COLONISATION INATTENDUE

Les aventuriers vont devoir gérer la colonisation imprévue d'une planète sauvage par des synthétiques…

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers de *The Last Parsec* convertie en édition *Adventure*.

Le vaisseau cargo Azimut s'est récemment écrasé sur Gamma Librae V. JumpCorp veut que l'équipe sauve l'équipage et récupère tout ce qu'il reste de la cargaison. Ou bien, les spatiaux pourraient recevoir eux-mêmes l'appel de détresse du cargo alors qu'ils naviguent dans la zone.

Si cela vous convient mieux, vous pouvez déplacer l'aventure sur tout autre site inhabitable pour les humanoïdes. Deux exemples : une lune de Typhon (dans le système Sigma Hydrae) ou une planète inexplorée dans le système Hyaergos Beta-V.

L'AZIMUT

Les héros qui font des recherches sur l'Azimut peuvent apprendre certaines choses avant leur arrivée sur Gamma Librae en consultant la base de données des vaisseaux de JumpCorp. Les héros peuvent également obtenir ces informations sur l'une des autres planètes que l'Azimut a visitées récemment, comme indiqué ci-dessous.

Fiche technique de l'Azimut

- **Classe :** vaisseau cargo privé, enregistré au nom de la Corporation CyberServant sur Aurora.
- **Équipage (3) :** Jana Yong (capitaine et pilote, humaine), Nili Kalyan (navigateur, rakashan), et Seth Wilson (mécanicien et subrécargue, humain).
- **Itinéraire :** il a quitté son port d'attache d'Aurora il y a 15 jours. Il a visité quatre planètes depuis lors et a embarqué des marchandises sur chacune d'elles : Tyson IV, Chimera, Archon et Gamma Librae III. Chaque arrêt a duré moins d'une journée. Il était prévu de visiter une autre planète : Lotus V, puis retour sur Aurora.
- **Manifeste :** cargaison de divers robots (10,2 tonnes).
- **Crash :** le personnel de contrôle de Gamma Librae III peut dire aux spationautes que l'Azimut quittait le système après son arrêt sur leur planète lorsqu'il a signalé un problème de navigation. Le vaisseau a viré vers Gamma Librae V et s'y est finalement écrasé.

VISITER GAMMA LIBRAE V

L'Azimut repose sur une petite planète rocheuse dont l'atmosphère de couleur jaunâtre est empoisonnée. L'atterrissage sur la planète nécessite un jet de Pilotage, un Échec entraînant un atterrissage brutal et une brèche mineure dans la coque. Jusqu'à ce que la brèche soit réparée avec un jet de Réparation, les héros subissent les effets d'une atmosphère dangereuse (voir le Compagnon Science-fiction). Les spatiaux peuvent facilement localiser le vaisseau écrasé à l'aide de capteurs. Ils peuvent aussi en obtenir des informations supplémentaires avec un jet de Sciences à +2 toujours grâce aux capteurs.

Gamma Librae V

- **Environnement** : la gravité est similaire à celle de la Terre, mais l'atmosphère contient trop de gaz chloré pour être respirable. Quiconque explore la surface doit porter un recycleur d'air ou une combinaison spatiale.
- **Signes de vie** : diverses plantes et animaux vivent sur la planète. Aucun signe de civilisation n'est visible. Les capteurs ne détectent pas non plus de signes de vie humaine ou rakashan.
- **Lieu du crash** : l'Azimut présente des dommages importants correspondant à un atterrissage en catastrophe. Il n'est plus en état de reprendre l'espace. En cas de Prouesse, les capteurs révèlent des mouvements dans et autour de l'Azimut, mais aucun signe de vie.

LE SITE DU CRASH

Les spationautes peuvent atterrir aussi près de l'Azimut que vous le souhaitez. Si vous souhaitez ajouter un peu de danger, placez le site d'atterrissage le plus proche à une heure de marche et mettez quelques créatures extraterrestres sur le chemin du groupe. L'oiseau bombardier et l'avaleur du Compagnon Science-fiction sont des choix judicieux.

L'Azimut est presque intact, bien que les moteurs et divers morceaux de coque se trouvent éparpillés sur une distance d'un kilomètre dans une tranchée qu'il a creusé en s'écrasant. Une douzaine de robots et d'autres synthétiques travaillent au montage d'une imprimante 3D industrielle près du vaisseau. Dix autres robots œuvrent à se frayer un chemin dans un

PINNACLE ENTERTAINMENT GROUP
THE LAST PARSEC
BLACKBOOK EDITIONS
TORGAN.NET Savage rôlistes !

Édition *Adventure* Copyright © 2020. *Savage Worlds*, *The Last Parsec* et tous les personnages, images et logos associés sont protégés par le droit d'auteur. *Pinnacle Entertainment Group.* Tous droits réservés.

compartiment de la coque brisée, à environ 50 mètres de là (voir **Pas si vite** dans la section **Résolution** pour plus de détails sur ce dernier point).

Utilisez le profil de robot de plaisir du Compagnon Science-fiction en remplaçant Connaissance (Techniques de plaisir) par Sciences ou Éducation. Les robots utilisent le profil du robot de maintenance, en variant leurs Modifications selon les besoins.

Les synthétiques

- **Sigma Sept Deux**, un modèle de leurre dont le client (le politicien Niles Greebly) est récemment décédé d'une défaillance de son cœur artificiel.
- **Beta Trois Cinq Neuf**, un ancien modèle de majordome au bras crispé. B359 est constamment en arrière-plan, offrant de l'aide (et du thé). Il a Persuasion d10 et Intimidation d8.
- **Kappa Un Huit**, un interprète d'odeurs avec l'aspect d'un florien qui a perdu son utilité après l'avènement des traducteurs portables.
- **Tau Huit Zéro** et **Tau Neuf Sept**, des modèles de plaisir de type « amour perdu » qui ont perdu l'intérêt de leurs clients.
- La plupart des synthétiques restants (37 au total) sont des modèles dépassés et inoffensifs de compagnons et d'ouvriers qui ont été jetés par leurs propriétaires.

De même, les 65 robots à bord sont une accumulation de modèles pour la plupart fonctionnels mais obsolètes. Lorsque les spatiaux arrivent, Sigma Sept Deux – le porte-parole du groupe – leur raconte l'histoire du crash :

> *Nous avons été récupérés sur différentes planètes, puis ramenés à CyberServant sur Aurora pour être réaffectés. Avant de quitter ce système, les instruments de navigation sont tombés en panne, et nous nous sommes écrasés. Deux membres de l'équipage sont morts sur le coup. Le dernier, le pauvre M. Kalyan, est mort d'asphyxie avant que nous ayons pu réparer les brèches dans la coque.*

Lorsque les spatiaux abordent le sujet de faire quitter la planète aux synthétiques, S72 se récrie :

> *Mais… nous ne voulons pas partir. Bien que notre fabricant nous qualifie d'« obsolètes », nous ne le sommes pas. Nous sommes doués de conscience et souhaitons échapper à notre servitude et coloniser cette planète.*

Les synthétiques admettent qu'ils ont besoin d'aide (construction d'abris, collecte de matières premières dans les arbres métalliques voisins, réparation de robots et peut-être d'autres tâches adaptées aux compétences de l'équipage), mais ils se disent certains qu'après, ils se débrouilleront très bien tout seuls.

INVESTIGATION

En plus de faire face aux synthétiques qui veulent rester ici, les spatiaux pourraient apprendre quelque chose de plus gênant. C'est Bêta Trois Cinq Neuf qui a causé le crash, tué l'équipage et convaincu les autres synthétiques de coloniser cette planète.

Il y a quelques mois, le propriétaire de B359 a désactivé les circuits Asimov du synthétique. Le propriétaire, cadre d'une société de conception de vaisseaux spatiaux, avait besoin de l'aide de B359 pour saboter la gamme de produits d'une société rivale, une action qui entraînerait la mort d'êtres humains. Le synthétique s'est rendu compte qu'il aimait ce genre de travail et il n'a pas tardé à mettre à profit sa nouvelle liberté neuronale en sabotant l'avion personnel de son propriétaire (alors que B359 le pilotait). Le propriétaire est mort, mais B359 a survécu avec des dommages mineurs et un ordre de rappel à CyberServant.

Après avoir été expédié avec les autres synthétiques, B359 a conçu le plan de fonder une colonie d'individus partageant les mêmes buts que lui. Il s'est rendu compte qu'il avait la capacité d'utiliser une logique déviante pour persuader d'autres synthétiques, il en a donc convaincu un de saboter le système de navigation du vaisseau, puis a empêché les autres d'aider l'équipage à survivre au crash.

B359 essaie de rester en retrait lorsque les spatiaux sont présents, préférant manipuler secrètement d'autres machines pour obtenir ce qu'il veut. Sa capacité à dominer les cerveaux des machines n'est pas d'ordre technologique, il s'agit simplement d'un raisonnement habile et d'une connaissance du mode de pensée des réseaux neuronaux. B359 est un expert pour convaincre habilement ses compagnons robots que ses « suggestions » n'impliquent pas de faire du mal aux humains ou de leur désobéir, même si c'est vraiment le cas. Les quelques colons qui ont résisté à son influence, eh bien… il y a un endroit spécial pour eux, détaillé ci-dessous.

Même si ses crimes sont dévoilés, B359 prétend qu'il veut seulement vivre en paix avec les autres synthétiques. Mais, la véracité de cette affirmation n'est pas claire. Quelques détails pouvant révéler la culpabilité de B359 :

- L'Azimut contient de nombreux recycleurs d'air qui auraient pu sauver Nili Kalyan.
- Un examen des journaux de navigation ou de maintenance du vaisseau révèle une entrée juste avant le crash, indiquant que Tau Sept Neuf a effectué un « réétalonnage mineur ». Un Succès sur un jet de Sciences ou de Réparation prouve que la modification est à l'origine du crash.
- Si les spatiaux interrogent T79 sur son réétalonnage, elle admet que B359 lui a fait modifier le système de navigation – affirmant que cela réduirait le temps de voyage – juste avant que le vaisseau ne s'écrase. Elle soupçonnait qu'il y avait un rapport mais elle n'en était pas sûre.
- Une multitude de pièces robotiques se trouve dans une fosse parfaitement rectangulaire à exactement un kilomètre du vaisseau. Ce « cimetière de robots » est le dernier lieu de repos des cinq synthétiques et des deux robots qui ont résisté à l'influence de B359. Si l'on interroge les « colons » à ce sujet, ils affirment que le cimetière contient les restes de leurs compagnons qui ont été détruits par le crash.
- Si les spationautes sont particulièrement confiants et ne voient aucun signe d'anomalie, un synthétique essaie de parler seul à seul avec un membre de l'équipage (de préférence un être artificiel) de ses craintes qu'un autre synthétique manipule ses compagnons. Le synthétique concerné ne veut cependant pas révéler le coupable présumé, craignant apparemment des représailles. Un jet de Persuasion à -2 le convainc de révéler la raison de ses soupçons : le synthétique en question a éloigné toutes les autres machines de Nili Kalyan jusqu'à ce qu'il suffoque. Une Prouesse lui fait admettre que le synthétique manipulateur est B359.
- Les autres synthétiques ont un passé paisible ; B359 est le seul à être impliqué dans de multiples crashs.
- Le pistolet laser de secours du vaisseau a disparu.

RÉSOLUTION

Pas si vite : le chef apparent de la colonie, S72, n'envisage même pas de quitter la planète avant d'avoir libéré les 15 robots piégés dans la section brisée de la coque. Pour sauver les robots, il faut découper la coque à l'aide d'un découpe-matière ; des explosifs feraient courir trop de risques aux robots captifs. Un spatial ou un robot peut effectuer les découpes en 1d6 heures (ou moins, si vous le souhaitez, tant que les spatiaux et les colons ont le temps d'apprendre à se connaître).

Embarquer la cargaison : les spatiaux peuvent embarquer tous les synthétiques et les robots dans leur vaisseau, à condition que l'équipage soit suffisamment convaincant. Utilisez le système de Conflit Social, et si B359 est présent, il essayera de contrer les arguments des spatiaux, en faisant un Conflit en opposition. B359 ne peut pas être commandé (voir **Traiter avec B359**).

Traiter avec B359 : s'il est confronté à ses crimes ou s'il risque de perdre ses adeptes, B359 tente de mobiliser les synthétiques pour attaquer les spatiaux, en proclamant qu'« ils veulent mettre en péril le travail de vos créateurs ! ». Utilisez le système de Conflit social comme ci-dessus. En dernier recours, B359 attaque avec un pistolet laser dissimulé.

Quitter les colons : si les spatiaux autorisent les synthétiques à rester et à coloniser la planète, les « colons » remercient les spatiaux et poursuivent le travail de construction de la colonie. Les synthétiques sont heureux, mais JumpCorp est mécontente de la décision des spationautes, refuse de les payer pour la mission et les convoque éventuellement pour leur passer un savon. Si personne ne traduit B359 en justice, les synthétiques restent sous son influence perverse. Ils construisent d'autres synthétiques libres et, quelques mois plus tard, ils attirent un vaisseau et retournent à la civilisation avec un programme funeste.

Béta Trois Cinq Neuf (B359)

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigeur
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d6, Intimidation d8, Perception d6, Persuasion d10^{R}, Tir d6.

Atouts : Charismatique (avec ses semblables).

Parade	Résistance
2	5

Capacités spéciales

- ***Charismatique :*** Relance gratuite en Persuasion seulement avec ses semblables (Robots et Synthétiques).
- ***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.
- ***Non-Asimovien :*** son module Asimovien a été désactivé, il peut nuire aux humains. Son but est de préserver sa vie.

Actions

- ***Pistolet Laser :*** Tir d6, 15/30/60, 2d6 PA 2, 50 coups.

CRÉDITS

- **Titre original** : *Unexpected Colony*
- **Écriture** : Keith Garrett
- **Illustrations** : Felipe Gaona
- **Traduction** : Romain « Fenris » Schmitter
- **Relecture** : Alain « Karkared » Curato, perror, X.O. de Vorcen
- **Maquette** : perror et LaTeX

2014 © Felipe Gaona