

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers de *Fear Agent* convertie en édition *Adventure*.

UN « BUG » D'UNE TONNE PARALYSE UNE STATION MINIÈRE,  
NOS AGENTS VONT DEVOIR LE GÉRER ET EN SUBIR LES CONSÉQUENCES.

## L'HISTOIRE

Le représentant d'une compagnie minière henronienne contacte l'équipe pour lui proposer un contrat. Une de leur station minière orbitale a été contaminée par une unité défectueuse qui a rendu fous tous les autres robots ouvriers, menant à un arrêt du complexe minier et engendrant d'importantes pertes financières. Les extraterrestres sont prêts à payer généreusement les héros pour éliminer cette unité défectueuse, située au centre du complexe, et résoudre leur problème.

Évidemment, le représentant n'a pas tout dit à l'équipage...

## PRISE DE CONSCIENCE ACCIDENTELLE

Par souci d'économie, la compagnie minière s'est refusée à acheter de nouveaux robots ouvriers. Ils ont donc fait reprogrammer leur plus grosse unité robotique pour qu'elle en fabrique autant que nécessaire. Malheureusement, le technicien qui fait la mise à jour de l'unité était totalement incompetent. M-BTH, le programme qu'il a écrit, était tellement buggé que, par accident, il a fini par développer une certaine conscience de lui-même.

M-BTH n'a pas aimé que ses « enfants » soient utilisés comme des esclaves mécaniques. Sous sa direction, les travailleurs se sont révoltés et ont chassé leurs superviseurs organiques de la mine. Normalement, c'est une situation que les Henroniens pourraient facilement gérer, mais il y eut un rebondissement.

## DURA LEX, SED LEX

En fouillant le réseau galactique de communication global, M-BTH est tombé sur le code législatif qui régit les planètes membres des Systèmes-Unis. Il a déposé une requête auprès de l'administration galactique pour se faire reconnaître en tant que forme de vie de classe C. Cette demande lui confère donc le statut de personne temporaire auprès des tribunaux et des autorités des Systèmes-Unis tant que son cas n'est pas statué.

Cette simple requête empêche les Henroniens de l'éteindre, car ce serait vu comme un meurtre aux yeux de la loi. D'un autre côté, l'arrêt du complexe leur coûte plusieurs millions de crédits par jour. Et, s'il y a une chose à laquelle ils accordent plus de valeur que la vie d'autrui, c'est bien l'argent.

Bien sûr, si des indépendants outrepassaient leurs droits et tuaient M-BTH, ce serait à eux de subir les conséquences de leurs actes.

## LA MISSION

Le contact henronien se garde bien de révéler le statut juridique de M-BTH, et même son existence. Au contraire, il choisit ses mots avec soin. Les extraterrestres offrent 10 000 € pour le travail, à condition que les personnages parviennent à détruire la cause première du « bug » des robots. Ils sont prêts à déboursier 500 € supplémentaires pour chaque robot ouvrier encore fonctionnel à la fin de la mission. Si les personnages marchandent, ils obtiendront 10 plus sur l'un de ces montants par Succès et Prouesse en Persuasion, jet pouvant être Soutenu.

De toute façon, les aliens ne prévoient pas de payer les héros. Car s'ils n'éliminent pas M-BTH, le dysfonctionnement continuera et ils pourront arguer que le contrat n'a pas été rempli. Et, si l'équipe élimine M-BTH, ils la livreront aux forces des Systèmes-Unis et dénonceront le contrat en raison des actions criminelles commises par le groupe.





## LA STATION DE MINAGE

Le complexe minier est en orbite autour d'une géante gazeuse dans un système inhabité, il est traversé par un vertigineux réseau de passerelles et de pipelines. D'énormes conduits partent des plates-formes et plongent vers la surface de la planète, où ils récupèrent divers éléments de son atmosphère.

Le seul accès au complexe pour un vaisseau est une grande plate-forme qui permet de se poser. L'usine est actuellement totalement inhabitée, la plate-forme d'atterrissage est donc en mode automatique. Les Henroniens fournissent à l'équipe un ensemble de codes d'accès leur permettant, non seulement d'atterrir, mais aussi d'ouvrir toutes les portes de l'installation. Cependant, ces codes ne permettent pas d'accéder aux systèmes informatiques internes de la station.

Notez aussi que la station n'a pas de gravité, les spationautes auront besoin de bottes de gravité ou de jet-packs. Sinon, ils seront confrontés aux dangers de la zéro-G lorsqu'ils ne sont pas à l'intérieur d'un des nœuds du complexe.

Au moment où l'équipe se pose sur la plate-forme, les robots sont immédiatement avertis de l'arrivée du vaisseau. Un groupe de trois robots arrive et commence à démanteler leur appareil. Si l'équipage les ignore, ceux-ci continuent à arracher des pièces, infligeant une Blessure tous les trois rounds au vaisseau jusqu'à ce que les héros les combattent ou que l'appareil soit détruit. Les griffes et les pistolets à rivet des machines comptent comme des Armes lourdes contre la coque du vaisseau. Attaqués, les robots se battent jusqu'à leur destruction.

## À L'ABORDAGE !

Les héros doivent ensuite rejoindre le nœud central où se trouve M-BTH. La station est occupée par plusieurs dizaines de robots ouvriers, mais à chaque fois que les héros en élimineront, M-BTH en créera d'autres pour les remplacer. En d'autres termes, toute tentative de régler le problème en détruisant tous les robots de la station est vouée à l'échec. Tous les robots rencontrés se battent jusqu'à leur destruction.

Atteindre le centre du complexe nécessite de passer dans un dédale de passerelles et de nœuds mais tout est à ciel ouvert, il est donc possible de connaître approximativement la direction à suivre. Néanmoins, à cause de l'apesanteur, le déplacement est difficile, chaque héros doit donc obtenir 5 Succès ou Prouesses en Athlétisme (à -2 par défaut, sans malus s'ils disposent d'un jet-pack ou d'un dispositif d'ancrage) pour arriver à la passerelle qui mène au nœud central (voir ci-dessous). Un Échec signifie du sur-place et un Échec critique que le personnage est projeté dans l'espace, les autres devront aller le chercher rapidement avant qu'il ne s'éloigne trop (Scène dramatique de quatre marqueurs en trois rounds sur l'Athlétisme ou toute autre Compétence utile).

## LA PASSERELLE

Les héros arrivent sur une passerelle d'une case de large qui mène au nœud central. Même si les explorateurs disposent de jet-packs ou d'autres modes de vol et se dirigent directement vers le nœud central, ils devront emprunter cette passerelle.

Deux groupes de deux robots surgissent des deux extrémités de la passerelle et attaquent le groupe lorsqu'il atteint son milieu. Les robots s'appuient sur leur maniabilité en espace ouvert, utilisant au mieux leurs griffes ou leurs pistolets à rivet.

Les passerelles n'ont pas de rail de sécurité. Ce n'est pas un problème pour les robots volants, mais cela peut représenter un

danger pour tout héros qui ne peut pas voler ou qui n'a pas de moyen de s'ancrer à la station. Tout personnage Secoué par une attaque physique, et qui n'a pas pris de mesure de sécurité, doit faire un jet d'Athlétisme pour ne pas être éjecté dans l'espace. Si c'est le cas, faites une Scène dramatique de quatre marqueurs en trois rounds sur des jets d'Athlétisme ou autre Compétence utile.

## LE NŒUD CENTRAL

Une fois la passerelle passée, les personnages peuvent entrer dans le nœud central. Ils découvrent une petite salle non pressurisée de 3 cases de côté, abritant un certain nombre d'ordinateurs, appareils électroniques et équipements mécaniques. Face à l'entrée se trouve une grande porte qui mène à M-BTH. Quatre robots s'affairent dans la salle, mais dès que l'équipe entre, ils se retournent vers eux et les attaquent. Les robots défendent l'entrée de la pièce où se trouve M-BTH et se battent jusqu'à leur destruction.

## M-BTH

M-BTH occupe le nœud central de la raffinerie. Deux robots y restent avec lui en permanence. Des débris de ferraille jonchent le sol, faisant de toute la zone un Terrain difficile (Allure/2). Cela ne gêne pas les robots ouvriers, mais le module de vol de M-BTH a été supprimé pour faire de la place à ses autres modifications. La ferraille fournit à M-BTH suffisamment de matière première pour fabriquer des robots à chaque tour. Il est probable que les héros aient détruit quelques-uns de ses robots pour atteindre le nœud central. M-BTH est furieux, mais n'attaque pas lorsque le groupe entre. Au lieu de cela, il les invective violemment à propos de violations d'une grande variété de lois des Systèmes-Unis, allant de la destruction de propriété privée à la tentative de meurtre à son encontre, en passant par l'agression de ses « enfants ».

*Vous violez les articles 438c, 734d et 901b du code de la propriété privée ainsi que les articles 17 et 67 du code de la protection des espèces. En vertu des lois galactiques instaurées par les Systèmes-Unis, je vous demande de vous constituer prisonniers auprès des autorités compétentes.*

*Non! &%#\$! Cessez de tuer mes enfants et d'attenter à mes jours, je suis reconnu comme une forme de vie intelligente de classe C par les Systèmes-Unis, vous vous exposez à des poursuites pour meurtre! Cessez immédiatement, je vous l'ordonne! #\$\$%!*

Si les astronautes établissent le dialogue avec M-BTH au lieu de tout réduire en miettes, il leur explique son statut juridique et les protections que lui accorde la loi. Un jet de Culture générale confirme ses dires. Il est aussi possible de faire un jet de Recherche (en supposant que l'équipe ait accès à une base de données des Systèmes-Unis).

Par contre, si les héros décident de recourir à la manière forte avec des blasters, M-BTH et ses robots se battent jusqu'à la destruction. Le robot utilise une action par round pour créer un nouveau robot qui entre immédiatement dans la mêlée. Pendant ce temps, il crie sa colère envers le groupe, le qualifiant de meurtrier et de hors-la-loi.

■ ROBOTS OUVRIERS (2).



M-BTH.

## SUITES JURIDIQUES

Si les héros tuent M-BTH, ils devront faire face à des répercussions légales. Il peut s'agir de chasseurs de primes, de démêlés avec la police ou d'une comparution devant un tribunal des Systèmes-Unis, pour répondre à une accusation de meurtre. Utilisez les règles de Conflit social et quelques témoins hauts en couleurs pour résoudre la bataille judiciaire qui s'ensuivra.

## PROTAGONISTES

### ROBOTS OUVRIERS

Bien qu'ils n'aient pas été conçus à l'origine pour le combat, les programmes des robots étaient suffisamment polyvalents pour permettre à M-BTH de les adapter à des activités agressives d'« autodéfense ». Leurs pinces coupantes sont plus que capables de réduire les chairs molles en bouillie, et les pistolets à rivet sont des armes mortelles à courte portée. Des propulseurs à plasma leur permettent de voler entre les passerelles.

#### ROBOT OUVRIER

Allure : 4, Vol 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d4	d12	d4	d8

**Compétences :** Athlétisme d6, Combat d4, Perception d6, Réparation d10, Tir d6.

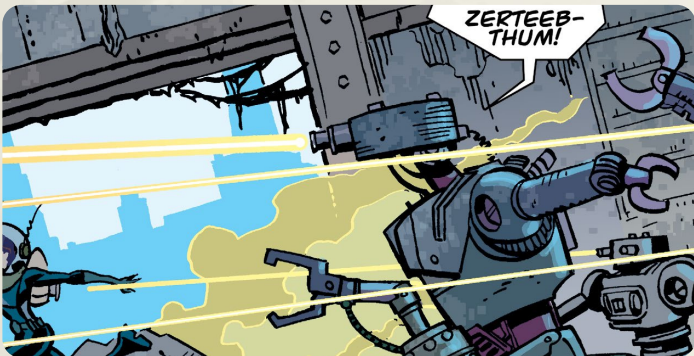
Parade	Résistance
4	10 (2)

#### Capacités spéciales

- \* **Armure +2.** Corps métallique.
- \* **Créature artificielle :** +2 pour annuler Secoué, ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et aux maladies, soumis à Réparation.
- \* **Faiblesse environnementale (électricité) :** subit dégâts +4 et résiste à -4 si lié à l'électricité.
- \* **Taille +2.** Environ 2,5 m de haut.

#### Actions

- ✂ **Pinces coupantes :** Combat d4, d12+d6, AL.
- 🔫 **Pistolet à rivet (sur un bras) :** Tir d6, 5/10/20, 3d6 PA 2.



## M-BTH

M-BTH est construit sur un châssis de robot ouvrier agrandi et doté d'importantes améliorations pour l'aider dans sa tâche : créer d'autres robots. Il possède quatre bras et un processeur puissant capable de gérer plusieurs actions simultanément.



M-BTH

(♥)♥♥(♥)

Allure : 4.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d8	d12+2	d10	d10

**Compétences :** Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d8, Discrétion d4, Perception d8, Persuasion d6, Réparation d8.

Parade	Résistance
6	15 (4)

#### Capacités spéciales

- \* **Armure +4.** Corps métallique et structure renforcée.
- \* **Bras supplémentaires :** ignore -2 d'actions multiples.
- \* **Créature artificielle :** +2 pour annuler Secoué, ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et aux maladies, soumis à Réparation.
- \* **Faiblesse environnementale (électricité) :** subit dégâts +4 et résiste à -4 si lié à l'électricité.
- \* **Taille +4.** Grand (+2). 3 m de haut et près de 1 t.

#### Actions

- ✂ **Pinces coupantes :** Combat d8, d12+d6+2, AL.
- ✂ **Torche à plasma :** Combat d8, 4d6 PA 4, AL.
- \* **Production de robot :** en une action si ressources, crée un robot ouvrier, max. 1/round.

## CRÉDITS

- **Titre original :** *Routine Extermination*
- **Écriture :** John Goff
- **Traduction :** perror
- **Relecture :** Briselune, Pierre Debut, Cyril Ronseaux, X.O. de Vorcen
- **Maquette :** perror et L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X