



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

## LES AVENTURIERS DÉCOUVRENT UN ANTIQUE VAISSEAU...

### À L'AVENTURE...

Vous pouvez introduire cette aventure de deux façons :

- En explorant l'espace autour de la géante gazeuse Echidna, les spatiaux reçoivent une mesure anormale d'un de leurs capteurs. Il semble indiquer une concentration de métaux raffinés dans un corps dont l'orbite est en déclin autour de la planète.
- L'équipe peut être sinon assignée à un vaisseau de reconnaissance ou à un petit vaisseau cargo en provenance de Burroughs pour enquêter sur d'étranges signaux faibles apparemment d'origine artificielle, mais ne se conformant à aucun protocole de communication connu.

Quelle qu'en soit la raison, en atteignant l'orbite autour d'Echidna, ils découvrent un ancien vaisseau spatial, apparemment d'origine terrestre ou serrane. Il faut faire vite, car le vaisseau s'enfonce lentement dans le puits de gravité de la géante gazeuse.

### PERDU DANS L'ESPACE

Les héros découvrent que la source des relevés est un gros vaisseau spatial, mais d'une conception qui date de près de cinq cents ans. Apparemment, il a dérivé dans le système et a été pris dans le puits de gravité d'Echidna. Il est sur une orbite en déclin et finira par partir en vrille vers la planète. Le vaisseau a subi de nombreux impacts de météorites, et l'une d'entre elles a oblitéré la partie de la coque qui portait son numéro d'identification officiel, bien qu'un nom, qui se traduit du serran par "Discovery", soit visible sur la proue. Cependant, tout Serran obtenant un Succès sur Culture générale sait qu'il s'agit d'une forme très archaïque du mot.

La silhouette du navire n'apparaît dans aucune base de données actuelle. Un Succès sur Éducation l'identifie comme étant probablement une première tentative de construction d'un vaisseau spatial MRL longue distance, dont l'équipage est maintenu en animation suspendue. Si le groupe a un moyen de détecter les signatures énergétiques sur le vaisseau, il n'y en a qu'une faible, peut-être même pas assez pour assurer le maintien des systèmes de survie. Un autre impact de météorite a percé la zone du navire qui abritait probablement le pont.



2014 © Igor Vitkovskiy.

### CAPSULE TEMPORELLE

Se rapprocher suffisamment près du navire pour une inspection visuelle ou pour monter à bord au milieu du champ de débris nécessite un Succès de Pilotage. Si le pilote obtient un Échec critique, il entre en collision avec le Discovery, les dégâts étant uniquement déterminés par la vitesse des héros. La présence d'anciens sas d'accès est évidente sur les côtés du Discovery. Cependant, en l'absence d'alimentation, les aventuriers doivent se découper un passage à travers la coque. Une autre façon d'entrer est de passer par le trou dans la section du pont. Cela ne nécessite aucune découpe ou enlèvement de débris.

Le pont a subi quelques dommages lors de l'impact. Un Jet de Réparation (-2) peut rétablir l'alimentation de secours du

navire. Un simple diagnostic révèle que les moteurs du navire ont subi des dommages importants par le passé et qu'ils sont effectivement irréparables. Pour déplacer le Discovery, les héros doivent trouver un moyen de le remorquer.

Il semble que le bâtiment n'ait que peu de valeur en lui-même. Il est littéralement dépassé depuis des siècles, et en trop mauvais état pour intéresser un collectionneur. Cependant, une fois l'alimentation rétablie, un graphique sur un moniteur indique un nombre important de passagers cryogénisés dans la cale du navire, dont près de 400 encore en vie. Un jet de Soins réussi (-2) est suffisant pour en réanimer un, mais laisse le colon à peine conscient et trop désorienté pour répondre aux questions. Une Prouesse sur le jet permet au passager d'interagir avec l'équipe, mais en raison de la psychologie du colon, il peut ou non répondre franchement.

## ALERTE ! DES INTRUS !

Le redémarrage du navire a un effet secondaire dangereux que les personnages découvrent s'ils tentent d'explorer le navire au-delà du pont. Afin d'empêcher les passagers de prendre le contrôle du Discovery en cas de défaillance catastrophique des chambres cryogéniques, le navire a été équipé de tourelles automatisées gardant les coursives. Celles-ci peuvent être désactivées depuis le pont avec un jet de Réparation ou d'Informatique, mais à moins que les héros ne recherchent spécifiquement de telles défenses internes, leur premier contact avec elles sera lorsqu'une d'entre elles ouvrira le feu sur eux ! Les canons sont toujours postés par paire, généralement à chaque extrémité d'un couloir.

### CANON SENTINELLE

Allure : –.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d4	d4	d6	d4

**Compétences :** Perception d8 (bruit, mouvements, produits chimiques, radiations, champs électriques, sur 500m +4), Tir d8.

Parade	Résistance
2	7 (4)

#### Capacités spéciales

- \* **Armure +4.** Plaques durcies.
- \* **Immuable :** les canons sentinelles ne peuvent pas bouger et sont fixés à la structure intérieure du navire.
- \* **Capteurs :** Perception +4 pour le bruit, les mouvements, les produits chimiques, les radiations et les champs électriques jusqu'à 500 mètres de distance.
- \* **Taille -1.** les canons sentinelles mesurent 1,5 m de haut.

#### Actions

🔦 **Canon à fléchettes :** Tir d8, CdT 3, 12/24/48, 2d4+1, 240 coups.

#### Équipement

Le canon sentinelle possède deux canons à fléchettes à chargeurs étendus.

## DILEMME JURIDIQUE

Un jet d'Informatique à -2, ou un jet de Culture générale d'un personnage avec l'historique approprié, peut faire apparaître le journal de bord du vaisseau.

Le Discovery était un ancien navire colonial serran, mais aussi, techniquement, un navire pénitentiaire. Il était entièrement automatisé, et l'ensemble des 500 colons était composé d'individus jugés indésirables par les premiers psioniques serrans. Bien qu'il n'y ait pas de meurtriers, de violeurs ou de condamnés aussi violents, tous ceux qui se trouvaient à bord ont été jugés indignes de confiance et incapables d'une réhabilitation adaptée à la société serranne. On leur a proposé une incarcération de durée indéfinie ou le choix de la liberté sur un monde étranger.

Le concept de « crime de la pensée » peut sembler épouvantable pour l'équipe de sauvetage, mais le jugement des psioniques serrans était correct. Les survivants du Discovery sont susceptibles de poser un problème à toute société qui tenterait de les intégrer.

Pour ajouter au dilemme de savoir quoi faire avec les « colons », une recherche plus poussée dans les archives du navire indique que Sigma Hydrae était le système cible du navire. Cela pourrait remettre en question la revendication de Vestal sur Léviathan (voir The Last Parsec : Léviathan), ce que leur employeur pourrait bien désapprouver. Ils ont en outre renoncé à la citoyenneté serrane en acceptant la charte d'embarquement, et sont donc apatrides.

## DILEMME MORAL

Vestal n'est pas très enthousiaste à l'idée d'accepter une cargaison d'inadaptés sociaux sur sa première planète colonisée. Laisser les passagers à leur sort signe en revanche leur arrêt de mort. Non seulement le vaisseau n'a plus de provisions suffisantes pour les nourrir même pour une courte période, mais surtout, dans moins de deux semaines, l'ancien vaisseau spatial tombera dans l'atmosphère d'Echidna et y sera mis en pièces.

Si les héros ramènent le Discovery ou ses passagers sur Léviathan, les « colons » posent un problème important. L'entreprise ne voit pas l'intérêt de transporter un grand nombre de clients non payants vers une autre destination. Et aucune autre planète n'en veut de toute façon !

L'équipe de Vestal et son service juridique passent des semaines à examiner la situation. Elles finissent par conclure un accord pour permettre aux « colons » de rester sur Léviathan, mais les relègue dans une région reculée de la planète. Ceux qui souhaitent que leur cas soit ré-examiné sont détenus dans un logement temporaire jusqu'à ce qu'ils puissent être transportés hors planète. Presque tous choisissent de se forger une nouvelle vie sur place, où ils peuvent devenir soit une ressource, soit un casse-tête pour les héros !

## CRÉDITS

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