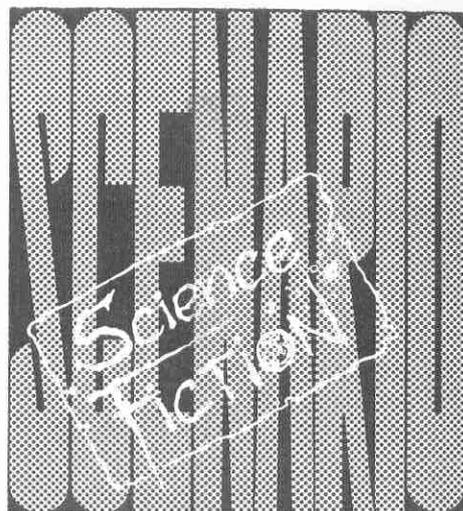


Le crime de l'empereur est un scénario complexe et difficile car il offre beaucoup de possibilités qui ne sont pas décrites ici. Les joueurs sont maîtres de leurs actions... Mais en ce qui concerne les PNJ principaux, le MJ devra faire attention à respecter la loi de causalité. Il doit donc parfaitement étudier le scénario avant de le faire jouer. Il aura également la charge de faire le plan des lieux où les aventuriers auront le plus de chances de se rendre ainsi que de préparer soigneusement la description des PNJ qu'ils seront amenés à rencontrer, importants ou non, afin que les soupçons ne se tournent pas de préférence vers un personnage bien décrit plutôt que vers un autre qui le sera trop succinctement. Le MJ devra aussi tenir un calendrier précis des actions des aventuriers, de leurs décisions, ainsi que de la filature à laquelle ils seront soumis par les hommes de l'empereur du crime et des actions que ce dernier sera amené à faire en fonction de celles des aventuriers. Le MJ dotera l'empereur du crime et ses hommes d'armes, de protections et d'autres matériels divers en tenant compte du fait que leur richesse leur permet d'obtenir ce qu'ils veulent.

Le crime de l'empereur



Patrick Pelleau

LA MISSION

Les aventuriers font partie des Services Secrets. Pourquoi ? eux seuls peuvent le dire, leur passé a dû être bien trouble... Ils seront chez eux, sur des planètes différentes, lorsqu'ils recevront un courrier provenant de la planète Aloysius, système Véga ; Aloysius, la planète abritant le QG des Services Secrets... Une mission semble être en vue. Les soupçons des aventuriers se confirment lorsqu'ils prennent connaissance de cette missive : « Rendez-vous le 15-3 à 10H30 au bureau GP SS ».

« GP = grand patron = le général Karl Von Aldritch, l'infâme » se disent-ils, tout en sachant qu'ils doivent absolument s'y rendre ...

La date de ce jour, 3.3.4052 EE (3^{ème} jour du 3^{ème} mois de l'année 4052 de l'ère de l'Empire) en temps universel.

L'entrevue avec le GP

Elle sera brève. Tous les aventuriers connaissent le général Karl Von Aldritch. Son discours sera le suivant : « Messieurs, je vous ai mandés pour une affaire de la plus haute importance. Vous serez chargés d'enquêter sur un meurtre et aurez donc mission de démasquer le coupable qui n'est rien moins que l'empereur du crime lui-même. Comme tous les habitants de l'Empire vous en avez entendu parler. Mais sachez que personne ne connaît son visage ni son identité, et qu'il a été maintes fois condamné à mort par contumace sur plusieurs mondes. Il va sans dire que tout écart de votre part relevant du droit quel qu'il soit ne sera pas couvert par nos services. Vous ne ferez même pas partie de nos services. Messieurs, voici vos billets pour

vous rendre sur Carune I, vous y avez rendez-vous pour le 27 de ce mois avec le colonel Alix O'Brien, le chef suprême de la police planétaire de Carune I. Il vous expliquera tout en détail. Messieurs, je suis occupé, bonne chance ».

Il se plongera dans des dossiers et n'accordera plus aucune attention aux aventuriers. Lorsqu'ils seront partis, il sortira d'un tiroir le dossier de chacun d'eux. C'est à cause d'eux qu'il a accepté l'enquête lorsque le colonel O'Brien l'a contacté, bien qu'il se fiche de son résultat. Depuis 15 ans, ses services, ainsi que toutes les polices planétaires de l'Empire, essaient de coincer l'empereur du crime. Il n'en est pas à une enquête ratée de plus. Non, il voit dans cette affaire un moyen de se débarrasser de quelques fortes têtes... celles de nos braves aventuriers. En effet, si l'enquête rate, ils seront logiquement morts. Si elle réussit, tous les honneurs rejailliront sur lui et il les mettra doucement mais fermement à la retraite. Une mise sur la touche pleine d'honneur. Dans les deux cas, il se débarrasse des gêneurs.

CARUNE

Sous le terme Carune deux choses sont désignées, la planète ou Carune I, et la ville. Constantes planétaires de Carune : diamètre 14 902 kms, gravité 0.97, durée moyenne du jour 24 H 17 mn, soleil Rigel, continents Kar et Osrine, le plus petit représentant 23 % de la surface du globe, inclinaison de l'axe sur le plan orbital 22° 58', atmosphère terrestre...

Ce scénario, inspiré par le premier tome de la « Geste des Princes Démon » de J. Vance, est prévu pour 5 à 7 joueurs confirmés ayant des personnages possédant une longue carrière derrière eux ; ceux-ci feront partie des Services Secrets de l'Empire.

Toutes les classes de personnages seront utiles, cependant la présence d'un ou deux aventuriers possédant des pouvoirs mentaux est indispensable.

La capitale, Carune, est un port de plaisance et un port de commerce maritime et fluvial situé sur le continent Karien.

Carune I est surnommée « la planète université » (15 au total, dont la plus grande de l'Empire, celle de Carune, comprenant 12 millions d'étudiants environ).

200 millions d'êtres habitent Carune. Pour s'y retrouver dans cette mégaville, les autorités ont depuis longtemps supprimé tous les noms : tout est numéroté, divisé, sectorisé. La ville est divisée en 40 secteurs partagés chacun en 40 arrondissements. Une adresse se présente ainsi : 184.R30.25A.16S, soit n° 184 de la 30^{ème} rue du 25^{ème} arrondissement du 16^{ème} secteur.

L'entrevue avec Alix O'Brien

Le bureau du colonel est très ensoleillé, richement décoré mais sans tape-à-l'œil. Plusieurs fauteuils très confortables sont destinés aux visiteurs.

Le colonel est un homme de petite taille, assez rondelet, affable. Il a les yeux pétillants mais des rides soucieuses lui barrent le front. Il offrira des rafraîchissements aux aventuriers et, après les présentations et salutations d'usage, il commencera : « Messieurs (Mesdames), vous êtes ici pour une affaire délicate et difficile. Vous avez été choisis par le chef de vos services qui m'a assuré que vous étiez les meilleurs, ce qui me donne bon espoir quant à l'aboutissement de l'enquête. Vous êtes au courant du but de votre mission bien que ignoriez encore tous les détails de l'affaire. La raison qui m'a poussé à faire appel aux Services Secrets est simple. La police, voyez vous, bien qu'elle dispose d'énormes moyens d'investigation, se trouve par ailleurs bridée. Pour enquêter chez quelqu'un, il nous faut une autorisation et celle-ci nous est parfois refusée. On n'enquête pas chez les personnes importantes ou influentes. Ce qui fait que certaines de nos enquêtes n'aboutissent pas. Un policier ne peut travailler en dehors de la légalité. S'il le fait, toute la police est en cause. Tandis que vous, vous n'avez pas ce genre de problèmes. Si vous travaillez en dehors de la légalité, cela ne concerne que vous. Vos services ne sont pas impliqués si vous vous faites prendre. C'est pourquoi, pour toute cette affaire, vous avez bien entendu carte blanche mais, si vous vous faites arrêter pour une illégalité quelconque, vous serez traités comme n'importe quel coupable. Nous ferons cependant notre possible pour vous faciliter la tâche, bien que je préférerais que vous ayez le minimum de contact possible avec nous. Vous le comprenez j'espère. Pour vos frais d'enquête, j'ai pensé, afin que vous gardiez votre incognito, vous fournir 50 000 UM à chacun. Vous garderez avec vous toutes

vos notes de frais. Si les 50 000 ne s'avéraient pas suffisants, nous vous donnerons la différence lorsque tout ceci sera fini. Dans le cas contraire, vous nous rembourserez la différence.

Maintenant, venons-en au fait, au meurtre plus exactement. Dans Carune, la criminalité est importante. Beaucoup d'affaires ne sont pas résolues, environ une sur trois. Mais le meurtre qui nous intéresse ne peut pas rester impuni. Pour plusieurs raisons, la victime tout d'abord, Mr Jason Bone, un éminent professeur d'anthropologie galactique comparée doublé d'un explorateur efficace. Mr Bone, 52 ans au moment du meurtre, avait une chaire à l'université de Carune depuis vingt ans déjà ; et il dirigeait les travaux et recherches sur son domaine depuis dix ans. Un homme très connu dans le milieu scientifique voyez-vous, et très estimé, modeste, pas fier, sociable, toujours prêt à écouter. Aucun ennemi connu. De plus c'était un expert de grande réputation dans le domaine des échecs tri-D. Il vivait seul depuis la mort de sa femme il y a 7 ans. Ce qui nous chagrine, c'est l'absence apparente de motif pour ce crime, aucune piste. Si la victime est une personnalité célèbre, son meurtrier ne l'est pas moins. Oui, oui, nous connaissons le responsable du meurtre. Hélas, personne ne l'a jamais vu, nul ne connaît son visage, nul ne sait qui il est réellement. On ne le connaît que sous son pseudonyme : l'empereur du crime. Un criminel assez bizarre. Il met en défaut toutes les polices de l'Empire depuis vingt ans bientôt. Nul n'a pu l'appréhender. Les histoires les plus folles courent sur son compte. Certains le disent magicien, comme ceux des légendes, d'autres le tiennent pour un Dieu venu pour nous éprouver, etc. Mais on n'a jamais eu un seul renseignement sur son compte. Il a le don de faire disparaître toutes traces de son passage. Nous savons que c'est lui qui a commis cet acte abominable car il laisse toujours sa signature sous la forme d'un as de pique. Je ne pense pas que quelqu'un se serait amusé à se faire passer pour lui : ceux qui ont essayé sont maintenant morts de sa main. L'étrange donc, c'est l'absence apparente de motif, or l'empereur du crime n'agit jamais sans motif valable.

Alors, reprenons tout dans l'ordre chronologique. Mr Bone, je vous l'ai déjà dit, était aussi explorateur. Ses voyages renaissent toujours dans le cadre de la recherche anthropologique. En dix voyages d'exploration, il a découvert quinze mondes habités. Son dernier voyage est récent. Il est parti à bord du vaisseau que lui fournit l'université, le 15.6.4051 EE. Il est rentré le 11.2.4052 EE à 15 H 03, heure à laquelle son vaisseau s'est posé. De la route qu'il a pu prendre lors de son voyage d'exploration, personne ne sait rien. Il avait l'habitude de partir au hasard et décidait de sa route une fois dans l'espace où il devenait un solitaire, tout à son travail. Il coupait tout contact avec l'Empire et donc a fortiori avec Carune et l'université. D'ordinaire, on connaissait son périple après coup

grâce à l'enregistrement fait par la boîte noire qui se trouvait dans son vaisseau. Je dis bien « se trouvait » car elle a disparu. On pense que cet enregistrement aurait pu nous être utile, mais personne ne sait où il est... sauf Mr Bone, mais il est mort. Cependant, des employés de l'aéroport l'ont vu sortir avec.

Le 16.2.4052 EE à 7 H 05, le commissariat de l'arrondissement où habitait Mr Bone a reçu un appel vidéophonique de Mme Ursula Gebdel, la femme de ménage de Mr Bone. En prenant son service à sept heures précises elle avait découvert le corps de Mr Bone. Nous sommes arrivés sur les lieux à 7 H 35. Le médecin légiste, Mr Faloupi, fait remonter sa mort, par empoisonnement, à 0 H 45. On a trouvé, sur le dos de la main droite de la victime, une écorchure faite vraisemblablement avec un ongle sous lequel devait être placé le poison. Celui-ci a été identifié : il s'agit de l'Ax 32, plus connu sous le nom d'épenof. Un poison rare, trouvable uniquement sur la planète Sarkovy, de sinistre réputation.

Aucun indice dans l'appartement de Mr Bone. Rien. Chou blanc. Pas le moindre objet déplacé, d'après Madame Gebdel. Nous avons aussi procédé à l'interrogatoire du gardien de nuit de l'immeuble, Mr Aghni : il n'a rien vu ni rien entendu de suspect. Nous avons aussi interrogé Mr Robertson, le gardien qui travaillait avant Mr Aghni, lui non plus n'avait rien à déclarer. Pourtant, lorsqu'on connaît le système de sécurité de l'immeuble, on est en droit de crier au miracle. Il y a neuf gardiens dans l'immeuble, des hommes entraînés au combat, au tir, à la maîtrise des incendies. Ils travaillent par roulement de huit heures. Lorsqu'un gardien est de garde dans sa pièce, deux autres sont au sous-sol, en cas de coup dur et pour les rondes qui s'effectuent toutes les trois heures. La petite pièce où se déroulent les gardes possède une fenêtre unique, impossible à ouvrir et à l'épreuve des balles les plus puissantes et des rayons laser, donnant sur la grande entrée de l'immeuble, à l'extérieur. Le gardien peut donc voir tout ce qui se passe dehors. Des écrans de contrôle lui permettent également, par truchement de caméras, de surveiller le hall et les couloirs de l'immeuble. Si quelque chose lui paraît suspect, il visio-phonie à ses collègues du sous-sol qui vont voir, mais lui ne sort pas. Si ça va vraiment mal, il a toujours la possibilité d'appuyer sur un bouton qui prévient automatiquement le commissariat d'arrondissement. De plus un système de sécurité électronique ultra-moderne marche 24 heures sur 24. C'est le dernier cri en matière de sécurité.

Les propriétaires et locataires de l'immeuble possèdent une carte magnétique, basée sur le magnétisme unique émanant de chacun. Cette carte sert de clef pour passer la porte d'entrée de l'immeuble et la porte de l'appartement du propriétaire. La carte est insérée dans la

fente prévue à cet effet, le gardien vérifie l'identité de la personne et débloque la porte. En cas de perte ou de vol, le gardien ouvre après avoir employé les senseurs de magnétisme, vérificateurs infailibles de l'identité des habitants de l'immeuble. Lorsqu'un visiteur vient voir un locataire, le gardien le visiophone chez ce dernier et le laisse éventuellement en-

Le colonel O'Brien a omis quelques détails dans son exposé :

— Jason Bone habite au 86.AV17.4A.6S.

— Mr Faloupi, médecin légiste, habite 56.R302.34A.5S.

— Mr Aghni, gardien, habite 3.567R.16A.25S.



trer après vérification d'identité. Pour passer en fraude, il faut être un véritable génie de l'électronique, de la magnétique et de l'optique. Même si quelqu'un passait sans déclencher l'alarme reliée au commissariat d'arrondissement, il laisserait certainement des traces de bricolage. C'est, voyez-vous, le système de sécurité le plus sûr qui existe actuellement et le plus fiable aussi. On ne sait toujours pas comment l'empereur du crime a pu passer. Il n'a laissé aucune trace. On a pensé qu'il était un des locataires ou propriétaires des appartements, mais non, on a tout vérifié. Tous les locataires sont blancs comme neige, les gardiens aussi. Tout ceci me dépasse littéralement. Pas d'indice. Boîte noire disparue. Absence de mobile. On a enquêté partout, dans son immeuble, à l'université où d'ailleurs dix jours de suspension des cours avaient été décidés en signe de deuil, à l'astroport aussi et dans son vaisseau. Rien, rien. Messieurs, vous êtes notre dernier recours. Menez l'enquête comme bon vous semble, mais souvenez-vous de ce que je vous ai dit au début de notre entretien. Pour une action illégale, vous ne serez pas couverts. Des questions ?

— Mr Robertson, gardien, habite 16.R567.16A.25S.

— Le matricule du vaisseau spatial dans lequel Jason Bone voyageait est JB.UAGC.C. 248.B.66.PP ce qui veut dire, Jason Bone, université d'anthropologie galactique comparée, Carune, suit le n° du vaisseau et son type.

— Les habitants de la planète Sarkovy consacrent leur temps à concocter toutes sortes de poisons ou contre-poisons pour s'immuniser eux-mêmes contre les substances qu'ils inventent. Ils ne vivent que pour cela. Sarkovy n'exporte jamais ses produits mais ceux qui le désirent peuvent se rendre sur la planète pour faire leurs macabres emplettes.

Le colonel O'Brien n'en sait pas plus.

LES FAITS

Jason Bone est bien parti le 15.6.4051 EE pour un voyage d'exploration. Tout se serait bien passé si sa route n'avait pas amené son vaisseau à orbiter durant deux tours autour d'un soleil mort faisant partie d'une étoile double. Car ce soleil mort abrite la base secrète de l'empereur du crime. La boîte noire s'est déclenchée

Science Fiction

automatiquement et a enregistré des informations révélatrices. Hélas, les radars de la base ont détecté le vaisseau et l'ordinateur l'a identifié. Aussitôt, et bien qu'il ne fut pas là, l'empereur du crime a été prévenu automatiquement.

Jason a fini son voyage normalement. Il a effectivement posé son vaisseau à l'astroport qu'il a quitté avec la boîte noire sous le bras. Puis il s'est rendu à la banque BGE pour la déposer dans son coffre. C'est ce qu'il fait à chaque retour et personne ne le sait. Puis il est rentré chez lui. Le lendemain il s'est rendu à l'université afin de se préparer à la reprise de ses cours.

QUI EST L'EMPEREUR DU CRIME ?

Seules quatre personnes connaissent sa véritable identité : ATEL MALAGATE. L'empereur du crime, véritable roi du déguisement, endosse beaucoup d'identités. Rien de particulier à dire sur son enfance, si ce n'est qu'il se fit très tôt remarquer par son intelligence. Il a disparu à 15 ans en faisant ses premiers pas dans la criminalité. Son intelligence, sa prudence, son courage, son esprit d'initiative l'amèneront rapidement loin vers les sommets. Il attendit cependant l'âge de 35 ans pour prendre le pseudonyme d'empereur du crime, incontesté par ses pairs. Ses principales identités sont les suivantes :

— **Marcus Arbetum** : membre du conseil municipal de Carune ; recteur honoraire du département d'anthropologie galactique comparée à l'université de Carune.

— **Olaf Magnus** : PDG de la compagnie de transport CN (Carune Navette) qui assure la liaison entre l'astroport et le spatioport.

— **Arnem Massik** : PDG de la compagnie de transport marchand interplanétaire, la TRANSECU (transport sécurisé) — siège social : Carune, Carune 1, Rigel.

— **Stern Vandeveld** : PDG du mensuel économique « Empire Economie » et du mensuel d'analyse politique « Empire Politique » — siège social : Pontrefact, Aloysius, Vega.

— Par l'intermédiaire de Karil Evasne, il dirige un gros trust financier, le CII (Crédit Intergalactique Industriel). Pour Karil, il se nomme **Forest Arkanlist**.

— **Eldrik Dzördr** : PDG d'une compagnie d'extraction minière, la EXTMIN, dont 40 % du financement est assuré par le PCF (Prêt et Crédit Faciles), une filiale de la CII qui finance pour une bonne part les activités « légales » d'Atel Malagate.

— Enfin, pour finir, Atel Malagate s'est bâti un véritable empire du crime. Il touche à tout ce que le crime peut offrir comme visages ; il est le chef incontesté de tous les criminels de l'Empire qui lui versent patente pour pouvoir exercer. Accessoirement, il dirige directement la contrebande sur Carune I.

Depuis 7 ans, Atel s'est entouré de personnages hors du commun dont il a fait ses principaux lieutenants. Il a entière confiance en eux et ils lui sont fanatiquement loyaux. Il s'agit de Zurannie Ganets, une prêtresse chassée de son ordre et possédant de fabuleux pouvoirs mentaux ; Scop Suthiros, le Sarkoy, qui a porté durant un temps le titre de « Grand Maître Vénéfice », avant que la loi de Sarkovy ne le lui retire, un maître es poisons donc ; Ephraïm Strang, un assassin efficace et grand maître du combat à mains nues, le plus grand peut-être de tout l'Empire et de l'Au-Delà ; Esteban Skorlet, le moins redoutable des quatre, mais un super génie de la technique doublé d'un pilote chevronné.

Les présentations faites, revenons à notre histoire... Atel, alias Marcus Arbetum, a appris que le vaisseau de Jason avait orbité autour du soleil mort abritant sa base secrète. Connaissant l'automatisme de la boîte noire, il lui fallait absolument la récupérer dès l'arrivée de Jason, sans éveiller les soupçons. Mais Jason était un homme buté, n'aimant pas changer ses habitudes et Marcus s'est vite rendu compte qu'il ne pouvait être contrôlé mentalement, ni même hypnotisé. En désespoir de cause, il s'est rendu chez Jason avec Zurannie Ganets et Scop Suthiros. Grâce aux exceptionnels pouvoirs mentaux de Zurannie, qui a pris contrôle du gardien, ils sont entrés sans se faire remarquer. Le gardien leur a même ouvert la porte de l'appartement de Jason. Ils l'ont fouillé silencieusement mais Jason s'est réveillé et, après une courte lutte inégale, il a été neutralisé, interrogé, piqué au sérum de vérité, torturé... Rien n'y a fait et, sur un signe de Marcus, Scop, de l'ongle de son pouce, écorcha le dos de la main droite de Jason et le poison fit son effet. Jason mourut à 0 H 45 ; Marcus et ses compagnons partirent à 5 H 30 sans avoir rien trouvé qu'une carte magnétique servant à ouvrir la fameuse boîte noire. Sans cette carte, elle explose au visage de celui qui la force... à moins d'en fabriquer une autre.

Marcus a suivi l'enquête de la police (un policier de chaque commissariat est à sa solde). Il a ainsi appris l'arrivée de plusieurs membres des Services Secrets et mis en branle tout son réseau d'espionnage pour les identifier. Les aventuriers sont donc filés très discrètement depuis leur arrivée à l'astroport, par les quatre lieutenants d'Atel.

Le MJ devra faire le planning des filatures, sachant que Zurannie et Ephraïm forment le premier groupe de

filature et Scop et Esteban le second. Ils filent par deux, huit heures chaque groupe. Les chambres d'hôtel des aventuriers sont placées sur tables d'écoute. D'autres sbires d'Atel peuvent éventuellement être mis en renfort, avec la consigne de ne jamais intervenir, et toujours accompagnés d'au moins un lieutenant.

L'ENQUETE

L'astroport

Le vaisseau de Jason est parqué dans le hangar n° 36, à l'emplacement 17 (il en existe 75 servant de garages et situés derrière l'astroport). Dans chaque hangar se trouve un atelier de petites réparations et de révision. Pour les grosses réparations, il y a 5 ateliers plus importants derrière les hangars. Chaque hangar et atelier est gardé par 2 vigiles armés et 2 chiens de combat. Ils ne laissent entrer que les personnes porteuses du badge indiquant leur état : technicien, vigile, propriétaire de vaisseau, policier... Ce badge peut être retiré au bureau des services techniques mais il n'est délivré que sur raison valable...

Il n'y a rien à glaner dans le vaisseau de Jason.

L'appartement de Jason Bone

Rentrer dans l'appartement de Jason peut être simple ou difficile selon le choix des aventuriers. En effet, que les aventuriers se souviennent de leur entrevue avec le colonel O'Brien. Il faut d'abord passer la porte d'entrée, ce qui n'est pas une mince affaire si on choisit de passer en fraude... Les aventuriers auront tout intérêt à produire leur carte d'appartenance aux Services Secrets. Ensuite, ils devront pénétrer dans l'appartement qui est mis sous scellés électroniques. Seul le colonel O'Brien peut leur donner la clef. Toutefois, ils peuvent tenter de le forcer. S'ils échouent, la police est alertée et sera sur les lieux un quart d'heure plus tard. Un des deux gardes se trouvant au sous-sol fait une ronde toutes les trois heures : 2 H, 5 H... 23 H. Le circuit de ronde passe toujours en premier devant la porte d'entrée.

Le MJ devra faire le plan de l'immeuble et de l'appartement de Jason Bone composé d'un hall d'entrée, d'une cuisine, d'un WC, d'une salle de bain et d'un salon-bureau. Toutes les pièces sont richement meublées et décorées.

Les livres du professeur traitent d'anthropologie, de mythologie, d'ethnologie, d'histoire... D'ailleurs tout ici concerne le travail de Jason, même les mémoires de l'ordinateur dans lesquelles on peut trouver des compte-rendus de ses précédentes expéditions mais rien sur son dernier voyage, rien sur la banque BGE. La seule chose intéressante est le vase vieux de 3000 ans au moins, placé sur les rayonnages derrière le bureau. Pour peu que les aventuriers l'examinent attentivement, ils s'apercevront que son socle se dévisse. Dans ce socle, calée

par de la cire, se trouve une clef cylindrique, longue de 3 cm, lisse, sans aucun cran, marquée de cette seule inscription : BGE. C'est la clef qui permet d'ouvrir le coffre de dépôt de Jason à la BGE et de prendre la boîte noire qui s'y trouve.

Note : Dans les compte-rendus de voyage, si les aventuriers font attention, ils verront que sur les dix voyages, vingt découvertes exploitables ont été faites par Jason. Les coordonnées de ces endroits sont données. En se renseignant dans un centre financier public, les aventuriers pourront savoir si elles sont effectivement exploitées et par quelles sociétés.

L'université

Toutes les disciplines sont enseignées, jusqu'au niveau le plus haut. L'université est divisée en départements. Les aventuriers devront se rendre au département d'anthropologie galactique comparée. Le bâtiment administratif est indépendant du reste des bâtiments de ce département. L'accueil est au rez-de-chaussée, les bureaux sont aux étages supérieurs. Il y en a cinq.

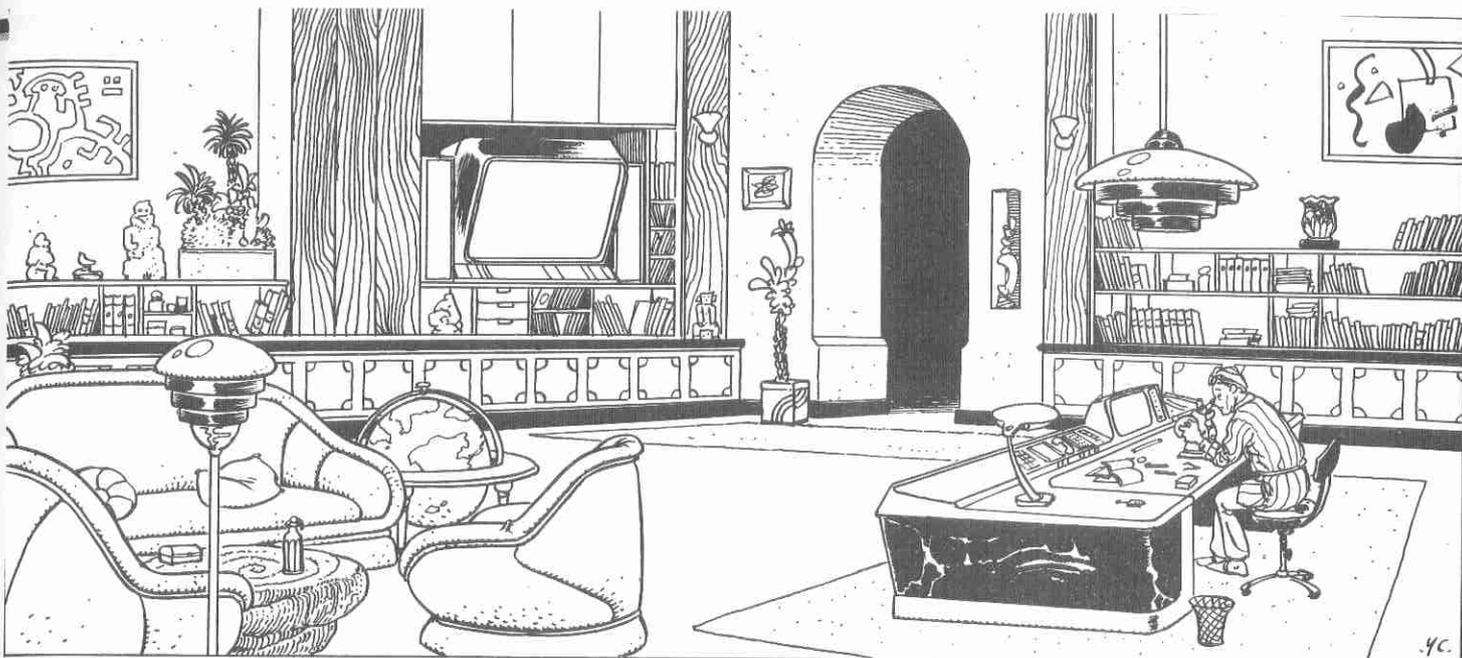
Les aventuriers peuvent y rencontrer plusieurs professeurs qui seront tous unanimes en disant que l'université connaît sa plus grande perte, la recherche anthropologique également, que Mr Bone était l'homme le plus sympathique qu'ils aient jamais connu... Ils ne tarissent pas d'éloges sur lui. Le responsable administratif du département de recherche d'AGC est Mr Marcus Arbetum, le recteur honoraire. Il remplace le recteur officiel absent pour 15 jours encore. Sur Jason Bone, il dira la même chose que les professeurs. C'est un homme affable, terriblement sympathique, qui attire l'amitié. Il paraît environ 50 ans, calme, bien fait de sa personne, élégant. Ses yeux neufs se voileront de tristesse lorsque les aventuriers parleront de Jason. « C'était un ami très cher » dira-t-il. En fait, Marcus et Jason n'avaient aucun rapport autre que professionnel.

Si les aventuriers décident de fouiller les mémoires de l'ordinateur du bureau de Marcus, ils devront le faire de nuit, car Marcus s'y opposera. Le système de sécurité de l'université est classique, simple à neutraliser mais relié au commissariat d'arrondissement.

L'ordinateur, pour peu que les aventuriers réussissent à lui soutirer ce qu'il a dans le ventre, leur apportera quelques précieux renseignements concernant le financement des expéditions d'exploration. Ils devront bien entendu s'intéresser à cette rubrique. Le financement se répartit comme suit :

- 20 % financés par des particuliers.
- 35 % financés par la ville de Carune.
- 45 % financés par l'université.

Les autres renseignements concernant cette rubrique sont protégés par un code d'accès. Les aventuriers devront donc les pirater :



— Au niveau du financement par les particuliers, des 20 %, 50 % sont payés par Marcus Arbetum (soit donc 10 % de la somme totale).

— Au niveau du financement fait par la ville, sur les 35 %, 7 % sont payés par Marcus Arbetum, membre du conseil municipal. Marcus finance donc à lui seul les expéditions à 15 %.

Il l'a fait pour 10 expéditions. Les aventuriers ne tireront aucun autre renseignement de l'ordinateur.

Par contre ils peuvent en savoir plus, surtout sur la législation en vigueur sur les conséquences financières d'une expédition d'exploration ayant été couronnée de succès en ce qui concerne les découvertes exploitables. Le plus simple pour eux est de se rendre à la grande bibliothèque de Carune, de monopoliser un lecteur de disquettes et d'y insérer celle ayant trait au sujet qui les intéresse. Ce qu'ils apprendront est assez édifiant :

a) Une personne physique ou morale, ou un groupement de personnes physiques ou morales, ayant financé une expédition ayant donné lieu à une découverte exploitable à des fins économiques et financières, se doit de vendre, selon la tarification en vigueur, cette découverte à une compagnie d'exploitation, à moins qu'ils ou elles ne soient déjà une compagnie d'exploitation ou qu'ils ou elles décident, suite à cette découverte, de former une compagnie d'exploitation.

b) Dans le cas où la découverte est vendue à une compagnie d'exploitation :

b¹) 50 % des actions émises par cette compagnie en vue du financement de cette exploitation sont réservés à la vente aux personnes physiques ou morales qui ont financé l'expédition qui a entraîné la découverte exploitable.

b²) Ces actions réservées à la vente seront réparties proportionnellement en fonction de la part versée par chacune des personnes physiques ou morales pour assurer le financement de l'expédition.

b³) Une personne physique ou morale possédant 5 % ou plus des actions émises par une compagnie d'exploitation, pour une exploitation, participe aux bénéfices de cette exploitation.

b⁴) Avec 10 % des actions émises par la compagnie d'exploitation pour une exploitation, la personne physique ou morale a droit de regard sur le fonctionnement général de cette exploitation.

b⁵) Avec 25 % des actions, la P/P/M fait partie du conseil d'administration pour cette exploitation.

b⁶) Avec 40 % des actions, la P/P/M fait partie du bureau directeur pour cette exploitation.

b⁷) Avec 70 % des actions émises pour une exploitation, une P/P/M fait partie du conseil d'administration de la compagnie.

b⁸) Si une P/P/M possède 70 % ou plus des actions émises pour le financement d'une exploitation, et ce pour 51 % des exploitations menées par la compagnie, cette P/P/M dirige la compagnie.

Les textes de loi sur le droit commercial, économique, financier et des sociétés sont intarissables sur ce sujet, mais l'essentiel tient en ces 9 points grossièrement résumés. Or, sur 10 voyages d'exploration que Jason a menés, 20 découvertes exploitables ont été faites. Marcus a financé ces voyages à 15 %, ce qui fait que, dès le départ, il est en mesure de posséder 7,5 % des actions émises pour chacune de ces exploitations.

Le reste des renseignements sur ce sujet est trouvable chez Marcus lui-même ou au Centre de la Bourse et de la Finance à Carune qui est ouvert au public désireux de spéculer. Voici ce que le CBF peut révéler, si les aventuriers savent s'y prendre :

— les 20 découvertes sont effectivement exploitées dans des buts lucratifs ;

— pour les 20 exploitations, Marcus a acheté les 7,5 % des actions qui lui revenaient de droit ;

— pour 11 exploitations, il a revendu, avec bénéfices importants, ses actions à la CII,

— pour 4 exploitations, il a revendu ses actions au PCF,

— il a gardé les actions des 5 exploitations restantes,

— pour 3 des 5 exploitations restantes, la compagnie est la EXTMIN,

— pour les deux autres exploitations, la compagnie est la NCE (Nouvelle Compagnie d'Exploitation). C'est une jeune compagnie dynamique, prospère et en pleine expansion,

— en ce qui concerne la NCE, la CII, par le truchement d'opérations financières, a réussi à s'octroyer 40 % des actions de la NCE. Sur ces 40 %, Marcus

en a racheté 65 % à la CII, sans aucune difficulté. De plus en ce qui concerne ces deux dernières exploitations, Marcus a réussi à racheter les actions de plusieurs particuliers et sociétés, si bien que pour chacune de ces deux exploitations il possède 69 % des actions. La NCE ne possède que 8 exploitations. Marcus possède donc à 69 % le quart des exploitations de la NCE, ainsi que 26 % des actions de cette compagnie, ce qui lui donne le droit de siéger à son conseil d'administration,

— en cherchant plus loin, ou en allongeant plus d'UM à l'employé, les aventuriers s'apercevront que la EXTMIN est financée à 40 % par le PCF qui lui est une filiale de la CII.

Maintenant, si les aventuriers ont exploité à fond les divers lieux d'investigation qui s'offraient à eux dans l'immédiat, ils se trouvent avec :

— une clef de coffre de dépôt de banque, la BGE,

— un Marcus Arbetum énigmatique et soupçonnable.

LA CLEF

Les aventuriers savent qu'elle sert à ouvrir un coffre de dépôt de valeur d'une banque, la BGE (Banque Galactique de l'Empire) possédant 87 succursales à Carune. Cependant il ne leur sera pas trop difficile de savoir, grâce à une recherche sur ordinateur, qu'il s'agit de l'agence située près de l'astroport.

Mais il leur manque plusieurs éléments primordiaux. Le n° de code de la clef et le n° du coffre loué par Jason. La clef est une clef à nœuds magnétiques, il y en a 10, donc autant de numéros. Lorsqu'on veut ouvrir un coffre, il suffit d'insérer la clef dans l'endroit prévu à cet effet puis on a 3 minutes pour taper le code à l'aide du clavier placé à côté. Quand le bon code est composé, les nœuds magnétiques prennent position en face des trous magnétiques, on tourne la clef et le coffre est ouvert. Trois essais sont autorisés. Si les 3 minutes passent sans que le coffre

ait été ouvert ou la clef retirée, ou si les 3 essais sont ratés, les portes de la salle se ferment automatiquement, l'ascenseur se bloque et la police est là dans les 10 minutes. De plus, pour descendre dans la salle des coffres située au premier sous-sol, il faut posséder un coffre.

Le système de sécurité de la banque est très sophistiqué. Dans la salle publique, 10 caméras vidéo tri-D filment ce qui se passe 24 heures sur 24. Dix gardes armés en civil sont là lors des horaires d'ouverture. Dans les ascenseurs, 4 caméras filment en permanence, ainsi que dix autres placées dans la salle des coffres (qui en contient 500 tous numérotés). A la moindre alarme, située à n'importe quel niveau, les portes se bloquent et la police arrive ; elle seule peut les débloquent. Pour obtenir les numéros de coffre et de code, il faut passer par l'ordinateur central de la banque qui est isolé du reste du réseau informatique de la banque. Il est situé au deuxième sous-sol. Seules 4 personnes peuvent y accéder : le directeur, son adjoint et deux techniciens. Toute autre personne ferait déclencher l'alarme. Ce n'est pas une histoire de carte ou de clef codée pour y accéder, le système est beaucoup plus subtil. Toutes les portes de ce niveau sont ouvertes, mais le système est basé sur le magnétisme unique qui émane de chaque personne. Et le système de sécurité n'en connaît que quatre. Le seul moyen vraiment sûr pour les aventuriers est de rencontrer le directeur ou son adjoint et de le contrôler afin d'obtenir tous les renseignements désirés. Une fois cela fait, ils n'auront plus qu'à descendre dans la salle des coffres après en avoir loué un. Ouvrir le coffre de Jason sera un jeu d'enfant vu que l'employé qui les accompagne ne pénètre pas dans la salle. Une boîte noire se trouve dans ce coffre.

La boîte noire

30 cm de long, 20 cm de large, 5 cm d'épaisseur. Une fente est prévue pour l'introduction d'une carte magnétique permettant de l'ouvrir et d'en retirer l'enregistrement. Une prise magnétique permet de brancher la boîte sur le tableau de bord d'un vaisseau pour enregistrer. On peut remarquer les inscriptions suivantes : I.T.H.P. Alastor Cyron (Institut des Techniques de Haute Précision, planète Alastor, système Cyron) suivies des numéros de type et de série I IV 467 N 342.

Toute tentative d'ouverture de la boîte sans la carte magnétique provoquera son explosion et la destruction de l'enregistrement. Les aventuriers devront donc fabriquer une carte (avec les risques qu'elle ne soit pas de la bonne taille et que certains des 12 numéros composant son code soient faux), ou faire fabriquer, une carte (en allant à l'I.T.H.P. sur Alastor

et en prétextant la perte de l'ancienne — les employés sont corruptibles). Une fois la carte en mains, l'enregistrement peut être retiré et passé sur un appareil classique.

Le film

L'enregistrement dure 5 398 heures en vitesse normale... mais peut être passé en vitesse accélérée jusqu'à 100 fois la vitesse normale. Tout le trajet de Jason est indiqué : coordonnées de systèmes, de soleils, de planètes, ainsi que leurs caractéristiques avec images à l'appui. Sont également précisées leurs caractéristiques géologiques, géographiques... Une étude plus approfondie des planètes portant la vie (intelligente en particulier) est faite : Jason a séjourné sur 2 planètes, un mois au moins... Très intéressant anthropologiquement parlant mais ennuyeux à mourir pour les aventuriers.

Cependant, à la 2 101^{ème} heure, des aventuriers attentifs pourront voir ce qui les concerne : une partie de 2 heures (vitesse normale) et surtout deux fois 4 minutes dignes d'intérêt. Une base, équipée de manière ultramoderne, apparaît en effet. Le plus étrange est qu'elle se trouve sur un soleil mort d'une étoile double dont l'autre soleil est encore en activité. L'étoile double, d'après ses coordonnées, se trouve dans l'Au-Delà, où la loi de l'Empire n'a plus cours. Il s'agit... de la base secrète de l'empereur du crime.

Note au MJ : Il faudra préparer un tas de descriptifs de planètes et de soleils pour endormir les joueurs avant de décrire l'important. Ne pas oublier que les aventuriers sont filés par les hommes d'Atel Malagate qui n'a aucun intérêt à ce que le film soit vu par des yeux ennemis. Il interviendra donc si cela est possible, avec l'aide de ses lieutenants et/ou quelques autres hommes. Son intervention pourra se faire soit lorsque les aventuriers seront en possession de la clef du coffre, soit lorsqu'ils auront récupéré la boîte noire sur Carune, à l'I.T.H.P. sur Alastor ou dans l'espace entre Carune et Alastor. Les choix d'intervention sont nombreux. Le MJ doit jouer Atel comme si c'était son propre personnage, il agira de même avec les 4 lieutenants. Il devra bien examiner les tenants et les aboutissants de l'intervention.

MARCUS ARBETUM

Personnage énigmatique et soupçonnable... Son adresse se trouve dans les annuaires vidéophoniques publics. Il n'est jamais chez lui les jours de travail entre 10 H et 16 H, temps qu'il consacre à l'université.

Il habite au 98.R36.17A.7S dans un immeuble possédant le même système de sécurité que celui de Jason. Si les aventuriers décident de se rendre en fraude chez Marcus, reste à savoir si ce-

lui-ci sera prévenu à temps par ses lieutenants. Zurannie et Scop possèdent tous deux des pouvoirs mentaux et l'écoute téléphonique marche à plein. Marcus mettra au point un plan qui lui permettra de supprimer tous documents, toutes traces compromettantes. Si ça va vraiment mal pour lui, il videra son appartement, ne laissant que les meubles et l'ordinateur vide et détruit... sauf un livre, tombé sur la moquette du salon, dans la précipitation sans doute.

Si les aventuriers arrivent à pénétrer dans l'appartement avant que Marcus ne soit prévenu, ils pourront étudier ce que l'ordinateur a dans les tripes. Il est relié par relais hyper-ondes au grand ordinateur de sa base. Pour le découvrir, il faut le démonter. Sans jet de dés, dès qu'il est allumé, deux rubriques se proposent au choix des aventuriers : université et mairie avec les codes d'accès. Elles ne concernent que le travail légal de Marcus. Il y a bien d'autres rubriques, mais elles sont inaccessibles sans les codes d'accès inscrits dans les mémoires de Marcus et de ses lieutenants. Si un PJ cherche autre chose que ce qui est directement accessible, il n'a droit qu'à un essai raté. Au deuxième raté, l'ordinateur s'éteint automatiquement et Marcus et ses hommes sont prévenus aussitôt. Eux seuls sont capables de le remettre en marche rapidement. Ce qu'il y a dans ces rubriques secrètes concerne les activités financières, économiques et spéculatives d'Atel, sous ses diverses identités, ainsi que les rapports existant entre les diverses sociétés. Il y a une rubrique par identité. Mais bien que ce soit louche, il n'y a aucune preuve là-dedans, rien que des soupçons. Le principal est accessible par 2 codes d'accès. Si les aventuriers y arrivent, ils auront toutes les preuves nécessaires pour inculper Marcus... mais pas ses lieutenants, désignés par des numéros.

Le livre

Répertoire populaire des planètes et étoiles, il ne comporte aucune note, aucun mot souligné. Cependant, lorsqu'il est tenu par la tranche, il s'ouvre à chaque fois à peu près à la même page. 20 étoiles sont répertoriées dans ces quelques pages, 3 étoiles doubles dont une avec un soleil mort... Aucune planète n'est habitable. En étudiant la page par des moyens optiques et chimiques, les PJ s'apercevront que le soleil mort a été souvent touché, caressé... Les coordonnées en sont données dans le livre.

LA BASE SECRETE

Les aventuriers seront donc en possession des coordonnées du soleil mort de l'étoile double où se trouve la base secrète d'Atel Malagate. Ils auront alors le choix entre tout révéler à la police de Carune qui prendra le relais, ou aux Services Secrets, ou de régler le problème de la base eux-mêmes. Dans les deux premiers cas, Atel est un homme fini, traqué dans tout l'Empire où il régnait jadis en maître, un homme sans avenir.

Dans le cas contraire, Atel a encore toutes ses chances de réchapper à la catastrophe.

Arrivé à ce stade des événements, Atel Malagate se rendra sur sa base avec ses lieutenants. Reste à savoir s'ils arriveront avant ou après les aventuriers, ou si la confrontation se fera dans l'espace.

Si Atel arrive avant les PJ, lui et ses hommes videront les lieux de tous documents importants puis mettront en route le système d'autodestruction de la base. Ils décolleront du soleil mort 1 heure après y avoir atterri, la base sautera une demi-heure plus tard dans une gigantesque explosion nucléaire qui ébranlera le soleil lui-même. Il se peut que les aventuriers arrivent à la base alors qu'Atel et ses hommes y sont encore. La confrontation risque de ne pas être triste...

Si les PJ arrivent avant Atel, le MJ devra calculer le temps qui leur est imparti avant l'arrivée de l'affreux. Peut-être auront-ils le temps de réunir toutes les preuves qui permettront de démanteler tout le réseau et de procéder à des centaines d'arrestations. La plus grande rafle policière de tous les temps... Ils devront repartir assez vite car Atel n'est pas loin. Une confrontation dans l'espace peut encore avoir lieu. Comme on le voit rien n'est encore joué.

Plan de la base

Elle est composée de 9 bâtiments octogonaux. 8 rayonnent autour du neuvième qui abrite la monumentale machinerie ainsi que le puissant ordinateur. Tous les bâtiments sont reliés entre eux par un réseau de couloirs de surface. Les autres bâtiments sont, dans l'ordre :

1) le sas d'entrée et de décompression, donnant accès directement dans la grande salle aux combinaisons et aux armes servant également à entreposer quelques caisses de matériels divers. L'ouverture du sas peut se faire par l'extérieur si on possède la clef qui arrête le système de sécurité. En effet la manette d'ouverture que l'on doit tirer puis tourner vers la droite, se trouve dans un

renfoncement cylindrique de 40cm de profondeur et 20cm de diamètre. Un rayon balaye le renfoncement à 30cm au dessus de la manette. Il fait un passage toutes les secondes. Pas question de bricoler. On peut le faire mais uniquement de l'intérieur. Le seul moyen d'actionner la manette est d'utiliser le pouvoir mental, « télékynésie ». Une force de 1kg est suffisante.

- 2) Salon.
- 3) Appartement de Scop.
- 4) Appartement d'Ephraïm.
- 5) Appartement d'Atel.
- 6) Appartement d'Esteban.
- 7) Appartement de Zurannie.
- 8) Salle à manger, cuisine. Cellier au sous-sol.

Le MJ devra meubler tous les bâtiments, placer des armes aux endroits stratégiques, etc.

Les murs sont à l'épreuve de tous projectiles et rayons, ils coûtent une fortune incalculable mais Atel tient à sa sécurité. Seules les charges nucléaires placées comme dispositif d'autodestruction, et qui sont énormes, sont capables de volatiliser la base.

La piste d'atterrissage se trouve à 25m du sas. Des radars placés sur le toit détectent tout ce qui vient de l'espace et déclenchent une alarme sonore si Atel est là.

FICHE TECHNIQUE

Dans le scénario lui-même, aucune procédure d'action (voir ce qu'un ordinateur a dans le ventre, fabriquer une carte magnétique...) n'est décrite. Certaines de ces actions sont normales et n'auront donc ni bonus ni malus, d'autres sont difficiles et subissent des malus. Ceux-ci sont exprimés en %.

Exemples

— Dans Empire Galactique, pour réussir une action, il suffit de faire un jet de dés supérieur ou égal à 50 ; avec un malus de 50 % ce jet devra être supérieur ou égal à 75 (50+50+.50 %) ; avec un malus de 150 % il devra être supérieur ou égal à 125.

— Dans Traveller, supposons que pour réussir une action le joueur doive faire 8+ ; avec 50 % de malus il devra faire 10,4+ soit 11+.

— Pour Space Opera le même principe est appliqué.

Les malus

1) **S'apercevoir qu'ils sont filés :** 100 % de malus, mais ce ne sera qu'une impression car dans chaque équipe il y a un psy. Avec 200 % de malus ils verront ceux qui les filent.

2) **Découvrir les mouchards** dans leur chambre d'hôtel : aucune chance sans chercher ; 80 % de malus en cherchant.

3) **Trafiquer le système de sécurité** de l'immeuble de Jason ou de Marcus : aucune chance à cause du gardien.

4) **Neutraliser les scellés électroniques** de l'appartement de Jason : talent électronique, 50 % de malus.

5) **Dans l'astroport, en fraude :** éviter d'alerter les chiens, 80 % de malus, les gardiens, 30 % de malus. Aucun malus pour ouvrir les portes, talent : électronique.

6) **Trouver la clef du coffre** dans le socle du vase : 80 % de malus. Talent :



Science Fiction

embuscade pour Empire, jet sous Int pour Traveller et Space Opera. Laisser chercher avant de jeter les dés.

7) Pénétrer dans l'université la nuit : aucun malus ; talent électronique pour le système de sécurité.

8) Pénétrer dans le bureau de Marcus à l'université : aucun malus mais 75 % de malus pour détecter le mouchar.

9) Fouiller les mémoires de l'ordinateur de Marcus à l'université : pas de jet pour ce qui n'est pas caché ; pour des renseignements plus poussés il faut pirater, 35 % de malus, talent : informatique, mini-computer.

10) Fabriquer une nouvelle carte magnétique pour la boîte noire : pas de malus pour la carte elle-même ; pour mettre en place les 12 n° de code (et les trouver) il faut d'abord réunir le bon matériel, 10 % de malus, talents : pour Empire, moyenne de électronique, informatique et robotique ; pour Traveller moyenne de electronic et computer ; pour Space Opera moyenne de electronic engineering et computer engineering. Pour les n°, 20 % de malus et les mêmes talents que précédemment.

11) Le film, repérer ce qui est intéressant : de 10 à 150 % de malus en fonction de l'état de fatigue.

12) L'ordinateur de Marcus sur Carune : aucun jet pour son travail à l'université. Piratage, 75 % de malus pour chacune des rubriques secrètes. Talent : informatique, minicomputer.

13) L'ordinateur d'Atel sur la base secrète : aucun code d'accès, tout est accessible pour peu que les aventuriers s'y retrouvent avec cet ordinateur très complexe (NT6 dernier cri pour Empire, MK10 pour Space Opera). Un jet sous talent ordinateur ou informatique est nécessaire. Toutes les preuves sont là.

SCOP SUTHIROS Sexe masculin, 1m70, 80 kg

C'est une masse dense de muscles, sa planète d'origine, Sarkovy étant de gravité élevée, 2g. C'est un combattant redoutable à mains nues car chacun de ses ongles est enduit d'un poison. Aussi s'efforce-t-il de frapper sur la peau nue. Lui-même est immunisé contre tous les poisons qu'il utilise, environ quarante. Ceux-ci agissent de toutes les manières possibles : contact, ingestif, insinuatif, respiratoire... Leurs effets sont de toutes sortes : mort rapide, lente, paralysie, destruction du cerveau, cécité, surdité, idiotie, etc. Les jets de protection contre ces poisons se font tous avec de forts malus. Sur ses ongles, les poisons sont les suivants : pouce droit, éponof, provoque la mort en 2mn par arrêt cardiaque, comme une crise, chance de survie (jet de protection) réduites de moitié ; doigts droits, cluthe, provoque la cécité en 1mn, la surdité en 2mn, la paralysie motrice en 5mn puis la mort dans d'atroces souffrances en 15mn, chances de survie réduites au quart ; pouce gauche, sooghey, provoque la cécité en 5mn, pas de jet de sauvegarde, incurable sauf dans les grands centres spécialisés ; doigts gauches, afr, provoque la débilité profonde en 15 mn, pas de jet de protection, curable seulement dans les centres spécialisés et avec l'antidote trouvable uniquement sur Sarkovy.

Empire Galactique

Int/9 Vol/7 Cha/5 For/12 End/10 Hab/10

Déguisement/3 Langage ET/2 Télépathie/4 Corruption/3 Combat mains nues/4 Combat contact/4 Embuscade/6 Syst D/2 Conduite NT3/2 Combinaison/4

Space Opera

Phy/10 For/18 Con/17 Agi/17 Dex/16 Int/15 Intui/14 Lead/14 Brav/17 Emp/12 GTA/14 MechA/15 ElecA/15

Psy/14 Télépathie/4 Clairvoyance/4

Chemistry/8 Gen biologie/8 Bio chimie/7 Botany/6 Xenobot/6 Zoologie/7 Xenozool/6 Native medicine/7 Xenomed/5 Medical practise/5 Linguistic/2 Alien languages/4 Driver (motorcycle, groundcar, ATV)/5 Streetwise/6 Forgery/6 Déguisement/5 Bribery/6 Scout/9 Combat mains nues/6 Dague/6 T6 44 automag/6 T10 fusion pistol/6 Armoury firearms/5.

Traveller

For/15 Dex/13 End/13 Int/11 Edu/10 Soc/Sta/8

Force psy/11 Télépathie/9 Clairvoyance/3

Brawling/4 Dague/4 Autom pistol/4 Laser/3 Vacc suit/3 Bribe/3 Forgery/3 Déguisement/3 Syst D/2.

EPHRAIM STRANG

Sexe masculin
48 ans, 1m78, 75kg

C'est un grand maître du combat à mains nues, du katana et de la dague. Dans ces trois disciplines, c'est un combattant redoutable qui connaît tous les points sensibles du corps. Lorsque le jet de dé ajusté donnera une réussite supérieure au double de ce qu'il devait obtenir, il aura frappé l'endroit qu'il visait, ce qui se traduira par la mort immédiate, ou l'inconscience avec dégâts doubles, ou un os cassé avec dégâts doubles. Pour un coup normal les dégâts sont augmentés de 50 %.

Empire Galactique

Int/9 Vol/7 Cha/2 For/11 End/9 Hab/10.

Déguisement/2 Comb mains nues/8 Commandement/2 Comb cont/5 Embuscade/3 Syst D/2 Prothèse amure/1 Comb dist/4 Combin/2

Space Opera

Pour Space Opera, c'est un trans-humain.

Phy/11 For/17 Con/16 Agi/17 Dex/17 Int/15 Intui/16 Lead/15 Brav/17 Emp/6 GTA/16 MechA/15 ElecA/15

Psy/15 Clairvoyance/1 Télépathie/2

Combat training/9 Combat pilot/8 Survival : arctic/5 Desert/Jungle/5 Forest/6 Steppe/6 Combat engineering : field fortif/5 Milit construc/5 Bomb disposal/8 Demolition/7 Unarmed comb/9 Katana/11 Dague/9 Laser/6 Fusion/7 Aprobdt/5 Grenade etc/8 Rocket launcher/8 Hand gun/6 Armourer/9 (dans les armes qu'il utilise) Street wise/7.

Traveller

For/14 DEX/13 End/11 Int/10 Edu/8 Soc/Sta/6

Déguisement/2 Forgery/2 Streetwise/4 Brawling/7 Blade combat/6 (katana et dague) Gun combat/4 (laser rifle, automatic pistol - 44 magnum-) Gunnery/4 Ships boat/3 Forward observer/2 Vacc suit/2 Force psy/8 Clairvoy/3 Télépathie/2

Il est rappelé que grâce à sa fortune, l'empereur du crime peut se permettre d'avoir ce qu'il veut. Tous ses vaisseaux sont armés. Lorsqu'il se rend sur sa base secrète, il le fait avec un « corsair class privateersman », il est généralement escorté par 2 « islander class trading sloop » ; lorsqu'il se rend sur d'autres planètes faisant partie de l'Empire, il prend soit les vols réguliers, soit un « cor-

sair » escorté par des « islander » (ceci pour Space Opera) ; pour Traveller il utilise surtout un « mercenary cruiser » arrangé pour accueillir 4 « fighters ». Ses hommes peuvent disposer de tout le matériel qu'ils veulent, et, en ce qui concerne les psy pour Space Opera, ils ont tous un PK cristal.

J'AVAIS VRAIMENT GALÉRÉ POUR OBTENIR CE TRANSPORT, J'AVAIS AUSSI ÉTÉ PAYÉ D'AVANCE. J'ALLAIS PAS ME LAISSER EMMERDER PAR CES FACÉS DE ZER-ABIENS, JE LACHAIS TOUT LE PZZ AU DESSUS DE LA VILLE ...



J'AI MIS LES BOUTS RAPIDOS, J'AVAIS DANS L'IDÉE QUE LE GOUVERNEUR N'ALLAIT PAS APPRÉCIER ...



CANAL - BLA BLA ... 17 MILLIONS DE GAGATISÉS ... BLA ... BLA ... DÉDÉ LE GLUMEUX ... BLA ... 100000 MEGACREDITS DE RÉCOMPENSE ... BLA ... BLA ...



ATEL MALAGATE

Sexe masculin
55 ans, 1m76, 80 kg

Empire Galactique

Int/12 Vol/10 Cha/9 For/9 End/7 Hab/7

Déguise/6 Langage ET/4 Logique/4 Foi/5 Hypnose/5 Corruption/5 Séduction/2 Marchandage/6 Estimation/3 Administration/7 Commandement/3 Conduite NT5/3 NT6/3

Syst D/2 Combat dist/2 Combinaison/3

Space Opera

Phy/10 For/15 Con/14 Agi/12 Dex/16 Int/19 Intui/17 Lead/18 Brav/15 Empat/17 GTA/16 MechA/15 ElecA/16

Psy/17 Télépathie/7 Télékinésie/4 Téléportation/3 Déguise/9 Forgery/10 Counterfeiting/9 Brbery/8 Streetwise/9 Merchant/9 Administration/10 Linguistic/6 Alien lang & cust/6 EVA/6 adv EVA/6 Interplanetary pilot/8 T9 laser pistol/5 T9 nerve pistol/6 T8 stun pistol/5 T9 laser carbin/7

Traveller

For/11 Dex/9 End/9 Int/15 Edu/8 Soc Sta/7
Force psy/11 Télépathie/10

Déguise/5 Corruption/5 Adminis/6 Streetwise/6 Forgery/6 Pilot/3 Syst D/2 Vacc suit/2 Leader/3 Laser pistol/1 Laser carbin/2

ZURANNIE GANNETS

Sexe féminin
41 ans, 1m61, 49 kg

Empire Galactique

Prêtresse grade 6 chassée de son ordre

Int/12 Vol/10 Cha/9 For/10 End/9 Hab/6

Déguise/4 Télékinésie/6 Télépathie/8 Médecine/4 Admi/3 Comb mains nues/3 Conscience psy/6 Prothèse armure/2 Comb/0

Space Opera

Pour Space Opera, Zurannie est une trans-humaine.

Phy/7 For/17 Con/15 Agi/14 Dex/15 Int/18 Intui/17 Lead/16 Brav/15 Empat/16 GTA/14 MechA/13 ElecA/13

Psy/19 Télépathie/10 Télékinésie/9 Téléportation/6 Clairvoy/8 Téliurgie/7 The force/10

Native medicine/9 Xeno medicine/9 Xeno zool/9 Biologie/9 Biochimie/9 Medical practise-physician/9 Admin/5 Streetwise/6 Forgery/6 Déguise/7 Unarmed combat/6

Traveller

For/12 End/11 Dex/8 Int/15 Edu/14 Soc Sta/13

Force psy/15 Télépathie/10 Clairvoy/5 Télékinésie/10 Awam/9 Téléportation/9 Spécial/max.

Déguise/5 Brawling/4 Medical/4 Forgery/5 Adminis/3

ESTEBAN SKORLET

Sexe masculin
54 ans, 1m81, 72 kg

Empire Galactique

Int/11 Vol/7 Cha/9 For/10 End/8 Hab/8

Conversion/3 Mécanique/3 Electronique/4 Inform/5 Robot/6 Estimation/4 Comb mains nues/4 Conduite NT5/4 Embus/4 Prothèse répar/5 Combinaison/2

Space Opera

Phy/10 For/16 Con/14 Agi/15 Dex/17 Int/18 Intui/15 Lead/16 Brav/14 Empat/16 GTA/18 MechA/18 ElecA/19

Phy/10 For/16 Con/14 Agi/15 Dex/17 Int/18 Intui/15 Lead/16 Brav/14 Empat/16 GTA/18 MechA/18 ElecA/19

Physique générale/10 Adv math/10 Chemistry/9 Phys nucléaire/9 Force field phys/8 Hyp dim phys/8 Temp phys/7 Adv metal/7 Astronomie/6 Biochimie/6 Planetologie/6 Mech eng/8 Elec eng/9 Comput eng/9 Power eng/9 Star drive eng/8 EVA/7 Adv EVA/8 Orbital pilot/7 Combat orb pil/7 Interplanet pilot/10 FLT pilot/8 Astrogator/9 Unarmed combat/6 T8 laser pistol/4 T8 disruptor pistol/3 Bomb disposal/5 Crime tech : Com system/7 Detection system/7

Traveller

For/12 Dex/11 End/10 Int/14 Edu/15 Soc Sta/11

Computer/6 Elect/6 Engineering/6 Mechanical/6 Pilot/5 Sheep boat/5 Navigation/5 Brawling/2 Vacc suit/2 Laser pistol/1

**CHRONIQUES
D'OUTRE MONDE**



EN VENTE DANS LES MEILLEURS PARTOUTS!

CASUS BELLI
PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION