

THE LAST PARSEC



DES FANTÔMES
DANS LA MACHINE



DES FANTÔMES DANS LA MACHINE

Les aventuriers doivent faire face à une antique menace bien plus évoluée qu'eux.
Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers de *The Last Parsec*
convertie en édition *Adventure*

Il y a des milliers d'années, alors qu'une guerre désormais oubliée faisait rage dans le sous-secteur, une insidieuse machine de guerre extraterrestre appelée « module d'asservissement » a dévié de sa trajectoire et s'est écrasée sur la surface gelée d'une lune. Désactivé par l'impact et congelé en quelques secondes, le module est resté en sommeil pendant des millénaires. Réactivé par la récente activité minière, le dispositif a repris sa programmation initiale ! JumpCorp envoie une équipe d'intervention rapide pour neutraliser la menace par tous les moyens nécessaires.

Si vous utilisez le cadre d'univers Eris Beta-V, le meilleur endroit pour placer cette mission est sur Ponos. Dans un système ou sous-secteur de votre propre conception, tout lieu isolé et glacial conviendra parfaitement.



Dmitry Grishaeo - « Abandoned Mine »

PÉRIL À LA STATION P-06

Il y a quelques jours, des mineurs de surface sur une lune isolée ont déterré un artefact extraterrestre extraordinairement ancien, et ont enclenché la balise de détresse de la colonie lorsqu'ils ont constaté sa réactivation.

À son arrivée à la station minière P-06, une minuscule colonie de 12 mineurs, l'équipe de secours est incapable d'établir un contact radio avec celle-ci. À la surface, ils trouvent l'administratrice locale Charl Oeus, une floriennne feuillue, orange et jaune, ainsi que huit mineurs enfermés dans un grand conteneur de stockage en acier (Résistance 12) juste à l'extérieur de la base. Le conteneur est verrouillé de l'intérieur. Avec un Succès en Persuasion ou sur une Épreuve de Volonté, les héros convainquent les mineurs de leur ouvrir.

■ **CHARL OEUSS** : voir Mineur dans *Compagnon Science-fiction*, en ajoutant les Capacités innées des floriens. Elle possède également les caractéristiques suivantes : Intellect d12, Sciences (linguistique +2) d8 et le Handicap Loyale.

■ **MINEURS (8)** : voir Mineur dans *Compagnon Science-fiction*, en ajoutant des Capacités innées d'espèce extraterrestre adéquates si vous le souhaitez.

PROJET DE REMISE EN ÉTAT

Présentations tous azimuts. L'administrateur Oeuss raconte ce qui s'est passé :

« Nous avons excavé une chose - quelque chose d'énorme - dans la mine de platine. Cela a tué Jannries et DeMarco avant qu'ils ne puissent se mettre à l'abri. Nous avons couru... et avons activé le verrouillage de sécurité. Cette chose est maintenant piégée là-dessous, au niveau le plus profond de la mine. Mais elle n'est pas morte. Elle fait quelque chose... elle reconfigure toute la base. Nous nous cachons ici, là où elle ne peut pas nous atteindre. »

Les témoins effrayés et réticents n'en racontent guère plus. Personne n'a réussi à voir clairement la menace, et personne n'est prêt à retourner dans la base (bien qu'un Succès sur Persuasion convainque 1d4 mineurs de les rejoindre en tant qu'Extras alliés). Les spatiaux peuvent souhaiter faire évacuer la planète immédiatement : cela prend du temps, car il y a sept autres stations minières dispersées à sa surface.

ROBOTS EN FOLIE

Lorsque les héros sont prêts, Oeuss leur indique l'entrée de la base, à environ 20 mètres, à travers la neige et la glace tourbillonnante. La porte est renforcée (Résistance 15) par une lourde cloison ; un Succès sur un jet de Subterfuge (crochetage) ou Réparation permet de l'ouvrir. À l'intérieur, la base bourdonne d'activité. Les robots de maintenance tournent dans tous les sens, démolissant des plaques de métal et arrachant des fils. Ils reconstituent parfois les objets qu'ils détruisent dans de nouvelles configurations peu familières ; à un autre moment, ils emportent une pleine cargaison de tôles en acier et de fils emmêlés. Les robots ne prêtent pas attention aux héros, sauf si ces derniers tentent de

les gêner, auquel cas ils deviennent soudainement hostiles.

■ **ROBOTS DE MAINTENANCE (1 par héros)** : voir *Compagnon Science-fiction*. Ces robots sont fidèles au module d'asservissement (voir ci-dessous), mais peuvent être rendus à leur état initial après 1d6 heures de travail et un Succès en Réparation. Avec une Prouesse le temps nécessaire est réduit de moitié.

CE QUI GROUILLE EN DESSOUS

En suivant les robots, on accède au grand ascenseur industriel qui donne accès aux niveaux inférieurs, puis aux mines sombres et labyrinthiques et enfin au module d'asservissement. L'artefact extraterrestre a été piégé dans la glace lorsque sa sonde s'est écrasée ici. Maintenant, il est clair pour quiconque obtient un Succès sur Réparation ou Sciences, ou Intellect à -2 que la machine construit autour d'elle un vaisseau capable de se libérer de la glace et des rochers. Avec une Prouesse un technicien est presque certain que le module d'asservissement terminera son travail en environ 12 heures, à moins qu'on ne l'arrête avant ! La plupart des dispositifs et des matières premières de la mine ont déjà été incorporés dans le vaisseau extraterrestre, mais à la discrétion du MJ, il peut rester quelques pièces d'équipement minier ou des explosifs...

Le module ne se préoccupe pas des objets technologiques en possession des personnages, mais tout ce qui est laissé sans surveillance lui est bon à prendre. Si l'équipe laisse un vaisseau spatial près de la station minière, le pod le désactive et commence à le reconfigurer en 1d6 heures. Contrairement aux rapports des mineurs, leurs collègues Jannries et DeMarco n'ont pas été tués. Le module les a neutralisés et reprogrammés pour l'aider à éliminer les intrus. S'il est menacé, le module appelle également les robots de maintenance restants pour le défendre.

■ **JANNRIES ET DEMARCO** : voir Zombi dans *Compagnon Science-fiction*. Ils sont totalement soumis au module.

MODULE D'ASSERVISSEMENT

Le module d'asservissement est un hybride biomécanique créé par une race aujourd'hui éteinte. Son objectif premier est de reconfigurer l'installation, son personnel et ses robots pour servir ses maîtres, depuis longtemps disparus. Il construit ensuite un petit vaisseau spatial pour se rendre à la station minière la plus proche afin de recommencer. Lorsque tout est asservi, il vole jusqu'à la prochaine lune, et ainsi de suite. Le module ne peut être raisonné.

La machine ressemble à un pylône noir et argenté de près de 5 mètres de haut, surmonté d'une tête vaguement humanoïde avec des capteurs d'un bleu lumineux. De nombreux tuyaux et conduits s'étendent dans la roche environnante, jusqu'à la surface de la base, et des étincelles jaillissent en tout sens pendant qu'elle construit son vaisseau. Elle ne peut pas bouger, mais se défend avec de longues vrilles noires.



CRÉDITS

- **TITRE ORIGINAL :** Ghosts in the Machine
- **ÉCRITURE :** Matthew Cutter
- **ILLUSTRATIONS :** Igor Vitkovskiy
- **TRADUCTION :** Romain « Fenris » Schmitter
- **RELECTURE :** Alain « Karkared » Curato, X.O. de Vorcen
- **MAQUETTE :** Chris « Torone » Cussat-Blanc



MODULE D'ASSERVISSEMENT (♥)♥♥♥

Allure : –

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d10	d12+2	d8	d12

Compétences : Athlétisme d12, Combat d12, Réparation d12+2, Perception d10.

PARADE	RÉSISTANCE
8	15 (4)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Armure +4.** Le module est bien blindé.
- * **Créature artificielle :** +2 pour annuler Secoué, ignore 1 point de malus de Blessure, ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et aux maladies, soumis à Réparation.
- * **Régénération lente :** Guérison naturelle chaque jour même Incapacité. Le module est constamment réparé par des nanomachines.
- * **Reprogrammation :** la machine peut « reprogrammer » des cibles biologiques et mécaniques à l'aide de chocs bioélectriques. Lorsqu'un ennemi ou un robot est Incapacité, si les vrilles du module restent en contact pendant 1d6 tours, le personnage ou le robot passe sous le contrôle total du module. C'est au MJ de décider si un personnage vivant peut être guéri de cet état une fois ce processus terminé.
- * **Sans peur :** immunisé à la Terreur et l'Intimidation.
- * **Taille +3.** La machine est beaucoup plus grande qu'un humain.

ACTIONS

- ✦ **Tentacules (4) :** Combat d12, d12+d8+2, Allonge 4, +2 aux jets d'Empoignade.

Savage Worlds, artwork, logos, and the Pinnacle logo are © 2014 Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group.

Savage Worlds, all associated characters, logos, and artwork are Copyrights of Pinnacle Entertainment Group. All rights reserved.