

## PARTIS INSPECTER UNE BASE TRAVAGÉE, LES AVENTURIERS VONT DÉCOUVRIR LA PÊCHE AU GROS...

L'équipe est envoyée dans la baie de Messina, un minuscule avant-poste situé sur la rive orientale du continent principal de Vesta, pas très loin au nord de la massive crête tectonique que l'on nomme la Chute. Un appel bref et confus a été reçu la veille, avant d'être brusquement interrompu. Un vaisseau de ravitaillement a survolé l'avant-poste et a signalé que l'endroit était en ruines, sans plus aucun signe de vie.

JumpCorp craint que la petite station, louée à Forsian Fishing Tours, n'ait été attaquée par le groupe terroriste Natural Order.

### LA BAIE DE MESSANA

À son arrivée, l'équipe peut rapidement confirmer que l'avant-poste a apparemment été victime d'une attaque assez violente. Les portes et les fenêtres ont été forcées ou brisées de l'extérieur, le ponton flottant est détruit et les restes d'un petit chalutier de pêche reposent sur les bas-fonds. Il n'y a aucun signe de vie, mais on ne trouve aucun corps non plus.



2018 © Zamenabatareek

Il y a peu de structures permanentes dans la baie de Messina. La plus grande est le pavillon central, qui est à la fois un dortoir, un centre d'opérations et une cuisine. Les autres bâtiments sont une petite cabane de réparation et un hangar à matériel.

L'intérieur de chacun a été détruit, apparemment par une bataille ou par des fouilles menées au hasard. Un Succès en Perception révèle plusieurs brûlures au laser sur les murs intérieurs. Si l'équipe pense à vérifier la présence de brûlures à l'extérieur, elle n'en trouve aucune.

Un Succès en Survie à l'extérieur permet de trouver plusieurs ornières dans le sable au-dessus de la ligne de marée haute, où plusieurs gros objets cylindriques ont été traînés. La forme générale pourrait correspondre à celle de petites embarcations, comme celles utilisées dans les raids militaires.

### L'HORREUR ENGLOUTIE

Le bateau de pêche a été pratiquement brisé en deux, peut-être par une explosion ou en s'échouant sur les rochers voisins de la Chute. La plus grande partie du bateau est immergée, mais l'équipe peut utiliser un treuil sur le pont pour tirer un grand filet dérivant hors de la cale. Un jet de Culture générale à -2 ou d'Éducation (Loi) indique aux héros que les filets dérivants nécessitent un permis spécifique sur Léviathan, permis que la société Forsian ne détient pas.

Prise au piège dans le filet, se trouve une véritable ménagerie des espèces marines de Léviathan : des analogues de poissons, quelques petits lacerauns aquatiques et une masse de créatures blanc pâle et rosâtre qui ressemblent à un croisement entre une étoile de mer et un poulpe. Un Succès en Culture générale à -2 ou en Sciences permet d'identifier ceux-ci comme des scyllas.

Les scyllas ont un corps central à peu près sphérique avec une masse de membres ressemblant à des tentacules qui jaillissent d'un côté. Comme les pieuvres, ce sont principalement des prédateurs. Les scyllas sont cependant beaucoup plus grosses, pesant en moyenne plusieurs centaines de kilos et mesurant jusqu'à 3 mètres de long de la pointe de leurs tentacules au sommet de leur « tête ».

Le nombre de tentacules que possède chaque créature varie selon l'individu entre cinq et dix. Sept est de loin le nombre le plus courant, ce qui explique le nom mythologique des scyllas. Elles n'ont ni dents ni bec et stockent leurs proies jusqu'à ce que leurs tentacules soient capables d'arracher des morceaux de chair en décomposition afin de les ingérer.

Ceux-ci sont heureusement beaucoup plus jeunes et ne font que quelques mètres de long. Comme tout ce qui se trouve dans la cale fissurée, ils sont aussi tout à fait morts.

Plusieurs cadavres sont également coincés dans le filet : ce qu'il reste des employés de Forsian. Gorgés d'eau et mutilés, les cadavres provoquent un jet de Terreur (nausée) pour toute personne qui les voit.

Un jet de Soins ou de Sciences indique aux héros qu'ils ont probablement été tués par strangulation, par noyade voire, dans certains cas, qu'ils ont succombé à des blessures résultant d'un écrasement. Aucun d'eux n'est mort d'attaques de blaster. Une Prouesse sur le jet indique qu'ils ont été dans l'eau pendant un peu plus de 24 heures.





2014 © Lorenz Hideyoshi Ruwwe.

## MAMAN EST LÀ !

En fait, la société Forsian pêchait illégalement au filet dérivant pour récolter des poissons en guise de trophées pour de futurs clients qui n'arrivaient pas à en pêcher un par eux-mêmes. Ils ont accidentellement attrapé la ponte d'une scylla géante qui avait été remontée près de la surface par les récentes tempêtes. La scylla géante a suivi le bateau jusqu'à la baie de Messana pour récupérer sa progéniture. Lorsqu'elle a compris que tous ses petits étaient morts, elle a dirigé sa colère contre les pêcheurs.

Elle se tapit à proximité, toujours enragée. Quand l'équipe remonte le filet, elle traverse la baie peu profonde et passe à l'attaque ! Cette rencontre peut être très difficile, car seules les Armes lourdes sont susceptibles de causer des dégâts durables à la créature. L'équipe peut échapper à la créature en fuyant à plus de cent mètres à l'intérieur des terres.

## PROTAGONISTES

### SCYLLA GÉANTE

Cette énorme créature vit normalement dans les profondeurs des océans de la planète et mesure plus d'une trentaine de mètres de long, dont une dizaine pour chacune de ses dix tentacules.

Normalement, elle ne s'approche que rarement de la surface, même en haute mer. C'est un prédateur vorace, pour qui tout est une proie potentielle. Néanmoins, la scylla géante peut se traîner brièvement sur la terre ferme à la poursuite d'une proie.

## CRÉDITS

- **Titre original :** *Catch of the day*
- **Écriture :** John Goff
- **Traduction :** Romain « Fenris » Schmitter
- **Relecture :** Alain « Karkared » Curato, X.O. de Vorcen
- **Maquette :** perror et L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X



### SCYLLA GÉANTE



**Allure :** 2, Aquatique 10.

| Agilité | Âme | Force  | Intellect | Vigueur |
|---------|-----|--------|-----------|---------|
| d8      | d6  | d12+12 | d4 (A)    | d10     |

**Compétences :** Athlétisme d10, Combat d10, Discrétion d6 (milieu aquatique +4), Perception d6.

| Parade | Résistance |
|--------|------------|
| 7      | 25 (6) AL  |

### Capacités spéciales

- \* **Armure +6 :** Armure Lourde. Peau dure et caoutchouteuse.
- \* **Caméléon :** Discrétion (milieu aquatique) +4, attaque à distance ennemie -2. Une scylla géante immobile dans un milieu aquatique se fond presque parfaitement avec son environnement.
- \* **Point faible (ventre mou) :** sans Armure ni Armure lourde, attaque ciblée à -6 depuis le côté, à -2 depuis le dessous. La zone ventrale de cette scylla géante s'est frottée fortement sur le sable lorsqu'elle a attaqué l'avant-poste il y a peu. Elle est beaucoup moins protégée à présent.
- \* **Taille 12 :** Gigantesque (+6), pas de Piétinement. La scylla géante ne peut utiliser tout son poids lors d'une attaque.

### Actions

- ✂ **Tentacules (4) :** Combat d10, d12+d6+12 AL, Allonge 5, Empoignade +2, max. 1 action/tour par cible Grande ou plus petite.