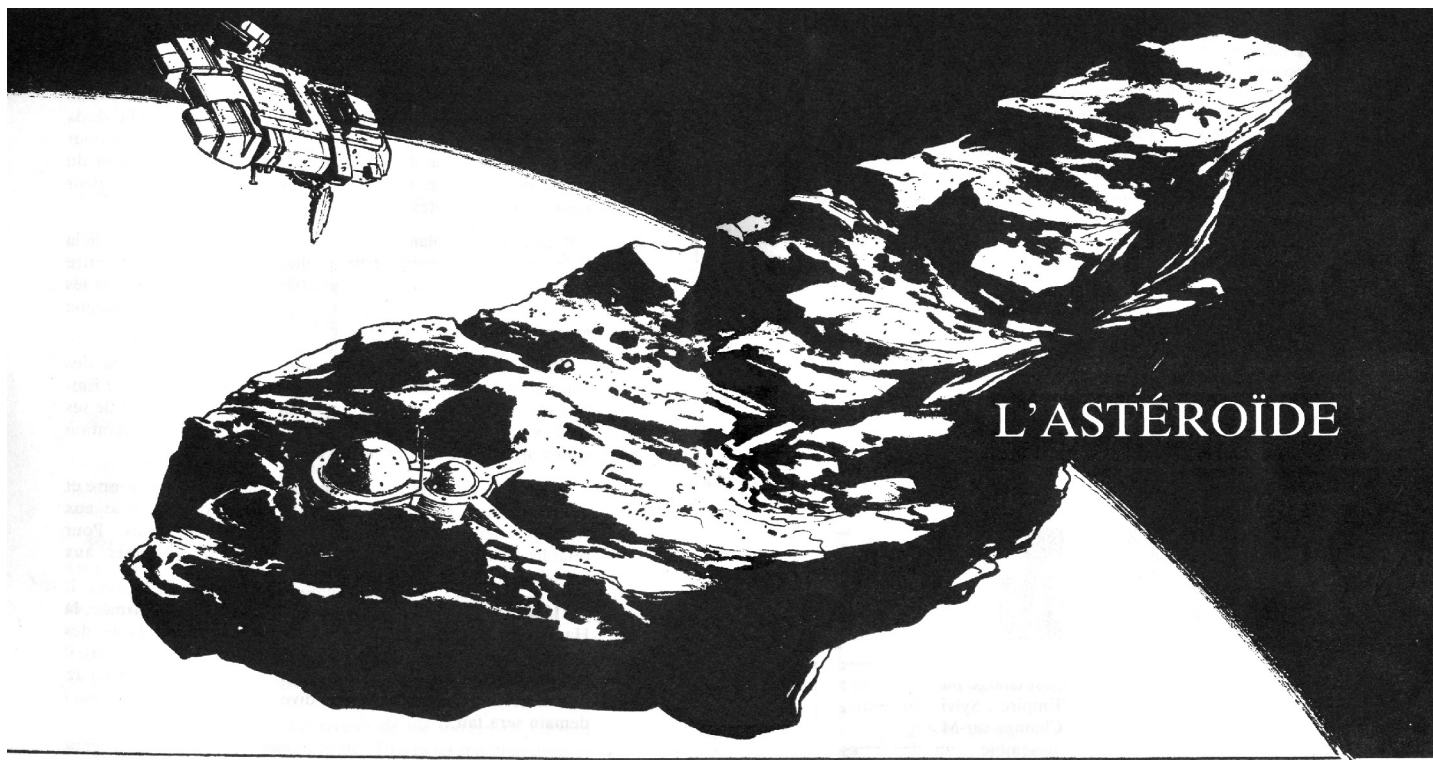


L'astéroïde



Un scénario pour *Empire Galactique*



« **L'Astéroïde** », par Sylvie Barc et Jean-Charles Rodriguez.

D'un abord très simple et facile à maîtriser, l'Astéroïde est un scénario brillant qui mêle harmonieusement humour et poésie. Le dénouement final est une surprise qui restera longtemps gravée dans l'imagination des joueurs.

Le décor planétaire est volontairement neutre pour laisser aux MJ. la possibilité de l'intégrer à une campagne de plus longue haleine où ses P.J. se trouvent engagés.

Crédits

Textes : Sylvie BARC et Jean-Charles RODRIGUEZ

Dessins : MANCHU

Numérisation : Cyril CANTALOUBE et Julien CLEMENT

La première version de ce scénario est parue dans le recueil « Frontières de l'Empire » chez Robert Laffont en 1985. Une seconde version est parue en Livre de Poche en 1987. Cette édition électronique en est donc la 3^{ème} édition.

PROLOGUE

Bobby Zaar attendait. Il avait pour toute compagnie un verre, posé sur la table de simili bois. Les bulles rouges qui montaient et descendaient sans cesse à l'intérieur du liquide rosé semblaient capter toute son attention. Il avait deux jours d'avance. Les autres n'arriveraient certainement que le surlendemain. Il regrettait de n'avoir pas fait escale à Epsilon. Une petite visite au saloon de Prias lui aurait pourtant changé les idées. Enfin...

Deux silhouettes vaguement familières le sortirent soudain de sa torpeur. Un personnage de 1,20 m environ, légèrement pataud, aux formes disgracieuses et aux poings comme des massues, ainsi qu'un humain à la démarche ferme et assurée venaient d'entrer dans la taverne. Après un bref coup d'œil dans la salle enfumée, ils se dirigèrent vers sa table et un sourire éclaira son visage morne.

— Salut Bobby !

— Salut Jérémiah ! Bobby prit le temps de saluer Bouzz télépathiquement puis fit asseoir ses amis.

Depuis cette histoire très étrange d'astéroïde, il y aurait bientôt trois ans, leurs occupations les avaient entraînés dans tous les coins de l'Empire. Et pourtant, c'était comme s'ils s'étaient vus la veille tant était grande l'amitié qui les liait.

— Alors, toi aussi Bobby, t'es en avance. T'es pas trop impatient ?

— Si justement. Je ne suis pas retourné là-bas depuis qu'on l'a déposé, et les autres non plus je crois.

— J'espère qu'on s'est pas gourrés en calculant son orbite. Ce serait trop bête de l'avoir perdu...

— Je ne crois pas. Mais j'ai hâte de savoir si sa mère a dit vrai !

— On sera bientôt fixés. D'ici quatre jours on y sera et j'espère qu'il aura bien travaillé pour nous. J'ai pas mal de dettes à régler et je compte sur lui... » Satanée Lilas, elle m'a vraiment fait dépenser tout ce qui me restait... Entre les boîtes de jeu, qu'elle adore, et les vêtements, qui la rendent folle... il m'est tout juste resté de quoi acheter le matos nécessaire à de nouvelles améliorations pour la barge. Mais, maintenant, même pour leurs nouveaux radars infaillibles, je n'existerai pas...

— Dis, Jérémiah, ta barge est prête ?

— Oui, toute la cale est même complètement vide !

— T'espère quand même pas la remplir avec lui ?

— Eh, qui sait !...

Jérémiah commanda le même breuvage que Bobby et un litre de lait pour Bouzz, puis ils se lancèrent dans leurs souvenirs sur

l'extraordinaire aventure vécue quelques années plus tôt sur l'astéroïde. La conversation dériva, bien sûr, sur les absents, ce groupe d'aventuriers que Jérémiah avait croisés un jour sur Epsilon. Il est d'ailleurs fort probable que leurs oreilles tintèrent...

Avant le début de l'aventure, le Maître de Jeu (M.J.) prend à part les P.J. tekno pour leur rappeler Bobby Zaar : ils ont suivi des cours ensemble. Bien qu'ils se soient perdus de vue depuis quelques années, ils se souviennent de s'être juré aide et assistance tout au long de leur vie, en quelque endroit qu'ils se trouvent. (Un personnage-joueur féminin a pu vivre une tendre idylle avec Bobby, etc.)

EPSILON

Découverte récemment, cette planète habitable, mais entièrement sauvage, est devenue la proie des financiers. Elle recèle en effet certaines richesses minières faisant défaut sur d'autres planètes, complètement colonisées. De nombreux complexes industriels s'élèvent aux endroits particulièrement riches et quelques villes s'échafaudent autour des astroports.

Les aventuriers débarqués à Prias quelques jours auparavant, n'ont trouvé aucun emploi. (*S'ils n'ont pas déjà bourlingué ensemble, ils se sont rencontrés à l'hôtel et ont sympathisé.*) L'ennui commençant à leur peser, ils pensent repartir d'ici peu.

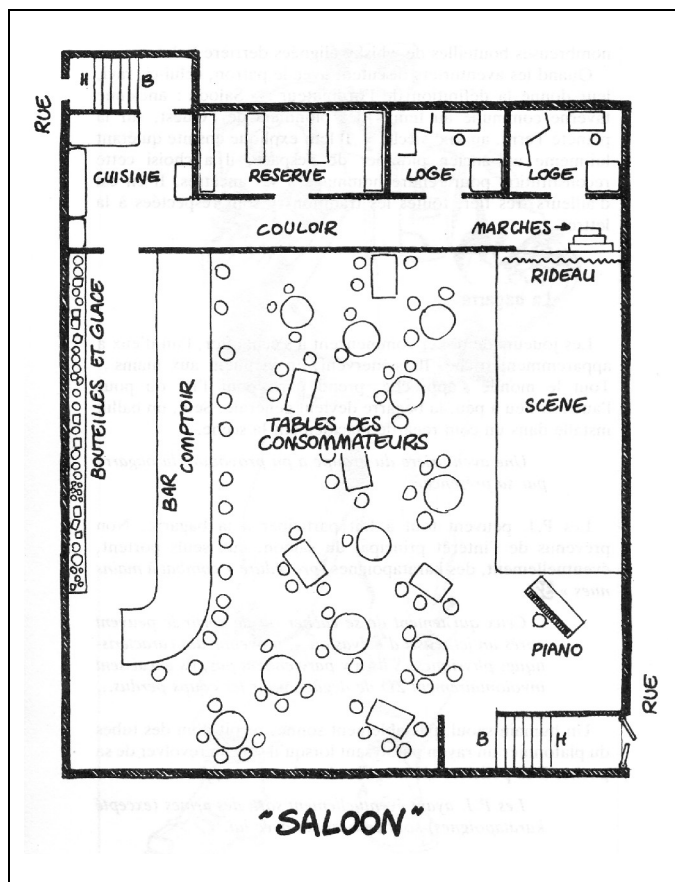
Un soir, l'hôtelier, les voyant tourner en rond comme des âmes en peine, leur parle d'une taverne, tout à fait particulière, dans laquelle il leur garantit dépaysement et distraction. Ce saloon, tenu par un bon ami à lui, se trouve non loin de l'astroport.

Si les personnages-joueurs (P.J.) ne s'y rendent pas, à un moment quelconque (la nuit lorsqu'ils sont tous à l'hôtel, la journée pendant une balade, dans un bar, etc.) ils sont embarqués dans une rafle de police (voir p. 4).

Le « saloon »

Une grande enseigne « saloon » fixée au-dessus d'une porte à double battant attire immédiatement l'attention. Une musique étrange leur parvient ainsi qu'un brouhaha joyeux. Dès l'entrée un panneau prévient : « L'usage des armes est interdit à l'intérieur. » Certains consommateurs les conservent cependant avec eux. Presque toutes les tables sont occupées, il reste de la place au bar. Un pianiste dans un coin fait danser un french-cancan endiablé à de surprenantes E.T. dont seules les jambes gardent une apparence humanoïde. Du plafonnier en faux cristal partent, dans toutes les directions, des petits tubes tout à fait incongrus (*les curieux réussissant un jet sous électronique* 64 *en comprennent l'usage*). L'ambiance est animée et bruyante. Aucune femme n'est visible. Plusieurs consommateurs jouent au poker, les discussions tournent autour du commerce, des filles, des voyages... Tous les meubles, fabriqués en simili bois, un métal imitant le bois à la perfection, sont fixés au sol. Une grande glace (*incassable*) reflète les nombreuses bouteilles de whisky alignées derrière le bar.

Quand les aventuriers discutent avec le patron, celui-ci, ravi, leur donne la définition de l'ordinateur : « Saloon : ancienne taverne commune au temps des pionniers de l'Ouest, sur la planète Terre, au XIX^e siècle. ». Il leur explique ensuite qu'étant lui-même un ancien pionnier de l'espace, il a choisi cette reconstitution pour rendre hommage à ses ancêtres. Il en est d'ailleurs très fier, toutes les traditions y sont respectées à la lettre...



La bagarre

Les joueurs de poker commencent à s'échauffer, l'un d'eux a apparemment triché. Ils s'énervent, en viennent aux mains... Tout le monde s'approche, prend parti pour l'un ou pour l'autre... Peu à peu, la bagarre devient générale. Seul, un ballik installé dans un coin regarde placidement la scène.

Une aventurière du groupe a pu provoquer la bagarre par sa présence.

Les P.J. peuvent tout à fait participer à la bagarre. Non prévenus de l'intérêt principal du saloon, eux seuls portent, éventuellement, des karatapoignes (procédure « combat à mains nues » **32**).

Ceux qui tentent de se cacher ou de sortir le peuvent après un jet réussi d'« évasion », moyenne des caractéristiques physiques. S'ils n'y parviennent pas, ils encaissent involontairement 2D de dégâts, pour les coups perdus...

Un humain saoul, passablement sonné, reçoit d'un des tubes du plafonnier un rayon paralysant lorsqu'il sort un revolver de sa poche. Des policiers viennent le chercher peu après.

Les P.J. ayant éventuellement sorti des armes (excepté karatapoignes) sont embarqués avec lui.

La bagarre s'arrête, l'irruption des policiers ayant cassé l'ambiance de « chaude amitié virile ».

Si le (ou les) P.J. ami de Bobby est embarqué, il se retrouve en prison où il passe la nuit. Le lendemain, Jérémiah et Bouzz arrivent. Ils ont été pris dans une rafle. Le (ou les) P.J. passe(nt) 48 h en prison. Jérémiah part justement à ce moment et leur propose de les attendre (voir plus bas).

Les aventuriers se retrouvent à côté d'un humain disant : « Quel dommage que mon pote Bobby Zaar n'ait pas vu ça ! C'était vraiment une belle bagarre. C'est pas tous les jours qu'on en a une comme ça !... ».

Lorsque le (ou les) P.J. ami(s) de Bobby Zaar, demande(nt) des informations à son sujet, l'humain, Jérémiah, les entraîne à la table du ballik qu'il leur présente sous le nom de Bouzz. Au cours de la conversation, ils apprennent que Bobby est parti depuis plus d'un an pour extraire des minerais sur un astéroïde, pas très loin de là. « Comme il a toujours eu du nez, on peut lui faire confiance pour revenir riche. » Lui-même, baroudeur de son état, étant très occupé, n'a pas eu le temps de s'arrêter le voir depuis son départ. Par contre, il possède une barge et part le lendemain matin pour effectuer une livraison (ou plusieurs jours après, selon les différentes situations). Il passe à proximité de la ceinture d'astéroïdes et peut, éventuellement, les y déposer « gratuitement pour les amis de mes amis ! ».

Si les P.J. n'engagent pas la conversation avec Jérémiah, ils sont pris dans une rafle le lendemain et se retrouvent avec Jérémiah...

La rafle

Ils sont désarmés avant d'avoir pu réagir et se retrouvent enfermés dans une immense cellule.

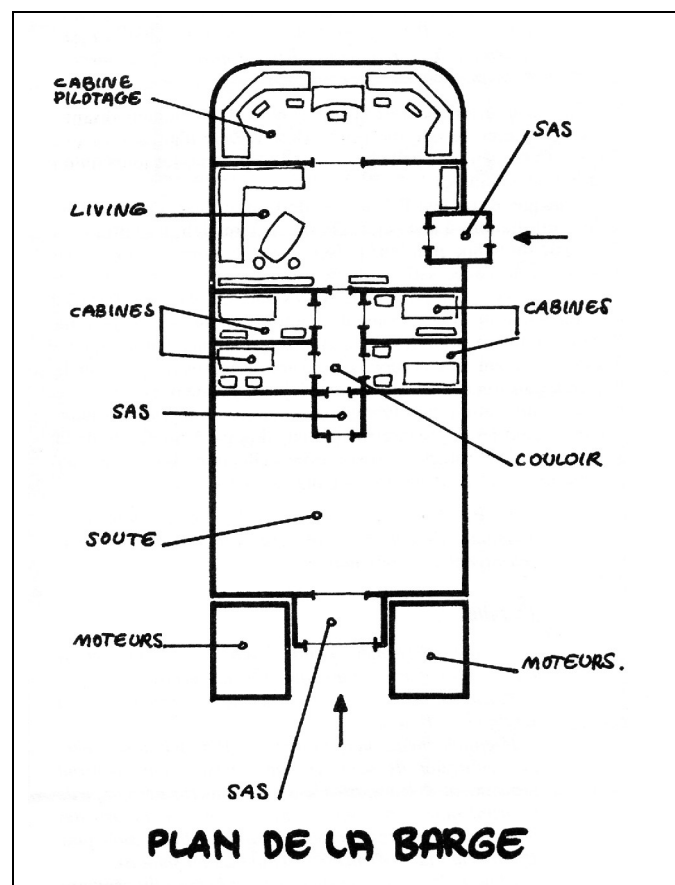
Plusieurs personnes sont également présentes, dont Jérémiah et Bouzz.

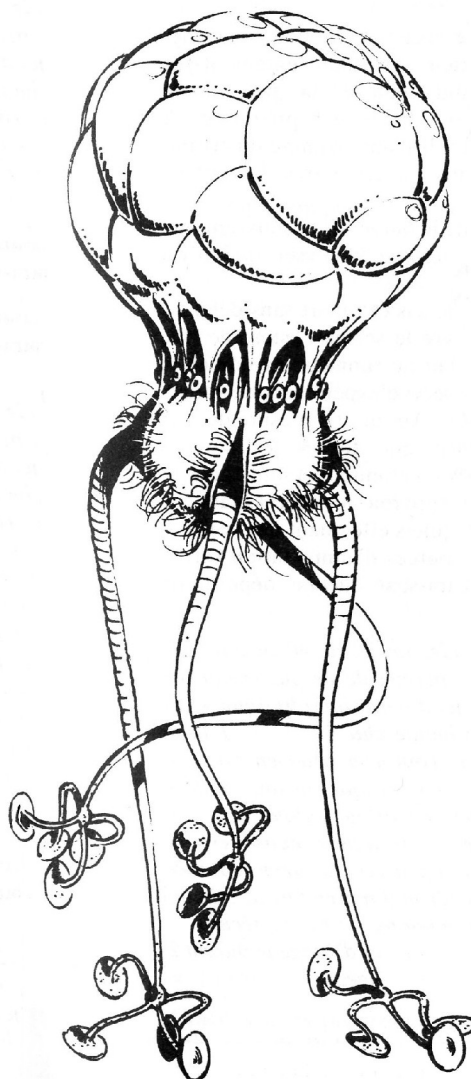
Jérémiah engage la conversation. Il ne sait absolument pas pourquoi ils sont ici mais pense qu'ils sortiront rapidement. Il leur parle alors d'une taverne dans laquelle ils iront boire un coup ensemble. « Il y a souvent des bagarres. C'est très sympa. D'ailleurs quand mon pote Bobby était là... » (même discours qu'au saloon).

Chaque P.J. passe ensuite dans le bureau du capitaine de police pour une vérification d'identité. Après un bref interrogatoire, les P.J. apprennent que des personnes indésirables se sont infiltrées sur la planète. Comme eux-mêmes n'ont rien trouvé à y faire, ils se voient intimer l'ordre de la quitter dans les 48 h. Jérémiah part d'ailleurs le lendemain matin. S'ils passent la soirée au saloon, ils sont prévenus de ce qui les attend s'ils sortent une arme. Si un P.J. essaie tout de même, il sera emprisonné pour 48 h et les autres seront partis avec Jérémiah. Ils peuvent recevoir des visites.

La barge

Jérémiah les attend à la douane. Il les conduit à sa barge après les formalités d'usage. Elle paraît très fatiguée (un jet réussi sur « estimation » **46** permet de rassurer les P.J. inquiets). Ils y





L'équipage de la barge 3A1 « Arsinoé »

retrouvent Bouzz, tout à fait digne de confiance, selon Jérémiah, ainsi qu'un panzanopède, Kry2shrah, navyborg très expérimenté. Seule une communication télépathique est possible avec eux, bien qu'elle n'apprenne rien de particulier. Après le départ, Jérémiah leur fait visiter sa barge. La soute est pleine de caisses de médicaments.

Durant le voyage, les aventuriers peuvent apprendre que Jérémiah n'effectue pas toujours des livraisons très honnêtes et que, « comme il faut bien vivre », il trempe souvent dans des affaires un peu louches et connaît beaucoup de monde dans ce milieu. Sa barge a d'ailleurs subi quelques modifications de son invention lui conférant une rapidité et une maniabilité peu courantes. Elle a comme caractéristique principale de pouvoir échapper à certains contrôles...

*Ces renseignements sont obtenus après un jet réussi à sous les talents **22, 43, 45** ou **46**.*

Le panzanopède pilote merveilleusement bien. Quant à Bouzz, il quitte peu Jérémiah et attaquera le premier se montrant agressif à son égard : « Un vrai chien de garde ! »

Il leur faut trois jours pour arriver en vue de la ceinture d'astéroïdes. Grâce aux talents de Kry2shrah, la barge les évite et se pose sans difficulté sur celui de Bobby Zaar. Jérémiah prête aux P.J. des combinaisons et un communicateur interplanétaire. Il repart immédiatement : sa livraison est trop urgente, les médicaments sont indispensables pour lutter contre une très grave épidémie. Il reviendra dans trois jours.

Si les aventuriers attaquent la barge, un combat s'ensuit duquel ils ressortiront mal en point, s'ils s'en sortent !

*S'ils l'attaquent dans l'espace et qu'ils éliminent Jérémiah et son équipage, ils auront de très faibles chances de conduire la barge (principalement à cause des aménagements de Jérémiah). Un jet réussi sur « conduite antigrav » **16** permet de la conduire, mais il est nécessaire de réussir un jet **Difficile** pour se poser dans l'astroport, sinon ils s'écrasent... et aucun n'en réchappe. Vouloir se poser ailleurs entraîne l'accident immédiat et la mort de tous.*

Ils ne trouvent bien sûr pas l'astéroïde, le plan de vol programmé par le panzanopède leur étant totalement incompréhensible.

De plus, s'ils parviennent à se poser dans un astroport, ils seront emprisonnés, passés en jugement et condamnés à être abandonnés sur la planète-bagne

Cerbère (voir le scénario « la Nuit des bourrins », à venir).

Si l'attaque des P.J. se fait sur l'astéroïde, Bobby pourra éventuellement conduire la barge mais ira se poser directement dans un astroport. Il racontera aux autorités les agissements des P.J. qui subiront la même condamnation que précédemment.

L'ASTEROÏDE EXTERIEUR

Vu de l'espace, c'est une masse rocheuse de 6 km de long, 2,5 km de large et autant d'épaisseur, tournant lentement sur elle-même. Un antigrav, un grand dôme et un petit dôme représentent le seul relief. La barge se pose à proximité. A travers le sol en roche transparente, brillante comme du cristal, se distinguent d'innombrables petites pierres noires. La surface se hérisse d'irrégularités acérées.

Dès que les aventuriers sortent de la barge, ils découvrent que la gravité est très faible et, s'ils essaient de l'analyser, qu'il n'y a pas d'atmosphère.

Jérémiah ferme immédiatement le sas et repart sans délai.

Une très légère poussière recouvre le sol de l'astéroïde. De nombreuses traces de pas conduisent au tunnel, aux dômes, à l'antigrav et en divers points ayant servi d'expériences de forage en vue d'effectuer des prélèvements. Au fur et à mesure de leur exploration, les P.J. découvriront que toutes les sources d'énergie (piles et batteries, solaires ou atomiques) sont épuisées et que, par conséquent, aucun appareil les nécessitant ne fonctionne plus. Les aventuriers inquiets effectuant des vérifications sur leur propre matériel et sources d'alimentation seront surpris de constater qu'ils ne subissent aucune déperdition anormale d'énergie.

A la surface de l'astéroïde, un jet sous « combinaison » **54** réussi permet de ne pas trébucher. En cas d'échec, tenter un jet d'« évasion physique », s'il est raté, le P.J. tombe. Chaque chute entraîne 1 D de dégâts sur la combinaison. Tout aventurier en exosquelette effectuant un mouvement brusque ou une chute se voit immédiatement projeté en orbite autour de l'astéroïde : consulter la table de projection dans l'espace. L'attraction le ramène peu à peu vers la surface. Lancer 1 D afin de savoir à quel endroit il reprend pied : Dès que les P.J. sont descendus de la barge, tenir très précisément le décompte du temps : les bouteilles d'oxygène durent 24 heures et ils n'en ont pas de rechange.

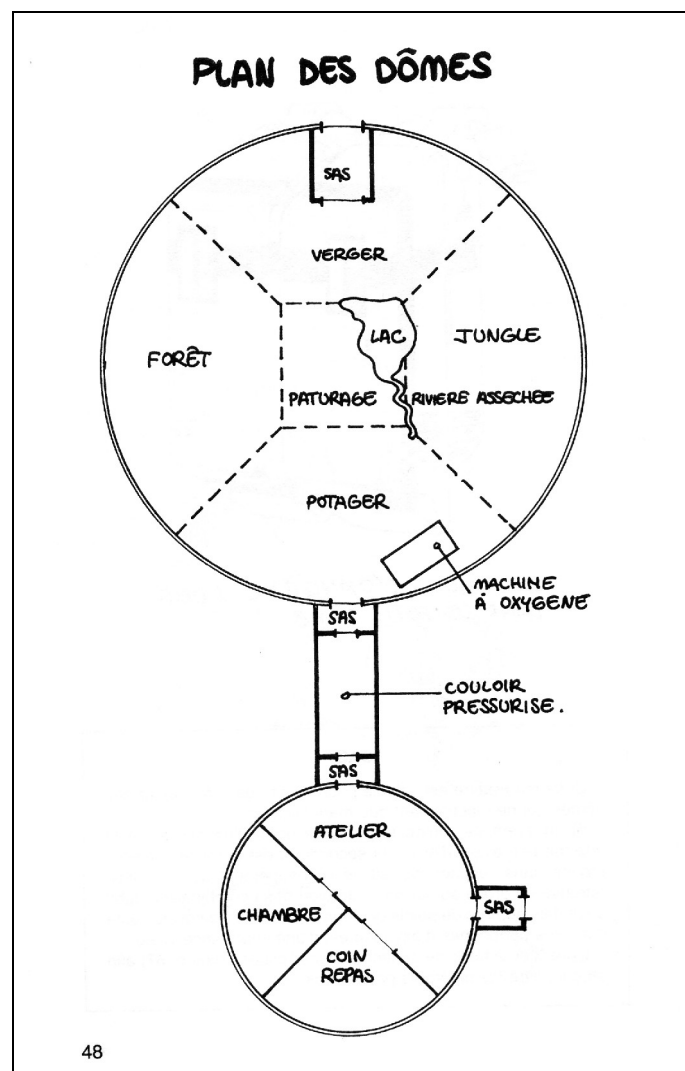
Antigrav

L'ouverture du sas ne se fait que manuellement. Dans l'antigrav, rien ne fonctionne. Si les P.J. essaient de faire marcher l'ordinateur de bord avec leurs propres piles, ils découvrent qu'il est lié à l'alimentation générale du vaisseau. Il est éventuellement possible de le déconnecter pour l'alimenter individuellement. Quatre heures de réglages s'imposent (ainsi qu'un jet **Facile** réussi sous « électronique » **64**). Les informations qu'il peut délivrer concernent strictement les plans de vol de Bobby.

Les dômes

Fabriqués dans un « verre sans tain », il est impossible de l'extérieur de voir à l'intérieur ; par contre, le ciel étoilé tient lieu de plafond dès qu'on y pénètre. La température ambiante est de 25° C environ et l'air tout à fait respirable.

Les dômes sont reliés l'un à l'autre par un couloir pressurisé. Leurs sas ne fonctionnent également que manuellement.



Le petit dôme

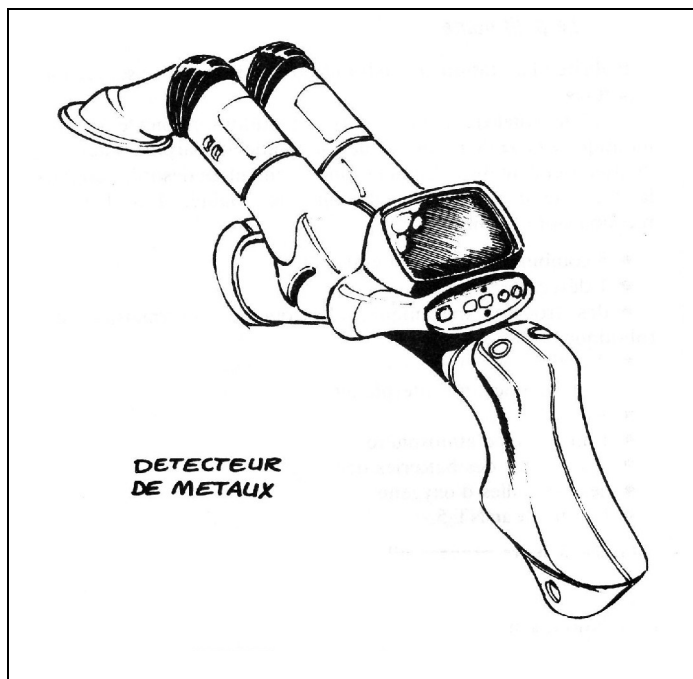
Il abrite l'habitation et le laboratoire de Bobby et se sépare en 3 parties :

— Dans l'**atelier**, de nombreux échantillons de pierre, pierre identique à celle de la surface de l'astéroïde, s'éparpillent autour du matériel d'analyse. Celui-ci complètement en désordre donne la très nette impression d'avoir été fouillé. Les P.J. y reconnaissent néanmoins :

- 3 combinaisons en bon état (NT 4),
- 1 détecteur de métaux ;
- des trousseaux mécanique, électronique, informatique et robotique ;
- des filtres ;
- 1 communicateur interplanétaire ;
- 1 médibloc ;
- 1 analyseur d'atmosphère ;
- des piles et des batteries déchargées ;
- des bouteilles d'oxygène vides ;
- 1 ordinateur NT 5.

Grâce à leurs propres piles, les P.J. peuvent faire marcher l'ordinateur de Bobby, et obtenir les informations suivantes :

● Commentaires divers sur l'arrivée de Bobby et son installation, sans intérêt particulier.



● « J'ai déterminé l'endroit idéal pour l'extraction à la suite de mes derniers forages. Mes formées sont au travail. »

● « Après mes problèmes du début, l'équilibre dans la serre est enfin parfait, le rendement d'oxygène est optimal. »

● « Mes fruits sont particulièrement savoureux et sucrés. »

● « Les premières analyses m'intriguent. »

● « Le premier bébé chèvre est né ce matin. »

● « Une chose très bizarre s'est produite tout à l'heure : mes formecs sont arrivés dans une cavité allongée ressemblant à un tunnel. »

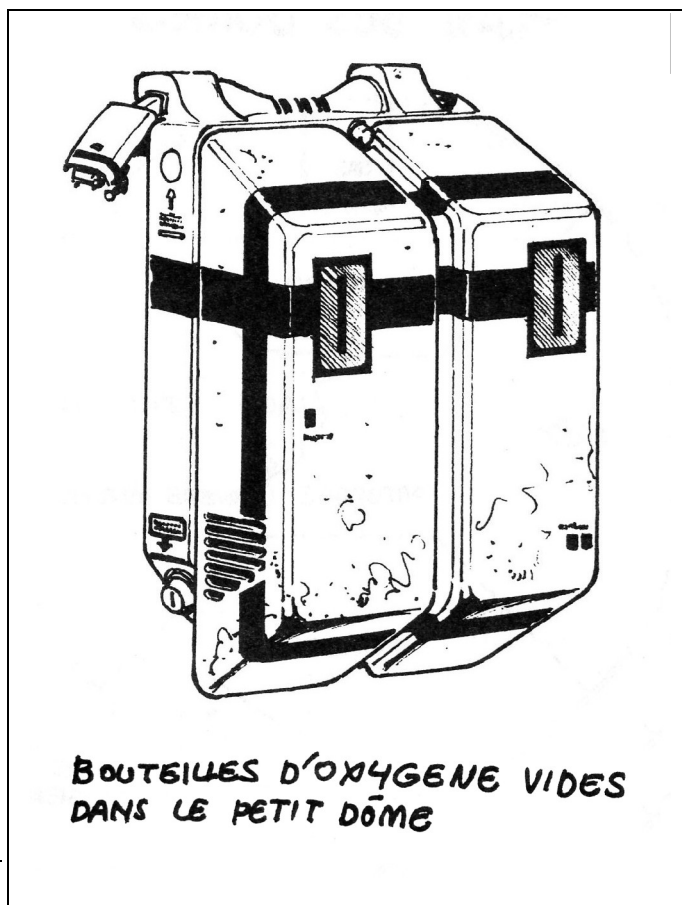
— La **chambre** présente le même désordre que l'**atelier** : des vêtements et des livres sont jetés au hasard.

— Dans la **cuisine**, également désordonnée, les aventuriers trouvent une cinquantaine de rations de survie ainsi que des tonneaux d'eau potable et de whisky, quelques vieux fruits et des fromages durs bleu pastel.

Le grand dôme

C'est l'installation écologique de Bobby, la serre, aux fonctions doubles : elle assure la nourriture (viande, lait, fromage, fruits et légumes) et fournit l'oxygène. Un appareillage permet de remplir une bouteille d'oxygène en trois heures environ. Les P.J., à l'aide de leurs batteries (*après un jet Facile réussi sous « mécanique » 63*) ; parviennent à le faire marcher après une heure d'essais.

Dès que les aventuriers entrent dans la serre, ils se rendent compte que l'air est surchargé d'oxygène (*ceux qui ont retiré leur casque se sentent d'ailleurs légèrement euphoriques*) et la pression atmosphérique plus forte. Quelques plantes présentent de légères brûlures à l'extrémité de leurs feuilles, l'oxygène n'étant plus récupéré depuis quelque temps.



Cette serre se divise en 5 zones :

— Le **potager** : le récupérateur d'oxygène y est installé, près de l'arrivée du **couloir**. Rien que des légumes très classiques : poireaux, pommes de terre, tomates, salades... sans tenir compte des saisons. Le manque d'entretien se fait sentir ici aussi : les salades sont montées en graine, des tomates trop mûres tombent à terre, etc.

— Dans le **verger**, face au **potager**, des arbres aux troncs pourpres et aux feuillages en camaïeu de rosés offrent une grande variété de fruits : d'énormes bananes vert pâle, des kiwis rosé saumon, des mangues mauves, des ananas jaune citron... Des fruits jonchent également le sol.

— La **jungle**, formée de nombreuses plantes, fougères, grands arbres rouges, vert bronze et jaune d'or, présente un charmant tableau. Y évoluer se révèle cependant difficile tant les lianes s'emmêlent autour des pieds d'éventuels « promeneurs ».

— La **forêt**, véritable bouquet d'arbres aux troncs vert bronze et aux feuillages jaune d'or, s'étend en face. Quelques feuilles commencent à former un chatoyant tapis.

— Dans la **clairière** centrale, de petits animaux au long pelage bleu sombre broutent une herbe également jaune d'or. Il s'agit de chèvres d'une dizaine de kilos. Leur tête, l'extrémité de leurs pattes et de leur queue sont noires. Leurs yeux bleus implorent quiconque de traire leurs pis énormes (*un jet **Facile** réussi sous « conduite animal »* **11** permet à un P.J. de bonne volonté de les traire, des seaux se trouvent justement à proximité).

Un petit lac, alimenté par un cours d'eau à la source

COMBINAISONS

Elles encaissent 24 points de dégâts au maximum. Au 25e, si le P.J. se trouve à l'extérieur de l'astéroïde ou dans l'espace, il est mort. Sinon, s'il ne change pas de combinaison, il meurt instantanément en sortant.

Pour chaque tranche de 3 points de dégâts (irrémediables) sur leurs combinaisons les P.J. subissent 2 points de choc. Les bonbonnes d'oxygène contiennent 24 heures d'air. Tout personnage ayant épuisé ses réserves d'oxygène s'asphyxie lentement...

Si un P.J. se retrouvant dans l'espace met sa balise S.O.S. en marche, aucun vaisseau n'est assez proche pour recevoir son signal (excepté Jérémiah, qui arrive au plus tôt 24 heures après sauf s'il a été contacté précédemment).

souterraine, sert d'abreuvoir à ces gentils petits mammifères. Le mini-torrent ne coule plus et l'eau stagne.

Le tunnel

Deux formecs, immobilisés faute d'énergie près du matériel d'extraction, paraissent garder l'entrée d'un tunnel qui s'enfonce profondément dans le sol. Seules les lampes frontales des combinaisons des aventuriers diffusent une légère clarté. Le tunnel descend en pente douce, sur environ 500 mètres jusqu'à une paroi de pierre bloquant leur progression. Il suffit cependant de la pousser de la main pour qu'elle se casse telle une coquille d'œuf dont les parcelles tombent à leurs pieds, poussées par un bref échappement d'air. Les P.J. distinguent un tunnel à droite et à gauche. Ici commence l'« organisme de l'astéroïde ».

L'ASTÉROÏDE INTÉRIEUR

Il s'agit en fait d'une astéroïde, vivante, dont les aventuriers vont successivement visiter les différents organes reliés entre eux par des tunnels symbolisant les artères principales.

Dès lors, un détecteur de vie peut prévenir les P.J. d'une présence. Un télépathe, quant à lui, décèle une omniprésence non définissable qui les enveloppe tous. Il ne peut cependant pas communiquer avec elle avant d'arriver au cerveau.

Les P.J. avancent de 1,5 kilomètres à l'heure et voient à 3 mètres. Plus ils s'enfoncent, plus la température monte pour se stabiliser vers 30° C. L'atmosphère devient également de plus en plus respirable au fur et à mesure qu'ils s'éloignent de l'entrée. Quant à la pierre formant tunnels et cavernes, elle est du noir le plus profond.

Le cœur

Un gong sonore résonne tous les quarts d'heure. Il s'entend à environ 500 mètres de distance mais, bien sûr, le son évolue selon que les P.J. s'en approchent ou s'en éloignent.

La caverne en elle-même, bien que banale, permet au P.J. en touchant une paroi de discerner un léger mouvement alternativement en avant, en arrière...

Si les aventuriers gardent leurs casques, ils ressentent néanmoins une vibration dans la roche. S'ils les retirent... adieu les tympans ! Ils resteront peut-être sourds pour le reste de leur vie (voir p. 14).

SAS

Cette manœuvre est valable pour les sas de l'antigrav et des dômes qui ne fonctionnent que manuellement.

Si un aventurier ouvre la première porte d'un sas et ne la referme pas avant d'ouvrir la seconde, il est automatiquement projeté dans l'espace du fait de l'échappement de l'air. Il se retrouve en orbite autour de l'astéroïde et sa combinaison subit un certain nombre de points de dégâts. Là aussi, l'air qui lui reste dans ses bonbonnes d'oxygène est d'une importance vitale. Consulter la table de projection dans l'espace (voir p. 14) afin de connaître les différents paramètres.

L'intestin

Une légère poussière dorée stagne dans l'air sur environ 100 mètres de chaque côté de la caverne, devenant de plus en plus dense à l'approche de cette dernière et en son sein.

Cette caverne, très en longueur, luit doucement à la clarté des lampes frontales. La poussière d'or s'amalgame ici dans tous les creux des parois, formant ainsi des pépites plus ou moins grosses.

Un P.J. avec un casque perd provisoirement 2 points d'Habileté et sans casque, 2 points dans toutes les caractéristiques physiques. Lancer 1 D toutes les 3 heures fictives et si le 1 sort : **Ejection de l'astéroïde !**

L'astéroïde étant vivante, il peut, en effet, lui arriver d'éprouver le besoin d'éjecter un peu de ses déchets (pépites d'or).

Si un P.J. malchanceux se trouve dans l'intestin à ce moment précis, il est éjecté avec eux.

Un tremblement violent secoue la caverne, un conduit s'ouvre progressivement sur l'une des parois et toute personne ou formec présent s'y sent irrésistiblement aspiré (forte décompression) pendant qu'un bon nombre de pépites s'arrachent des murs pour suivre le même chemin. Après un parcours d'enfer à travers un tunnel interminable, entouré de pépites et de blocs rocheux, se cognant de temps en temps à une paroi, le P.J. se retrouve à l'extérieur de l'astéroïde, en orbite. Cependant, s'il n'est pas mort, il s'évanouit pour 1 D heures.

Il est vivement recommandé au M.J. dans ce cas, de ne pas l'en prévenir et de laisser planer un doute : mort ou évanoui ?...

La matrice

Les P.J. arrivent dans une immense caverne quasi remplie par un énorme bloc rocheux de la même pierre noire que toutes les autres parois, mais presque lisse. Impossible d'en faire le tour. Seul un étroit passage permet de le contourner partiellement pour rejoindre le couloir opposé. Sur le reste de la caverne, il se colle complètement aux parois. Si un P.J. pose sa main sur cet « œuf », il discerne une légère palpitation. Télépathiquement, une présence, distincte de l'omniprésence perceptible partout, se fait sentir, avec laquelle il est néanmoins tout à fait impossible de communiquer.

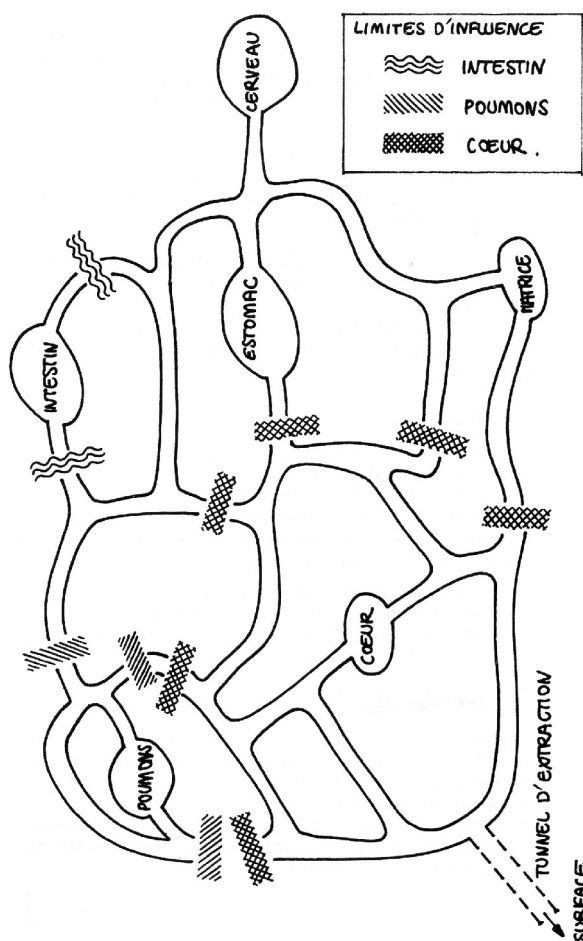
Un jet sous « combinaison » **54** réussi s'impose pour se faufiler entre la paroi et l'œuf. En cas d'échec, réussir un jet d'« évaison » permet d'éviter 1 D de dégâts sur la combinaison. Un P.J. sans combinaison passe, par contre, sans problème.

L'estomac

La caverne, très grande, serait tout à fait banale si Bobby n'y avait pas élu domicile. Il vit donc là, confortablement installé, entouré de bouquins et de matériel divers, une réserve de nourriture, un tonneau de whisky, une combinaison de rechange et 2 bouteilles d'oxygène pleines.

Tout à fait étonné mais néanmoins très heureux de revoir son (ou ses) ami(s), il accueille les aventuriers, les fait asseoir,

ASTÉROÏDE INTÉRIEUR.



Les poumons

A environ 200 mètres de la caverne commence à se faire sentir un souffle puissant et régulier augmentant au fur et à mesure que les P.J. en approchent. Il les attire et les repousse au rythme lent des inspirations et expirations.

La caverne se hérisse de stalactites et stalagmites très serrées. Le souffle provient de petites alvéoles situées à leurs bases (de là doit sûrement venir leur formation).

Des jets d'« évaison physique » sont nécessaires dès que les P.J. se trouvent dans la caverne ou à 50 mètres de chaque côté, à chaque souffle (toutes les 2 minutes environ). Un P.J. ne réussissant pas son « évaison » est entraîné par le courant d'air. Il doit alors tirer 1 D : pair, il tombe (1 D de dégâts sur la combinaison) et impair, il se cogne (2 D de dégâts sur la combinaison). Si les P.J. suivent le rythme et se tiennent au moment du souffle, le jet d'« évaison » se réussit à 2D au lieu de 3D.

discute un peu avec eux et les emmène rendre visite à son « hôtesse ».

Le cerveau

Cette caverne, identique à la précédente, s'orne de parois noires entièrement striées de veinules dorées. Si un P.J. tente de

les frôler, il s'évanouit (pour 1 D heures). Ils en sont cependant prévenus par Bobby.

Tout P.J. possédant le talent « télépathie » **22** peut entrer en communication avec l'omniprésence, c'est-à-dire l'esprit de l'astéroïde. Dans cette caverne, elle leur raconte son histoire... (ou Bobby si aucun d'eux n'est télépathe).

HISTOIRE DE L'ASTEROÏDE

Il y a quelques milliers d'années, un coin perdu de l'univers vit la naissance d'une petite astéroïde. Tranquillement, elle se développa, absorbant l'énergie qui l'environnait. Entraînée par la queue d'une comète, elle dériva dans l'espace, s'éloignant toujours plus de ses sources vitales. L'énergie nécessaire à sa pérennité lui manqua après avoir conçu son œuf : le seul qu'une astéroïde mette à l'univers. Elle se plongea finalement en léthargie, attendant...

Lorsque les formecs de Bobby ont percé son artère, elle s'est réveillée et, dans un dernier assaut de volonté, a absorbé toute l'énergie disponible dans son matériel. Cette énergie lui confère juste la force nécessaire à l'expulsion de son œuf. Elle mourra au même instant, éclatant en un millier de fragments. Elle implore les humains de sauver son petit et de le transporter à proximité d'une source d'énergie solaire afin qu'il puisse se développer et vivre. Bien sûr, ils pourront ensuite profiter des déchets aurifères qu'ils apprécient tant : son enfant devrait en produire d'ici peu (à l'échelle temporelle de l'astéroïde, pour les humains ce « d'ici peu » équivalait malheureusement à 150 ans environ !).

La planète accouche 3 jours au plus tard après le premier pas des P.J. sur son sol. Tenir un décompte précis du temps. L'astéroïde les prévient de ce délai avant l'expulsion de l'œuf.

Le départ

Quand les aventuriers contactent Jérémiah et insistent sur l'imminence du danger mortel qui les guette, il arrive au plus tôt 24 heures après leur appel.

S'ils décident d'extraire l'or (500 kg au maximum) pour l'embarquer, 2 solutions s'offrent à eux :

— Ils pratiquent eux-même l'extraction : l'usage des outils de Bobby s'impose. Chacun parvient à retirer 1 kg/heure par point de force (2 kg en cas d'exosquelette activé).

En ce cas, ne pas oublier de tenir compte des malus dus à la poussière si les P.J. ont retiré leur casque et, bien sûr, vérifier si l'éjection ne se produit pas !

— Si, grâce à leurs batteries, ils remettent les formecs en marche, chacun d'eux extraira 50 kg/h.

Le problème du transport jusqu'à la surface peut être résolu soit par un plus grand nombre de voyages, soit en plaçant l'or à l'intérieur des formecs.

Si l'astéroïde accouche avant l'arrivée de Jérémiah, ils peuvent sauter délibérément le plus loin possible dans l'espace. Ils subiront alors moins de dégâts. 1 D fragments d'astéroïde les atteindra, faisant chacun 2 D

points de dégâts à leurs combinaisons. Ils ont cependant pu se charger de 30 kg d'or chacun avant leur saut.

Si les P.J. n'ont pas eu la présence d'esprit de sauter avant, dès que l'astéroïde commencera à se déformer, ils devront lancer 1 D afin de savoir combien de fois ils tombent.

Dans ce cas, si leurs jets d'évasion sont manqués, ils se prennent 1 D de dégâts par chute. Ils sont ensuite projetés dans l'espace avec les milliers de fragments noirs et or, au moment de l'expulsion de l'œuf. (Consulter la table de projection dans l'espace p. 14)

Lorsque la barge arrive, ils peuvent charger au maximum :

- les 500 kg d'or ;
- l'antigrav et les formecs ;
- le matériel de Bobby.

Ce dernier insiste pour récupérer un couple de chèvres bleues. Il possède un appareil adapté à leur transport.

En cas de besoin, deux combinaisons de secours se trouvent dans la barge.

Une fois prêts, ils doivent s'éloigner de 200 km environ afin de ne pas recevoir d'éclats lors de l'accouchement.

L'accouchement

Les aventuriers assistent de l'espace à cette naissance hors du commun, vision qu'ils n'auront certainement qu'une fois dans leur vie.

Une heure après le moment prévu, l'astéroïde se déforme progressivement jusqu'à son éclatement en des milliers de fragments translucides, noir et or !

Une fois dispersés, il ne subsiste à sa place qu'un petit astéroïde noir et lisse qui semble les attendre.

Les P.J. trouvent à bord filins et matériel divers leur permettant, après de nombreuses heures de travail, d'amarrer le petit astéroïde à la barge de Jérémiah.

Il leur faut quatre jours de voyage pour parvenir à proximité d'une source d'énergie solaire et l'y déposer, selon les dernières volontés de sa mère.

Scoop

Si les P.J. ont filmé l'accouchement de l'astéroïde (Jérémiah possède tout le matériel nécessaire), ils pourront, s'ils y pensent, essayer de vendre ce documentaire unique sur une planète de NT6.

A leur arrivée sur la planète et, une fois les renseignements obtenus (par un ordinateur central par exemple), ils prennent rendez-vous avec certains scientifiques très en vue. Après leur avoir montré leur scoop, les scientifiques manifestent un enthousiasme débordant. Ils demandent moult explications aux P.J. puis leur proposent 800 000 ₣ pour l'achat de ce documentaire (ils ne monteront en aucun cas au-dessus de 1 000 000 ₣).

Discutant entre eux, ils émettent la folle hypothèse que là se trouve peut-être l'explication des filons aurifères sur certaines planètes. Qui sait s'ils ne proviennent pas, en effet, de l'écrasement d'astéroïdes en certains points de l'univers. De toute façon, l'existence d'une nouvelle race de minéraux pensants atteints de gigantisme a été découverte !

Les aventuriers peuvent même faire des conférences, etc. et gagner ainsi une certaine renommée !

La vente de l'or

Elle ne va évidemment pas s'effectuer sans problème ! Heureusement, Jérémiah connaît une planète de NT3, à une semaine de là, sur laquelle il pense pouvoir l'écouler. Il y a noué des relations avec certaines personnes susceptibles d'être intéressées. Grâce aux aménagements spéciaux de sa barge, ils évitent tout contrôle et parviennent à se poser dans la nature, près d'une ville assez tranquille.

Jérémiah réclame alors deux parts de l'or (pour la barge, les

frais, le silence de ses amis...) et Bobby une part. Si les P.J. acceptent, il les déposera ensuite à l'astroport, comme s'ils arrivaient sur la planète.

Si Jérémiah et les P.J. ne se sont pas mis d'accord sur ses exigences, il quittera la planète après la vente de l'or, avec son équipage et Bobby. Grâce à l'aide de Bouzz, ils seront parvenus à empêcher les aventuriers de monter à bord. Ceux-ci se retrouveront riches, certes, mais au premier contrôle de police locale, ils seront arrêtés et désarmés.

Comme leur débarquement n'est mentionné dans aucune mémoire d'ordinateur de douane, ils sont emprisonnés et très bien gardés par trois policiers au minimum (les actions télépathiques se révèlent peu réalisables).

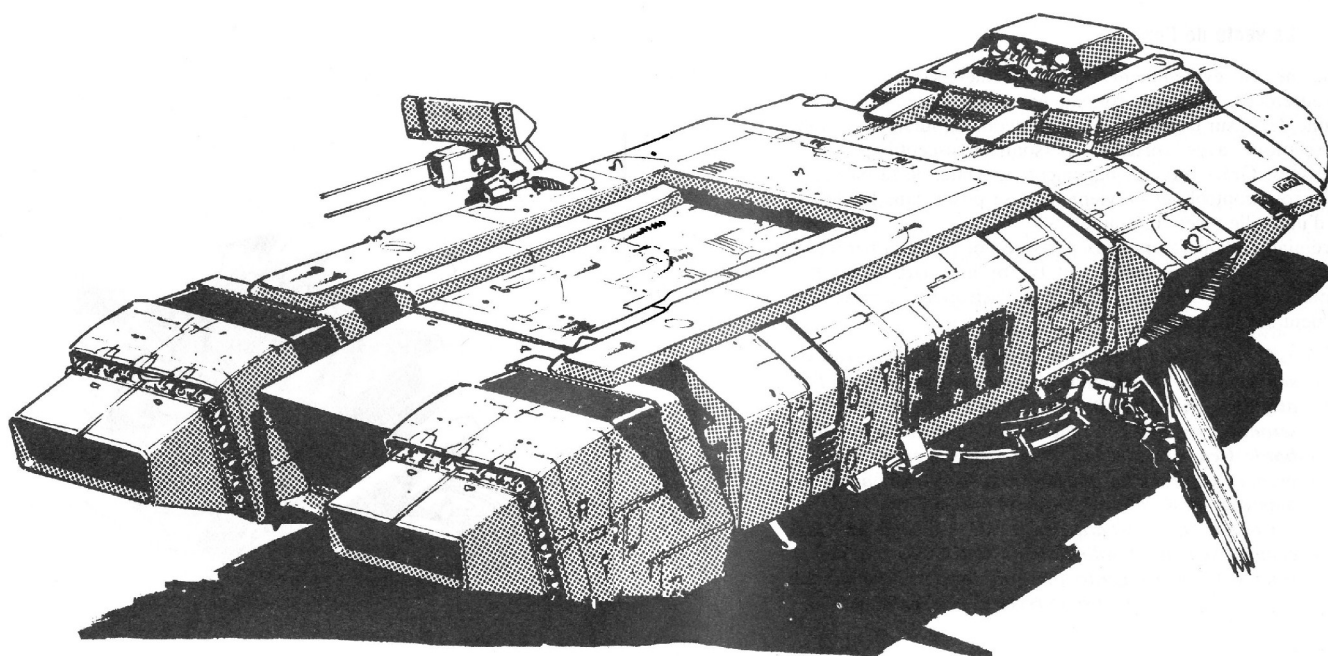
S'ils tentent de soudoyer le capitaine de la police, il leur demande 200 000 ₣ chacun pour les libérer et mettre leurs affaires en règle (il ne descend pas en dessous de 100 000 ₣ par personne quels que soient les moyens utilisés).

S'ils passent en jugement, ils sont condamnés comme trafiquants. Comme aucune preuve réelle n'est retenue contre eux, ils ne se voient infliger que 2 ans de prison.

Trois acheteurs différents (bien accompagnés) peuvent être contactés mais cela prend beaucoup plus de temps.

Au premier, les P.J. n'ont aucun problème.

Au second, un résultat de 1 sur 1 D amène les autorités sur le lieu de transaction.



Barge 3A1 Arsinoé

Au troisième, un résultat pair entraîne la même conséquence.

Si les P.J. tuent les marchands et leurs commis, les soldats arrivent avant qu'ils n'aient le temps de partir.

L'arrivée des soldats

Un groupe d'une vingtaine de soldats accompagnés d'un lieutenant (grade 3) arrive près de la barge en camions militaires des mitraillettes à la main. Ils n'hésiteront pas à s'en servir si les P.J. ne réalisent pas leurs exigences, très simples : ils demandent un quart de la marchandise et fournissent, en contrepartie, des laissez-passer pour tous. Si des actions télépathiques sont tentées sur le lieutenant, ce dernier cède mais est immédiatement assommé par un sergent (grade 2) qui prend le commandement à sa place et ordonne aux aventuriers de sortir tout de suite leur or. En cas de refus ou de nouvel essai télépathique, les soldats ouvrent le feu. Si les P.J. ont le dessus, les marchands présents, affolés, leur demandent de partir sans délai et leur donnent rendez-vous trois jours après dans une autre région de la planète. Les marchands sont toujours accompagnés comme la première fois. Une fois la transaction terminée, les P.J. peuvent :

- soit se rendre à l'astroport, s'ils ont conclu l'accord avec Jérémiah ;
- soit se faire arrêter par la police.



Jérémiah Bonker, aventurier

LES PERSONNAGES NON JOUES (P.N.J.)

Jérémiah

H Aventurier, humain, 40 ans.

V11 I10 C7 H8 E8 F10

16² 22³ 26¹ 32² 33² 34¹ 42¹ 44² 54²

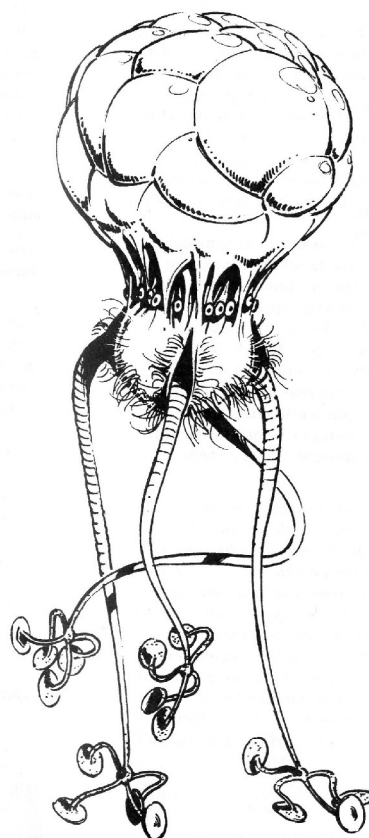
D'un abord tout à fait sympathique, son physique agréable malgré son nez cassé, entraîne immédiatement la confiance de ses interlocuteurs. Bien qu'ayant beaucoup bourlingué dans sa vie, nulle trace de « réparations » ne vient enlaidir sa silhouette. Il est enjoué, bavard, aime les plaisanteries, le whisky et les filles. Il devient par contre beaucoup plus réticent lorsqu'il s'agit de parler de ses affaires. Il n'hésitera pas à attaquer les P.J. si ceux-ci attentent à ses propres intérêts. Bouzz et Kry2shrah sont vraiment des amis pour lui. Il porte un karatapoigne à chaque bras, possède un laser et un étourdisseur.

Kry2shrah

F Navyborg grade 4, Panzanopède, 294 ans.

V8 I10 C9 H12 E8 F7

15³ 16³ 22⁴ 45² 54² 64¹ 65³



Kry2shrah, navyborg grade 4, Panzanopède

Son physique déconcertant laisse les aventuriers perplexes quant à ses talents innés pour la navigation. Il y excelle en effet grâce à une habileté peu commune due à ses nombreux appendices. Tout à fait neutre, Kry2shrah utilise néanmoins ses talents PSI, principalement l'hypnotisme, si les P.J. attaquent Jérémiah ou Bouzz. Il a beaucoup d'affection pour eux. Son cerveau peut également émettre des ondes paralysantes dans un rayon de 5 mètres autour de lui. Ce talent propre à sa race fonctionne sur la Volonté à laquelle s'ajoute un MOD de + 3. Il hésitera cependant à s'en servir si Jérémiah ou Bouzz ne sont pas à une distance suffisante pour l'éviter. Il peut bien sûr prévenir Jérémiah qu'il s'apprête à lancer ce rayon mais d'éventuels télépathes pourront lire sa pensée.

Bouzz

H Garde du corps de Jérémiah, Ballik, 17 ans.

V4 I5 C1 H8 E11 F12

11¹ **22³** **32⁴** **34³**

Etant donné sa taille et son physique, Bouzz met les aventuriers plutôt mal à l'aise bien qu'il soit pourtant très gentil. Par contre, très sensible au comportement des P.J., il les sent intuitivement et n'hésitera pas à se montrer très agressif si quelqu'un fait preuve d'hostilité ou remue des pensées dangereuses pour Jérémiah. Sa télépathie se révèle en effet beaucoup plus réceptive que ne le laisse paraître son air pataud... Son arme préférée ? le fléau ! (arme D ; procédure « combat au contact » **34**)



Bouzz, Ballik

Bobby

H Tekno grade 2, Humain, 34 ans.

V9 I10 C9 H8 E8 F10

16² **22³** **32¹** **36³** **54²** **56¹** **61¹** **64¹** **66²**

Il est tout à fait charmant et les P.J. féminines peuvent raisonnablement en tomber amoureuses. Ses cheveux longs et bruns et sa barbe en broussaille lui confèrent un air sauvage atténué par la douceur de ses grands yeux bleus. Il peut sortir des objets tout à fait incroyables des nombreuses poches de sa large veste. Son talent « conversion » **61¹** lui a beaucoup servi durant ses longues journées de solitude dans l'estomac de l'astéroïde. Il a, entre autres, fabriqué de nombreuses petites statues en or. Bien que très heureux de retrouver son (ou ses) ami(s), il se rangera toujours du côté de Jérémiah si les aventuriers tentent quelque chose contre lui.



Bobby Zaar, réparateur (tekno grade 2)

Les marchands

Ils viennent tous avec trois ou quatre personnes qu'ils font passer pour leurs commis, tous armés de pistolets à aiguilles enduites de somnifère. Ils ne participeront en aucun cas à un combat avec les soldats mais réagiront violemment à la première entoureloupette des P.J.

Le cours de l'or est de 10 € le gramme.

1^{er} Marchand grade 3 : Malachite, 118 ans, bijoutier.

V6 I10 C11 H5 E6 F8

43¹ **44⁴** **46²**

Il propose aux joueurs de leur prendre l'or à 20 % de moins que le cours normal. Après une heure d'âpre marchandage £E, les aventuriers obtiendront comme dernier prix 5 % de moins que le cours.

2^e Marchand grade 1 : Xipehuz, 79 ans.
V7 I11 C9 H4 E5 F7
23¹ **44⁵** **45¹** **46¹**

Il leur offre d'office 5 % de moins que le cours. Il a un besoin très urgent d'or car un coup d'Etat vient d'avoir lieu sur sa planète. Il a besoin d'or afin d'aider les rebelles à se procurer des armes au marché noir pour lequel personne, c'est bien connu, n'accepte d'être payé à crédit. Son dernier prix reste 5 % au-dessus du cours normal.

3^e Marchand grade 1 : Humain, 56 ans.
V4 I8 C8 H5 E5 F9
41² **44⁴** **46²** **62¹**

Gros bedonnant, au physique porcin, il déplaît d'emblée aux P.J. Sa prothèse-armure prouve qu'il doit souvent tremper dans des affaires douteuses. Bien que sa première offre soit 30 % moins chère que le cours normal, s'il apprend que le Xipehuz propose 5 % de plus, il montera à 6 %. Une enchère peut se faire entre eux mais le dernier prix sera de 10 % au-dessus du cours normal.

Les soldats

Humains, moyenne d'âge : 20 ans.
Chaque soldat :
V5 I6 C6 H8 E7 F9
31¹ **32²** **34²** **35¹**
Très disciplinés, ils obéissent au lieutenant ou au sergent sans discuter et ouvriront le feu dès qu'ils en auront reçu l'ordre. Cependant, si les trois quarts d'entre eux meurent, ils se replieront et reviendront une heure plus tard avec des renforts (une soixantaine d'hommes, un capitaine et du matériel lourd). Si les aventuriers n'ont pas quitté les lieux, il leur reste peu de chance de le faire...
Capitaine de police, lieutenant et sergent possèdent les mêmes caractéristiques que les soldats + 1, les policiers les mêmes que les soldats.

Les bagarreurs dans le saloon

(Si le M.J. veut détailler le combat.)
H8 E7 F10
34² **32²**

TABLE DE PROJECTION DANS L'ESPACE

Lorsque les aventuriers sont envoyés dans l'espace, consulter la table ci-dessous afin de savoir :

- à quelle distance ;
- le temps nécessaire pour retomber sur leurs pieds (lorsque c'est possible !). Compter précisément l'air dont ils disposent et consulter le plan afin de savoir à quel endroit de l'astéroïde ils retombent ;
- les dégâts encaissés par la combinaison.

Situation	Distance	Temps	Dégâts sur combinaison
1 P.J. sans exosquelette manque un jet d'évasion à la surface	50 m	5 mn	1 D au sol
Id. avec exosquelette	5 km	1 h 30	2D au sol
Sas antigrav et petit dôme	25 km	7 h 30	2D + 2 au sol
Sas grand dôme	50 km	15h	3D au sol
Ejection de l'intérieur de l'astéroïde	80 km + dérive	—	4D immédiat
Saut délibéré vers l'espace Avec exosquelette sans exosquelette	20 km 200 m	6h 20 mn	Variables x 10
Explosion de l'astéroïde	150 km + dérive	—	5D immédiat

TYMPANS ARTIFICIELS

Sur toute planète de NT6, il est possible de trouver un chirurgien qui, pour 200 000 \$ par oreille, greffe de superbes tympans artificiels. Ils permettent à leur possesseur d'augmenter ses facultés auditives selon différents réglages : portée jusqu'à 10 fois plus élevée que l'ouïe et orientation possible d'une « antenne ».