



HOMEKA

L'AMTEX ERRANT

Ce qui s'est passé : Serdann, un Eco-Terror, a mis la main sur des caisses d'un nanovirus foudroyant, qu'il a envoyées vers Tartara pour perpétrer une action mortelle d'envergure. Une de ces caisses confiées à un équipage de Méka a été volée par Ron, un petit magouilleur. Serdann a alors embauché une troupe de mercenaires pour la récupérer. L'aventure commence quand Ron tente de vendre cette caisse aux personnages joueurs...

Attention : ce scénario est difficile et pourrait bien provoquer la mort de plusieurs personnages, ou même de tout le groupe s'ils se montrent imprudents.

>>>Synopsis

Afin d'éviter qu'une arme chimique ne soit utilisée par des Eco-Terrors, les PJ devront affronter des mercenaires, négocier avec un ex-activiste repent et tenter d'arrêter le transporteur. Le véhicule s'avère être un Méka hors de contrôle et il faudra réussir à monter à bord pour récupérer la cargaison et empêcher l'engin de percuter un village au beau milieu du dernier assaut des mercenaires.

AU BUGGY BAR

Les personnages prennent tranquillement un verre dans le Buggy Bar, ce soir-là, en attendant l'opportunité d'un nouveau job. L'ambiance est survoltée à cause de la course de buggies retransmise en direct sur un écran géant. La salle est bondée, un mélange de toutes les tranches de la population s'y est retrouvé pour l'événement sportif. Au milieu du bruit, il est difficile de s'entendre et la fumée des cigarettes de kelp bloque le peu de vue que permet l'éclairage sous-dimensionné. En plus de la petite foule debout devant l'écran, toutes les tables sont prises. Le zinc est recouvert de consommations en attente qu'une très jeune serveuse peine à amener à temps aux consommateurs.

Parmi ceux-ci, on peut voir un couple en pleine altercation, dont le mari semble plus intéressé par l'écran que par son épouse, plusieurs tables d'ouvriers venus de la même usine et qui se lancent des vanes de l'une à l'autre en hurlant pour couvrir le bruit ambiant déjà assez fort, des joueurs qui prennent les paris, des tables d'aventuriers à la recherche d'un job, comme les joueurs. L'équipage d'un AS-10, une machine de guerre impressionnante, essaye d'être à la hauteur de la réputation de son engin et porte ostensiblement armes et armures à pointes. Ils regardent tout avec des yeux pleins de haine, mais leur jeune âge (aucun n'a plus de vingt ans) et les sourires qu'ils se lancent à l'occasion d'une blague trahissent leur bonne nature. Des mercenaires regardent passer la serveuse, le nez dans leur verre.

Une tablée de corpos est assez animée. Les quatre cadres d'une trentaine d'années sont venus pour boire. D'ordinaire, ils resteraient entre eux, mais les trois verres avalés dans la dernière heure les ont rendu expansifs. Remarques graveleuses, moqueries gratuites et rots sonores suivis d'éclats de rire incontrôlés n'incommodent que leurs voisins de table : les personnages joueurs.

LA CAISSE

Au milieu de ce capharnaüm, quelques uns tentent tout de même de faire affaire. Des silhouettes passent de table en table, certaines à la recherche d'un emploi, d'autres pour rejoindre un équipage, vendre leur dernière trouvaille ou, beaucoup plus rarement (et surtout ce soir), pour proposer un boulot. Le jeune homme qui rapproche une chaise de la table des PJ et, sans aucune gêne, s'installe, n'a manifestement pas de travail à offrir : **Vêtements rapiécés, barbe naissante et cheveux violets, un sourire qui serait charmeur s'il ne lui manquait pas quelques dents et une grosse caisse métallique étanche sur les genoux.** En vendeur doué, il ne laisse pas aux personnages le temps de lui dire de partir, ni même de parler tout court. Il se présente rapidement : **il s'appelle Ron et bosse dans la récupération.** Il a tout de suite vu des gens intelligents dans les personnages...

Ron baratine les PJ et, tout en esquivant les menaces, insultes et autres ordres de se barrer sur le champ, et propose de leur vendre sa dernière opportunité : **une caisse militaire étanche marquée du sym-**

bole de la Confédération et datée d'avant la Rupture. Mieux encore, elle aurait été expédiée sur Zéphyr depuis Mars !

Un coup d'œil permet de vérifier ses dires, mais seul un jet de Falsification sous Savoir pourra confirmer qu'elle est authentique. Rien n'indique ce qu'elle contient, pas même sa taille de 60x40x40cm, mais elle reste inviolée et encore étanche. La caisse elle-même, en tant que relique pré-Rupture, vaut bien quelques centaines de Zef à elle seule, sans même compter son contenu.

Mais Ron enchaîne : **il l'a trouvée à bord d'un engin de transport lourd où il a pu se glisser avant que l'équipage ne prenne la route.** Ils n'étaient pas négligents, mais Ron se qualifie lui-même de meilleur voleur de toutes les Mers Arides : ils n'avaient aucune chance.

Après quelques nouvelles phrases par lesquelles Ron se vante et encense la valeur du contenu (pourquoi un énorme Méka de guerre servirait à la transporter sinon ?), il propose un prix de vente : 2000 Zefs. Pour allécher les PJ, il évoquera tout ce qui aurait pu transiter de Mars à Zéphyr à cette époque : des nanodocs, des munitions hyper-explosives, ou encore une armure moléculaire.

Au pire, il s'agit d'une cinquantaine de rations de combat, qui se revendraient au bas mot deux cents Zefs chacune. Ron est un habile négociateur et ne descendra pas en dessous de 500 Zefs. **Si on lui demande pourquoi il ne l'a pas ouverte lui-même, Ron montre le verrou numérique : il faudrait du temps pour ouvrir ça** et forcer la caisse risque d'endommager la relique et son contenu.



NURGAL

Que la vente se fasse ou non, Nurgal et son groupe de mercenaires, aussi nombreux que les PJ et qui patientaient le nez dans leur verre, n'attendent pas plus longtemps. Ils ont pour mission de récupérer la caisse et vont la reprendre de force et tout de suite. Ils se lèvent d'un bloc et se dirigent vers la table des PJ, toutes armes dehors, bousculant les fans de course et la serveuse sur leur chemin. Leurs yeux ne quittent pas la caisse et ils sont menaçants. Nurgal, leur chef, prend la parole pour exiger qu'on la lui remette. Elle a été volée à leur employeur et Ron devra en payer le prix.

Il existe de très nombreuses possibilités à partir de ce point, selon la réaction des PJ et s'ils sont déjà les nouveaux propriétaires de la caisse.

Ron essaiera toujours de sauver sa peau et de s'enfuir ; s'il peut partir avec l'argent et, idéalement, avec la caisse en bonus, il le fera. Sa destination sera un autre bar, le Poznan, un repaire de magouilleurs et de voleurs qui se tiennent les coudes et protégeront Ron sans hésitation.

Les mercenaires ne se battront pas jusqu'à la mort et ne savent pas grand chose, ils ont été payés par Serdann Lu, un riche négociant d'Irzhon, pour lui ramener la caisse et la tête du voleur. Nurgal semble détester son employeur, mais ne dira rien de plus. Il est habitué à la torture et ne parlera pas.

Idéalement, il serait bien que Nurgal ou un autre de ses hommes parviennent à s'enfuir, mais ce n'est pas indispensable.

Si les personnages perdent la caisse et Ron, une enquête rapide dans les quartiers sinistrés leur apprendra qu'il est arrivé d'Irzhon le jour-même et qu'il s'est vanté partout d'avoir volé une caisse d'un AMTEX qui devait aller vers Tartara. Il a cherché à la revendre le plus vite possible car il avait été vu et pris en chasse par des mercenaires. Il avait un rendez-vous avec un acheteur au Poznan le soir-même, mais essayait de revendre sa prise au meilleur prix ailleurs, sans doute au Buggy Bar.

LE POZNAN

Le bar est peu engageant : le sol est collant, des ivrognes ronflent dans les recoins sombres et tous les consommateurs ont l'air de truands endurcis. C'est d'ailleurs ce qu'ils sont. Les regards sont menaçants et le barman, un homme énorme au crâne rasé et affublé d'un double menton, ne les servira qu'à regret.

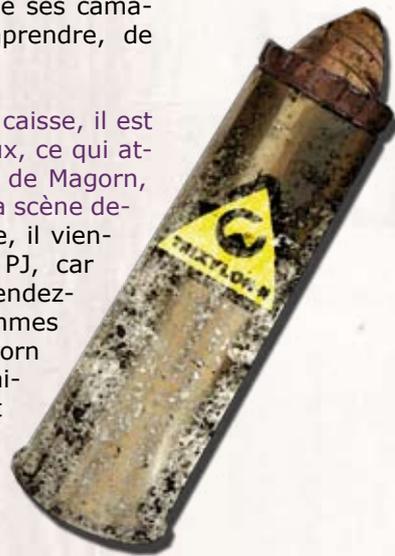
Sans consommation, pas de réponse et, même après avoir commandé une bière tiède, ils n'auront que des bribes d'information. Ron (s'il est encore en vie), se cache derrière le bar et ne sortira que si les PJ parviennent à convaincre l'assemblée qu'ils ne lui veulent pas de mal. Ron acceptera de leur rendre la caisse si les PJ l'avaient déjà achetée et s'excusera, prétextant avoir perdu la tête dans la panique.

Ron leur dira ce qu'il sait (voir plus haut) ou bien ce sera fait par un de ses camarades de récupération (comprendre, de rapine).

Si les PJ possèdent encore la caisse, il est probable qu'ils l'aient avec eux, ce qui attirera l'attention, notamment de Magorn, un mercenaire qui observait la scène depuis sa table. Même sans elle, il viendra spontanément vers les PJ, car c'est avec lui que Ron avait rendez-vous. Si Nurgal et ses hommes sont encore après les PJ, Magorn les aidera et, ancien légionnaire, il s'avérera un combattant hors pair. Une fois la situation calmée et une certaine confiance établie, Magorn expliquera la situation.

LA MENACE DU TRIXYLON-N

Magorn prend un air sombre pour expliquer que la caisse est particulièrement dangereuse et que jamais Serdann Lu, l'Eco-Terror extrémiste qui a envoyé les mercenaires, ne devrait mettre la main sur son contenu. Magorn ignore tout du contenu réel, mais a été prévenu de ne surtout pas l'ouvrir. Heureusement pour les personnages, il a été informé par un ex-Eco-Terror qui veut protéger la population de Zéphyr des délires des plus fous de ses anciens coéquipiers. Maradiin Kurpov le paye, lui et beaucoup d'autres, pour agir dans l'ombre contre les actions qui menacent le plus la population.



Maradiin achètera la caisse sans doute un bon prix et pourrait bien avoir besoin des services de personnes telles que les PJ. Magorn semble être convaincu de ce qu'il dit, ou est un excellent menteur. Il propose aux personnages de l'accompagner jusque chez Maradiin, à Irzhon. Si Ron est encore en vie, le voyage lui est proposé également.

Le MJ laissera les joueurs discuter entre eux. Si Ron est encore là, son avis pourrait faire pencher la balance : il est plutôt pour partir de là, où il est recherché, et Irzhon est sympa en cette saison. Plus sérieusement, il préférerait savoir « sa » caisse entre les mains d'un modéré plutôt que dans celles d'un fou dangereux, prêt à tuer des centaines de personnes en même temps que ses cibles.

Si les personnages repoussent la proposition, Serdann enverra une nouvelle équipe, plus lourdement armée, et peut-être même un équipage de Méka, pour récupérer la caisse.

Si les personnages acceptent, Magorn commence immédiatement les préparatifs pour le départ vers le nord dès le lendemain.

SUR LA ROUTE

Le voyage dure six bonnes heures et est monotone. La route vers Irzhon est facile à trouver, que ce soit en longeant la côte, en suivant la ligne de chemin de fer ou le pipeline venu du pôle. Magorn possède un camion du désert avec une mitrailleuse lourde montée en tourelle. Il peut emmener tout le groupe si les PJ ne souhaitent pas engager leur(s) engin(s) dans cette aventure incertaine. Le confort est spartiate et le mercenaire mène les personnages à un train d'enfer : départ avant l'aube, arrêts réduits au minimum et même les pauses pipi se réduisent à remplir des bouteilles à recycler à l'arrivée... Seulement cent cinquante kilomètres séparent Atlécos d'Irzhon, mais les conditions sont difficiles, comme partout : routes ensablées ou détruites, nouvelles dunes poussées par le vent et surtout, des attaques surprises.

Pendant tout le trajet, Magorn se révèle être un homme de confiance, bien que rude et peu enclin à accorder sa confiance. En revanche, c'est un combattant accompli et il le prouve bien assez vite.

LA VENGEANCE

Nurgal, s'il a survécu ou si un de ses hommes a pu s'échapper, n'est pas du genre à se laisser humilier. Après avoir reconstruit une force d'attaque conséquente de huit miliciens sur motos et buggies, il revient à l'assaut. Si toute la bande a été tuée ou capturée, il s'agit d'une nouvelle équipe de mercenaires venue directement d'Irzhon. Leur but est pratiquement le même : récupérer la caisse et éliminer les témoins gênants, surtout que Magorn est connu pour travailler pour Maradiin.

Le temps des approches subtiles et de la menace est terminée, les mercenaires ont reçu l'ordre de frapper vite et fort, sans laisser la possibilité de les voir venir. Ils attendront la pause petit déjeuner, profitant du soleil encore sur l'horizon et déjà aveuglant, au moment où les personnages seront en train de replier leur installation ou de remonter dans leur véhicule. Si un garde reste de faction dans un Méka, les mercenaires créeront alors une diversion pour disperser les forces : un motard ira allumer un feu à quelques centaines de mètres de là pour attirer l'attention. Les mercenaires tireront pour tuer, cherchant à faire un maximum de morts. Évidemment, il s'agit de recrues fraîches et sans doute un peu trop enthousiastes, il sera difficile de les empêcher de hurler lors de l'assaut ou de tirer en l'air plutôt que de viser, ce qui pourrait donner l'alerte et sauver la vie des personnages si le groupe n'est pas composé de guerriers.

IRZHON, HAVRE DE PAIX

La petite ville n'est pas la destination de Magorn, qui bifurque vers la pointe nord-est à l'extrême limite du territoire pacifié. Maradiin Kurpov habite une des anciennes résidences-bulles coloniales. Un vaste assemblage de dômes encerclent un jardin verdoyant où même des arbres poussent encore. C'est sous leur ombre que l'homme accueille les PJ chaleureusement. Maradiin est âgé, soixante-dix ans environ, mais reste dynamique et sa poigne n'a rien perdu de sa force. En quelques mots, il racontera son passé d'Eco-Terror : après la Rupture, il a décidé de se battre pour Zéphyr et a rejoint la colonne du nord. Là, il a participé à des raids sur les exploitations minières, a fait fermer des usines polluantes souterraines en les noyant dans le sable et autres actions percutantes. Il lui a fallu longtemps pour se rendre compte qu'à chaque coup asséné à une corporation, de nombreux civils perdaient leur emploi, souffraient ou même mourraient.

C'est peu avant de quitter le mouvement qu'il a rencontré Serdann Lu, jeune politicien aux dents longues ouvertement anti-corpo. De jour, il brigait le mandat de maire d'Irzhon, de nuit, il préparait les pires attentats sans s'inquiéter un instant des retombées pour les civils. C'est à cause de Serdann que Maradiin a quitté les Eco-Terrors. Devenu négociant en vires et en eau polaire, usant et abusant de ses contacts d'avant sa reconversion, Maradiin a prospéré. Il est retraité à présent et c'est un de ses neveux qui tient la petite société. Les produits chimiques et autres explosifs lui ont volé la joie d'avoir des enfants.

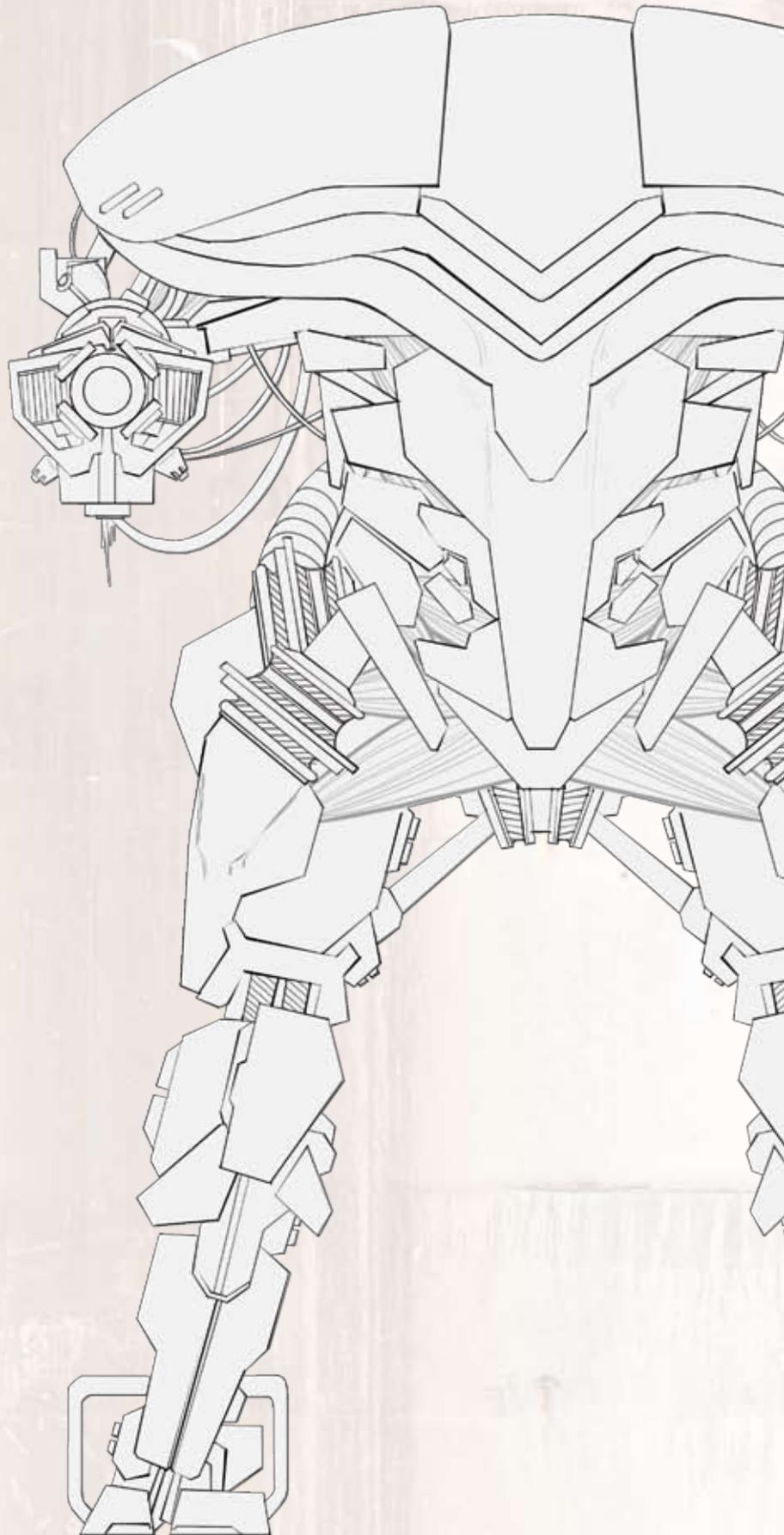
Maradiin est une figure paternelle, souriant, calme, fort et chaleureux. Il ne s'énerve pas, quoi que disent les personnages, il regrette son passé et cherche à s'amender.

Si les PJ acceptent d'endosser son fardeau et de l'aider dans sa rédemption, il les paiera bien, tout comme Magorn. Les deux hommes sont d'ailleurs plus des amis que des associés. Maradiin achètera la caisse pour 3000 Zefs, sans négocier, et l'ouvrira sous les yeux terrifiés de tout le monde. Il en sortira une cartouche de huit litres sous forte pression et encore intacte.

Il expliquera que le chargement a été retrouvé durant sa période Eco-Terror, dans un cargo crashé. Le code était dans les ordinateurs et ils ont tout de suite compris qu'ils étaient tombés sur une mine d'or. Dix-sept caisses de Trixylon-nano, un virus militaire artificiel immortel en aérosol, capable de tuer en quelques heures à partir d'une seule particule dans l'organisme.

Avec ce stock, les Eco-Terrors pouvaient tout faire : réduire à néant une armée corporatiste, rendre inexploitable pour toujours une mine géante ou même revendre chaque cartouche une fortune. D'un commun accord, les chefs de l'époque avaient décidé de ne pas l'utiliser et encore moins de le vendre. Une telle arme devait être enterrée et ne jamais être utilisée : elle tuerait sans discernement et pourrait servir les pires objectifs. Serdann avait accepté à contrecœur.

Les années se sont écoulées et Serdann, pour un nouvel objectif tenu secret, a décidé d'utiliser le Trixylon-n. Les Eco-Terrors d'aujourd'hui, tous endoctrinés et emballés par l'idée, ne s'y sont pas opposés. Le stock est donc parti vers le site de l'attentat dans la plus grande discrétion, mais Ron s'en est mêlé...



L'AMTEX

Les seize autres caisses sont à bord d'un AMTEX en route vers le sud. L'engin et son équipage ont été engagés pour l'occasion et tous ignorent ce qu'ils transportent. Si les informations de Maradiin sont exactes, ils se dirigent vers Tartara dans le but de vendre la cargaison à un prix élevé et d'utiliser l'une des ampoules une attaque en public. Il est impossible de laisser faire ça.

L'ex-Eco-Terror est désolé et désemparé. Un test réussi de Détection des mensonges sous Précision permettra de deviner que Maradiin surjoue un peu, mais est sincèrement inquiet.

Maradiin propose aux personnages joueurs de travailler pour lui : la mission est dangereuse et Magorn aura besoin de toute l'aide possible : il faut rattraper le Méka et voler sa cargaison, idéalement sans blesser l'équipage, qui n'y est pour rien. Magorn est prêt et esquisse déjà un plan pour remonter la trace de la machine et tenter de s'infiltrer à bord à l'occasion d'une pause, en profitant de la faible vigilance des pilotes, puisqu'ils circulent au beau milieu du désert pour éviter les contrôles.

Les informations glanées sur leur AMTEX, après son départ, confirment qu'il a pris la route du désert pour éviter toute vérification. Il passe très au large dans les Mers Arides. Sa puissance de feu et son armure lui permettent de voyager à l'abri dans ces terres désolées. La machine est baptisée Ultima, son capitaine, Argo Fenn, a une réputation d'homme de confiance, qui mène toutes ses missions à leur terme.

Les PJ doivent choisir s'ils acceptent ce boulot, dangereux et complexe : mener l'assaut d'un petit Méka est déjà difficile, alors un AMTEX en parfait état ne sera pas une partie de plaisir. Maradiin laisse les personnages proposer leur prix, il négociera pour ne pas dépasser 2500 Zefs par tête, payables d'avance, une somme énorme pour le groupe.

Si les PJ refusent cette offre, Maradiin comprendra et les laissera partir, sous l'unique condition de ne jamais répéter ce qui s'est dit sous ces arbres, il tient à sa réputation de négociant honnête. L'aventure s'arrêtera là et les personnages devront rentrer à Atlécos par leurs propres moyens. Si le MJ est d'humeur taquine, il pourra parsemer le chemin de retour de quelques aléas sans rapport ou même lancer sa prochaine aventure à cette occasion.

Si les PJ acceptent, Magorn partira dans l'heure, poussant pour aller le plus vite possible, comme à son habitude. Les personnages n'auront que très peu de temps pour acheter du matériel avec leur fortune récemment acquise.

Si les PJ veulent utiliser leur Méka ou leurs véhicules, Magorn les accompagnera avec son propre camion.

LA POURSUITE

Le voyage pour rattraper l'engin ciblé est assez long : il est parti la veille et est probablement à mi-chemin de Tartara, si ce n'est plus loin encore. Heureusement, il n'emprunte aucune route connue et doit avancer très lentement. Suivre sa piste est donc simple, mais demande de bonnes compétences de pilotage (entre les dangers du désert et les trous laissés par les pieds de l'énorme machine, Magorn est vite dépassé). Si un personnage possède la Compétence Pilotage terrestre à 2, il est le bienvenu aux commandes de son camion.

A seulement deux cents kilomètres d'Irzhon, près du village 223, un nuage de poussière annonce un véhicule lourd. Il sera facile de repérer l'AMTEX avec des jumelles et de confirmer qu'il s'agit du bon engin : son nom est inscrit en lettres rouges d'un mètre de haut sur sa carapace.

Par contre, plusieurs choses clochent :

◆ La première c'est qu'un second nuage de poussière indique une colonne de véhicules rapides, Serdann et Nurgal n'ont pas dit leur dernier mot et semblent avoir été informés de la mission des PJ par un moyen ou un autre.

Si Nurgal est encore en vie, il mène la nouvelle bande, composée cette fois d'Eco-Terrors fanatisés. Hommes et femmes de tous âges sont montés sur des véhicules électriques hétéroclites, portent des armes et des explosifs et foncent sans s'arrêter, ils veulent griller les personnages sur la ligne d'arrivée. Deux motos-sauteuses vont probablement leur donner l'avantage.

Les membres de la bande ennemie sont prêts à tout, même au suicide si cela peut arrêter l'AMTEX ou tuer les personnages. Toutefois, leur enthousiasme retombe tout de suite après le premier mort dans leurs rangs, fanatisés oui, mais pas totalement fous. Seuls resteront alors en lice trois à cinq mercenaires, dont les deux sur les motos.

Ils feront tout pour atteindre l'un des deux sas du marcheur les premiers et, une fois à bord, progresseront Poste par Poste, cellule par cellule, en tuant tous ceux qu'ils rencontreront.

◆ La deuxième chose étrange est le comportement du Méka.

Alors qu'il devrait avancer à vitesse de croisière, il ne progresse qu'à un tout petit 10 km/h. De plus, le sas de la jambe droite est grand ouvert et il ne semble pas réagir à l'approche des deux groupes. Enfin, le Méka se dirige vers le village 223 et ses piliers géants. Il aurait dû bifurquer plus à l'ouest une heure plus tôt pour passer au large de l'obstacle mais n'en a rien fait. Dans quelques minutes, si son orientation n'est pas modifiée, il percutera l'un des piliers du vieux monorail. L'engin et la colonne seront tous deux détruits par l'impact et des dizaines d'habitants pourraient mourir lors de l'effondrement.

COMBAT POUR UN TITAN

L'affrontement avec les Eco-Terrors sera inévitable et seuls les vainqueurs pourront avancer en toute tranquillité dans le Méka. Pendant tout le combat, l'AMTEX ne changera pas de direction et ne montrera aucun signe de réaction à la présence des assaillants. Il faudra faire attention à ne pas se retrouver sous ses pieds, l'engin écraserait alors tout ce qui se trouverait au mauvais endroit au mauvais moment, sans ralentir une seconde (pour rappel, les dommages en cas d'écrasement sont de 1D16 (ou 1D12+2) + 15, soit entre 16 et 31 points de dommages).

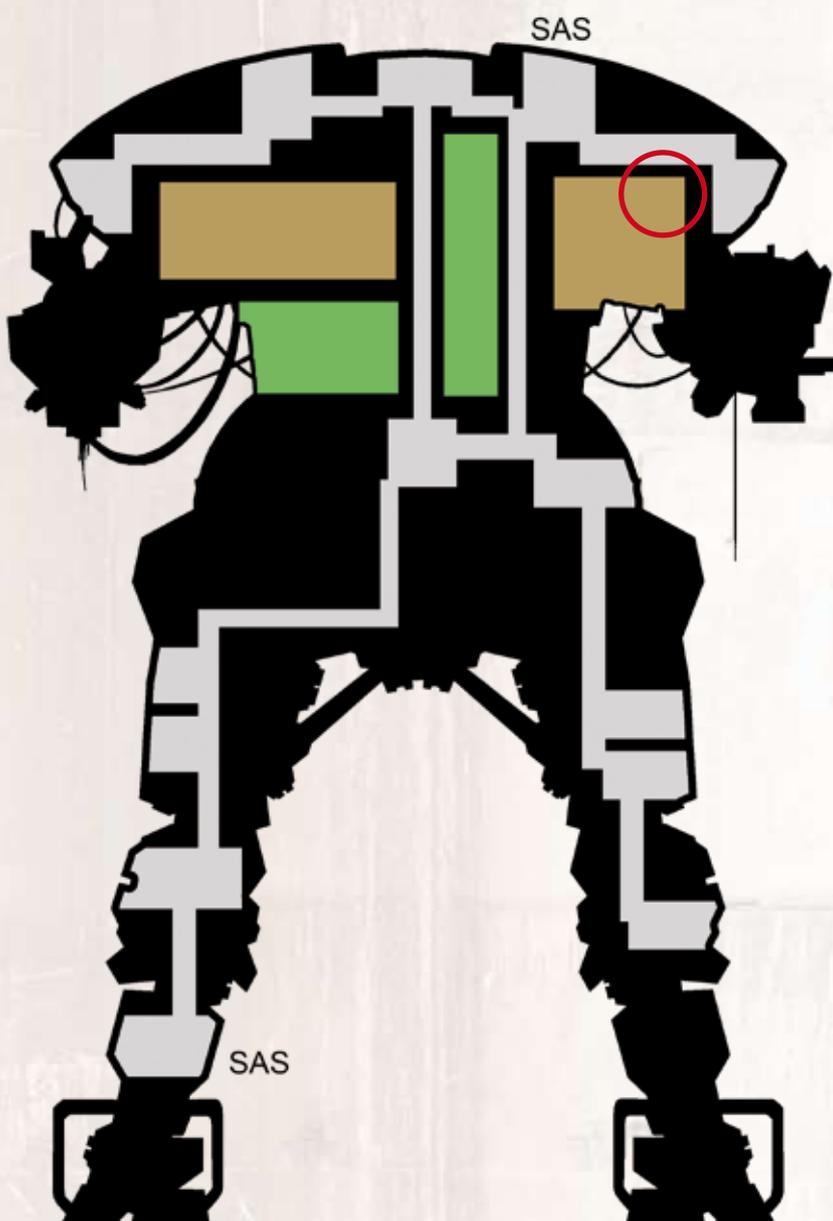
Ce risque est d'autant plus grand que les Eco-Terrors vont tourner autour du marcheur pour gêner les tirs des PJ. Idéalement, les personnages devraient se débarrasser de leurs ennemis avant de monter à bord, mais il est probable que la bataille se termine dans les coursives étroites.

DANS LES ENTRAILLES

Il est évident que quelque chose ne tourne pas rond et les joueurs les plus paranoïaques comprendront que le virus a été répandu à bord. Si les joueurs ne se méfient pas, Magorn pourrait leur rappeler le risque de contagion.

C'est dans un des compartiments de la soute, sous le Poste de Détection et Senseurs, que le reste de la cargaison attend encore d'être livré. La curiosité de l'équipage a été la plus forte : une caisse a été forcée et une cartouche ouverte.

Elle est vide et les nanovirus ont fait leur œuvre : tous les membres d'équipage sont morts en quelques heures, à leur Postes respectifs. Le corps de la femme en place dans le Poste de Mobilité est même encore affalé sur les commandes et il sera facile d'arrêter la machine (si les PJ ne sont pas en plein combat). Les mercenaires et Eco-Terrors vont vite devenir le cadet des soucis des personnages : si l'un d'eux est monté à bord sans masque respirateur, il a une chance sur deux d'être infecté. Sans l'antivirus adapté, les personnages mourront en 3 + Total d'Endurance heures.



UN PETIT BOULOT ?

Maradiin possède un antivirus, Magorn en est persuadé. Le chemin du retour se fera le plus vite possible, mais prendra pas moins de deux heures, risquant de provoquer la mort des plus faibles personnages. Maradiin avouera posséder l'inactivateur du nanovirus, récupéré en même temps que les caisses, mais il ne dispose que de six doses, juste ce qu'il fallait à l'équipage du vaisseau orbital pour se soigner en cas de fuite. Ces doses ont donc une valeur inestimable, surtout si les personnages ne sont pas parvenus à récupérer la cargaison. Il acceptera de sauver la vie des personnages infectés, mais les fera jurer sur leur honneur d'accepter en échange ce qu'il appelle un « petit boulot ». Le MJ pourra en profiter pour placer une de ses aventures ensuite en paiement pour l'antivirus.

LA FIN

Si les personnages ont récupéré les caisses, Maradiin les fait enterrer dans un lieu secret, loin de tout, pour que plus jamais personne ne les retrouve.

Si Serdann a récupéré la caisse volée par Ron, il met alors en place son action. Quelques semaines plus tard, les PJ apprendront qu'une attaque des Eco-Terrors a fait plusieurs milliers de morts lors d'une fête populaire à Tartara. Les personnes visées étaient des hauts cadres de Nanocorp, sponsors de l'événement, mais tout le public a également été tué par une attaque chimique indéterminée.

Confondre Serdann sera difficile : aucune preuve ne l'accuse, si ce n'est les dires de mercenaires et de terroristes. De plus, son mandat de maire lui donne un ascendant non négligeable sur le Délégal et la Légion. Les personnages, s'ils tentent de le faire inculper publiquement, en seront pour leurs frais et pourraient même s'attirer la colère de l'activiste. Une vengeance discrète serait plutôt indiquée.

Points d'Aventure

Si les joueurs mènent à bien cette aventure, leurs personnages recevront chacun 5 PA.

Nurgal et ses mercenaires

Armes blanches : PUI 1, VIT 1, DIS 1

Corps à corps : END 1, DIS 1, SAV 1

Estimation : SAV 1

Observation : PRE 2

Survie : END 1, DIS 1, SAV 2

Armes à distance : PRE 1

Dissimulation : DIS 1

Géographie Mers Arides : SAV 1

Armes

Lame céramique

*Fusil HV : Dom 1D6 – Portée moyenne 60m
(max 480)– 120 coups*