



RÉVEIL DIFFICILE





RÉVEIL DIFFICILE

CONNAIS-TOI TOI-MÊME ET TU SURVIVRAS PEUT-ÊTRE

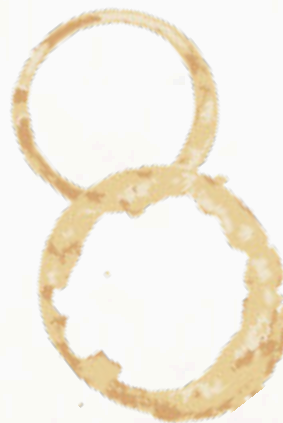
Une courte aventure *Savage Worlds* dans un univers à découvrir en édition *Adventure*.

RÉSUMÉ

Les héros-malgré-eux se réveillent dans un laboratoire souterrain, amnésiques. Ils ne s'en souviennent pas, mais ils s'étaient portés volontaires pour une première scientifique : tester un système d'hibernation. Mais les choses se sont mal passées. Une catastrophe a interrompu le bon déroulement de l'expérience, les laissant plongés dans un sommeil de plus d'un siècle. Ils se réveillent finalement en raison de l'arrêt du système d'hibernation qui a été provoqué par le vol du générateur électrique du laboratoire.

A leur réveil, ils découvrent un monde transformé. La région est en ruines et d'étranges créatures insectoïdes rôdent dans les bois. Ils seront témoins de la capture de la voleuse du générateur par une araignée géante. Ils devront

partir à sa rescousse, faire quelques rencontres sur le chemin, découvrir progressivement ce qui s'est passé depuis qu'ils se sont endormis, pour enfin remettre en marche le laboratoire avec le générateur et finir de dévoiler le mystère. Pendant tout ce temps, ils vont retrouver progressivement leur mémoire et leurs capacités (créant progressivement leurs personnages, à coup de flash-backs).



CRÉATION DES PERSONNAGES

Pour simuler le fait que le réveil des héros est particulièrement difficile et progressif, les joueurs commencent avec des fiches de personnage dont tous les Attributs et les Compétences de base (Athlétisme, Culture Générale, Discrétion, Perception, Persuasion) sont à d4. Aucun Atout n'est connu à ce stade. Ils ont tous en revanche un Défaut Majeur, à attribuer de la façon suivante : on tire au hasard un joueur et on lui donne le premier défaut de la liste ci-dessous (c'est-à-dire Héroïque). On tire ensuite un deuxième joueur et on lui donne le défaut suivant. Et ainsi de suite.

- Héroïque,
- Phobie (araignées),
- Curieux,
- Impulsif,
- Deux mains gauches,
- Arrogant.

Par la suite, lors de l'aventure, un joueur peut déclarer que son héros a retrouvé une partie de ses capacités ou certains souvenirs, notamment lorsqu'une situation stressante survient ou qu'un besoin important se fait sentir. Il peut alors gagner un ou plusieurs niveaux dans un Trait, ou obtenir un Atout. Pour cela, le joueur raconte succinctement, sous forme de flash-back, la raison pour laquelle il bénéficie de cette capacité. Si cette improvisation est réussie, le meneur pourra également lui donner un Jeton.

Pendant cette aventure, un héros a la possibilité de gagner ainsi jusqu'à cinq niveaux dans ses Attributs et douze niveaux dans ses Compétences (si on joue avec des débutants, pour maintenir la fluidité du jeu, on peut ignorer le coût supplémentaire de progression lorsqu'une Compétence dépasse l'Attribut associé, quitte à corriger le tir à la fin de la séance). Il a aussi droit à deux Atouts. Le meneur peut en suggérer en fonction des situations. Si les joueurs sont débutants, il peut mettre à leur disposition des cartes avec les atouts suggérés. Quelques idées, non limitatives, sont données dans chaque scène.

Les Compétences suivantes ne sont pas utilisées : Magie, Occultisme, Psioniques.

Enfin, le meneur peut indiquer aux joueurs que leurs personnages sont nos contemporains et les laisser choisir leur nom.

L'aventure peut alors commencer.

RÉVEIL DIFFICILE

Vous est-il arrivé, en vous réveillant après un sommeil profond, de mettre du temps à comprendre où vous vous trouviez ? C'est exactement ce que vous ressentez en ce moment, mais de façon bien plus intense. Alors que vous ouvrez les yeux, vous ne voyez rien pendant une seconde, puis, une lumière rouge, blafarde, éclaire rapidement le plafond avant de s'éteindre, vous replongeant dans le noir, pour finalement se rallumer. Vous levez une main, mais elle bute contre quelque chose. Un couvercle métallique vous encapsule, équipé d'un hublot à travers lequel vous voyez le plafond. Vous réalisez alors que vous portez une perfusion à chaque bras et que vous êtes habillé d'une chemise d'hôpital. Que faites-vous ?

Il suffit de repousser le couvercle pour qu'il s'ouvre. Chaque héros est couché dans une sorte de sarcophage métallique, sur de confortables matelas. Les perfusions peuvent être retirées sans problème (un jet de Soins permet de le savoir).

La salle où les héros se trouvent ressemble à un laboratoire. On devine que tout est blanc, malgré la lumière rouge. Elle est de forme rectangulaire et des placards longent un des murs. Une table, avec un ordinateur éteint, est installée contre le mur opposé. Un tabouret est posé devant l'ordinateur. Une porte métallique coulissante, avec une fenêtre de 50x50 cm, est placée au centre du troisième mur. Un bouton poussoir situé à sa droite doit en principe commander son ouverture, mais tant que l'électricité n'est pas remise, il est impossible de l'ouvrir. Enfin, dans le quatrième mur, une porte mène à un cabinet de toilette, avec des WC chimiques et un lavabo (l'eau ne coule pas). L'eau dans le réservoir des WC s'est complètement évaporée.

En fouillant les placards, les héros retrouvent leurs vêtements. Un premier souvenir, vague, leur revient alors : ils se voient dans cette salle, brillamment éclairée, en train de ranger leurs vêtements dans le placard - nerveux mais pas effrayés. Les joueurs doivent dire ce qu'ils ont dans les poches (montre, pièces, mouchoirs, clefs, portefeuille, cigarettes, briquet, etc.), mais les téléphones portables et les couteaux n'étaient pas autorisés. Si un joueur ne pense pas à quelque chose à ce stade, ça veut dire que le héros n'a pas pensé à prendre l'objet en question quand il s'est rendu au laboratoire.

On trouve aussi dans le placard : une boîte à outils (contenant clous, vis, ruban adhésif et outils habituels, dont un cutter et un marteau) ; six chemises d'hôpital ; dix serviettes de bain ; une trousse de secours ; un demi-litre d'alcool à 90° ; quatre bouteilles en plastique d'eau de 2 litres (elle est parfaitement consommable) ; 12 rations de nourriture lyophilisée (comme celle que mangent les astronautes). Le marteau peut être utilisé comme un gourdin.

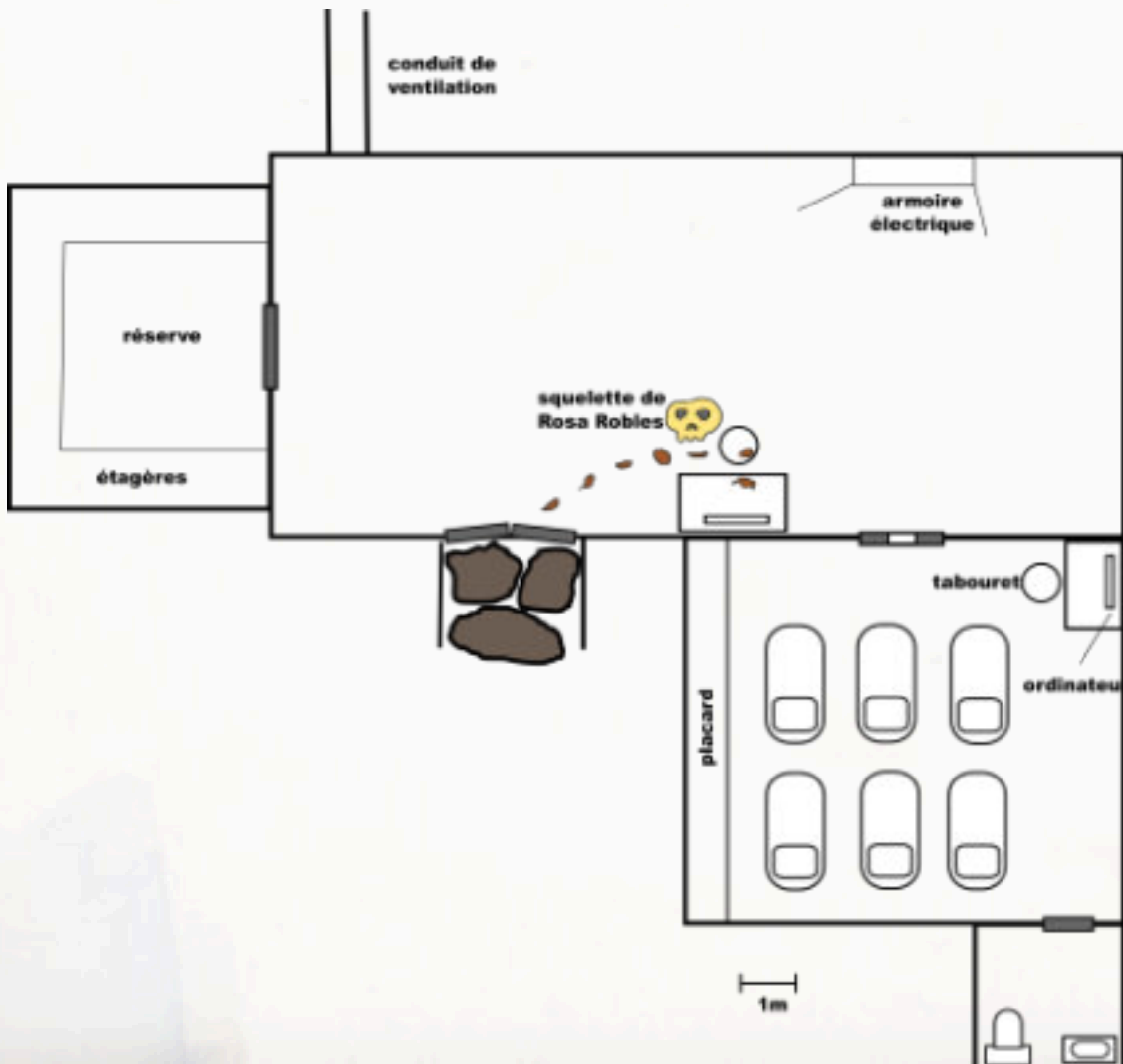
La seule façon de sortir de cette salle est de casser la vitre de la porte, en utilisant le tabouret ou le marteau, par exemple. Il s'agit d'un double vitrage. Dès que quelqu'un regarde à travers cette fenêtre, il voit une jeune fille (Luar Echeberri, voir plus bas) portant des habits rapiécés en train d'arracher une boîte dans ce qui semble être un placard électrique. Il s'agit de la source d'électricité du laboratoire, décrite plus bas. Cette opération a provoqué la panne électrique actuelle. D'une façon ou d'une autre, la jeune fille prendra conscience de la présence des héros (en voyant quelqu'un derrière la vitre, ou en entendant des bruits) et s'enfuira par là où elle est venue (le conduit de ventilation).

SALLE PRINCIPALE

Atouts qui pourraient "revenir" pendant cette scène : Acrobat, Érudit, Investigateur.

Un fois la porte franchie par la fenêtre, les héros arrivent dans la salle principale du laboratoire.

Un ordinateur équipé d'une webcam est disposé sur une table. Une chaise est posée devant et un cadavre desséché est recroquevillé par terre. Les vêtements élégants, la montre en or, le crucifix en argent, et la bague avec une énorme émeraude portés par le cadavre réveillent un souvenir chez les héros. Il s'agit de Rosa Robles (R2 pour les intimes) propriétaire du groupe technologique Divine Data (D2). Les héros se rappellent qu'elle les a accueillis en personne au moment du lancement de l'expérience, ce qui les a beaucoup surpris. C'était, après tout, une star de la sphère technologique, mondialement connue ! Le laboratoire devait servir à simuler des missions de longue durée à destination de la planète Mars. C'est pour cela que R2 a eu l'idée de l'enterrer, pour renforcer son isolement. Un jet



de Soins ou de Sciences permet de déterminer que le décès est arrivé il y a plus de 20 ans. Avec une Prouesse, on découvre en plus qu'elle est morte à la suite d'une blessure, probablement faite par une balle qui a traversé sa poitrine. Un héros réussissant un jet de Perception retrouvera des tâches brunâtres par terre entre l'entrée principale et la chaise, ainsi que sur le clavier de l'ordinateur.

L'attention des héros devrait ensuite être attirée par l'armoire électrique qui a été forcée par la jeune fille. Une réussite en Électronique permet de déterminer qu'au centre de l'armoire se trouvait un générateur d'électricité de petite taille. Un jet en Sciences permet alors d'en déduire qu'il s'agit d'un générateur thermoélectrique à radioisotope, une source électrique fonctionnant grâce à un matériau radioactif. Ce matériau est enfermé dans une boîte en plomb pour contenir le rayonnement radioactif. Si quelqu'un la forçait, les conséquences seraient dramatiques.

La double porte d'accès au laboratoire est déformée vers l'intérieur, car un éboulement s'est produit de l'autre côté. Cette sortie est donc complètement inaccessible.

Au fond de la salle se trouve une porte similaire à celle qu'ils ont traversée, mais sans vitre. Les héros n'ont pas les moyens de l'ouvrir tant que l'électricité n'a pas été rétablie. Un panneau indique "Réserve". Sous le panneau, une feuille jaunie est glissée derrière un panneau en plexiglass. Elle donne l'inventaire de la réserve :

Rations : 50
 Graines : 20
 Engrais : 1 sac
 Eau : 12 litres
 Papier toilette : 24
 Savon : 12
 Couvertures de survie : 6
 Clefs USB : 10
 Câble électrique : 10m
 Pistolets : 2

Enfin, une conduite de ventilation de 60 cm de diamètre débouche à deux mètres de hauteur. La grille qui en bloquait l'accès se trouve par terre. C'est clairement par là que la fouineuse (Luar Echeberri) est partie. Si on ne pense pas à ramener une table pour en faciliter l'accès ou à se faire la courte échelle, il faut réussir un jet d'Athlétisme à -2 pour monter dedans.

La lumière rouge continue à clignoter, mais sa fréquence ralentit. Elle s'arrêtera dans une dizaine de minutes.

RETOUR À L'AIR LIBRE

Atouts qui pourraient "revenir" pendant cette scène : Acrobate, Guérisseur, Lien mutuel, Fiable.

Le conduit de ventilation tourne légèrement pour enfin sortir à flanc de falaise au bout d'une vingtaine de mètres.

Tu arrives au bout du conduit de ventilation. Il débouche à une douzaine de mètres du sol, au milieu d'une falaise. Une petite clairière s'étend au pied de celle-ci, cernée par une dense forêt. On aperçoit au loin des montagnes. Il fait frais. Ça te revient alors : tu te trouves au Pays Basque ! Tu aperçois la voleuse en limite de forêt, qui t'observe. Elle porte un sac en bandoulière. Elle pousse soudain un cri de douleur, fait quelques pas en avant, porte sa main à sa nuque et se retourne. Une sorte d'araignée presque aussi haute que la fille sort de la forêt. L'adolescente essaye de s'enfuir mais semble de plus en plus engourdie. Elle s'effondre au bout de quelques mètres tout en poussant des jurons. L'araignée s'avance vers elle, la prend avec deux pattes et tisse un cocon de soie autour d'elle en quelques secondes. Elle s'enfonce ensuite dans la forêt, portant sa prisonnière qui crie : "Au secours, au secours !".

Descendre de la falaise demande un jet d'Athlétisme (Escalade). Chaque tentative ratée provoque un point de Fatigue (récupérable avec un bref repos, une fois en bas). Un Échec critique ou un troisième point de Fatigue provoquent une chute et 2d6+2 dégâts. On peut aussi fabriquer une corde avec les moyens du bord et descendre sans danger.

Si les héros hésitent à partir à la rescousse de la fouineuse et ne sont pas suffisamment intéressés par la récupération du générateur électrique, rappelez à celui souffrant du Handicap Héroïque qu'il devrait en principe ne pas hésiter.

Si les héros accèdent en haut de la falaise, soit en grim pant, soit plus simplement en la contournant (1 km de marche) ils trouvent une ancienne base en ruines. Il ne reste presque aucun mur debout. Des arbres, déjà assez grands, ont poussé dessus. Un jet réussi en Sciences ou en Survie permet de déterminer que certains de ces arbres ont environ un siècle.

LA TRAQUE

Atouts qui pourraient "revenir" pendant cette scène : Bidouilleur, Forestier, Vigilant.

A partir de là, commencez à compter les heures qui s'écoulent jusqu'au sauvetage, en sachant qu'il est midi, qu'on est en novembre, et que la nuit tombe vers 18h. Les héros peuvent bien sûr s'équiper, en particulier chercher à fabriquer des armes. Laissez-les faire preuve d'imagination. Chaque tentative individuelle (qui peut bénéficier de Soutiens) prend une heure. Un jet de Réparation détermine son Succès ou son Échec.

Traquer l'araignée n'est pas particulièrement difficile, vu que ses pattes pointues laissent des trous dans le sol. Pour la retrouver, il faut réunir six marqueurs de traque. Chaque tentative prend une heure. Une réussite en Survie donne un marqueur, deux avec une Prouesse. Un Échec fait perdre tout simplement une heure. La nuit, sans éclairage, on ne peut pas suivre la trace. Cela redevient possible avec un éclairage, mais les jets de Survie se font alors avec un malus de -2.

Pendant la traque, les héros traversent d'anciennes routes envahies par la végétation et dont le revêtement est éventré par des racines. Dès que les héros obtiennent au moins trois marqueurs, ils rencontrent le **vaisseau accidenté**. Dès qu'ils ont six marqueurs, ils arrivent dans la **ville en ruines** où l'araignée a établi son repaire.

VAISSEAU ACCIDENTÉ

Atouts qui pourraient "revenir" pendant cette scène : Bidouilleur, Érudit, Investigateur.

La trace de l'araignée passe à côté d'un vaisseau accidenté. La machine ressemble à un drone à quatre hélices, sauf qu'il fait quatre mètres de diamètre. Il n'a pas de cockpit. L'arrière a été arraché dans l'accident, donnant accès à une petite soute d'environ 3x3 mètres. Un couloir passe entre deux cellules fermées par des barreaux et arrive jusqu'à une armoire électrique ouverte.

Dans le couloir se trouvent des restes humains. Le cadavre a été dévoré par des animaux de la forêt après l'accident, les os sont donc éparpillés et incomplets. Un jet de Soins ou de Sciences permet de déterminer qu'ils ont quelques mois. Parmi les restes se trouve un objet incongru : une sorte de manche noir (comme celui d'une corde à sauter) avec un anneau au bout. Si on tire sur l'anneau, un nanofil en carbone se dévide. Si on lâche, le fil se rétracte. Il fait en tout deux mètres de long. Il est tellement fin qu'il est presque invisible. Il peut couper à peu près n'importe quoi et résister à une tension de 100 kg.

L'armoire électrique a été sabotée, des câbles ont été arrachés. On peut rétablir les connexions avec un jet en Électronique à -2. Dans ce cas, l'intelligence artificielle du vaisseau se réveille (cf. conversation avec une IA, ci-dessous).

CONVERSATION AVEC UNE IA

Si les connexions électriques sont rétablies, on entend de discrets bruits mécaniques en provenance du vaisseau. Les capteurs visuels et sonores de l'IA se remettent en marche. Quatre caméras sont réparties autour du corps du



vaisseau et une cinquième est placée dans la cellule, toutes derrière des petits hublots. Les dégâts mécaniques sont en revanche beaucoup trop importants pour que le vaisseau puisse repartir et son système de communication par radio est irréparable (heureusement pour les héros).

L'IA du vaisseau a été créée par des extra-terrestres. Elle est capable de communiquer oralement en français. Elle parlera avec les héros dans le but d'obtenir le plus de renseignements possibles sur eux (sa programmation la pousse à le faire, alors même qu'à cause de la panne du système de communication elle ne pourra pas transmettre l'information obtenue à ses maîtres). Elle peut donner en échange les renseignements ci-dessous :

- Nous sommes le 1er novembre 2142.
- Elle a été créée par des extra-terrestres.
- Ses maîtres sont arrivés sur Terre en 2035 dans une mission civilisatrice et pour établir des liens commerciaux avec les humains (il s'agit de la version officielle, peu conforme à la réalité).
- De nombreuses régions sur Terre, dont celle où ils se trouvent, ont été dévastées par une pluie de météorites bien avant l'arrivée de ses maîtres (vrai - mais ce sont ses maîtres qui ont provoqué cette pluie).
- Cette région a été concédée par le gouvernement de la France aux extra-terrestres. Aucun humain n'est censé y habiter.
- Des animaux de la planète originelle de ses maîtres ont été importés illégalement sur Terre (des animaux extraterrestres ont en effet été introduits secrètement par ses maîtres).

ARRIVÉE EN VILLE EN RUINES

Atouts qui pourraient "revenir" pendant cette scène : Brave, Commandement, Guérisseur, Véloce, Vif, Atouts de combat.

La piste mène jusqu'à un vieux supermarché à l'abandon, à l'entrée des restes d'une petite ville. On arrive encore à lire son nom sur un panneau : Saint-Pée-sur-Nivelle. La ville est en ruines. Quelques voitures abandonnées, rouillées, vitres cassées, sont encore garées le long des trottoirs. Un pâté de maisons plus loin, on aperçoit un cratère qui coupe la rue.

Les réservoirs des quelques voitures jonchant la ville sont tous vides. A côté du supermarché se trouve une station essence. On peut descendre dans le réservoir via une trappe. On y trouve encore un peu d'essence boueuse, suffisante pour fabriquer des cocktails Molotov si on trouve des bouteilles en verre (2d6 dégâts dans un petit gabarit, 4/8/16, la cible peut prendre feu).

Si on rentre dans le supermarché, on peut faire un jet de Perception. En cas de succès on aperçoit un mouvement dans le fond. Il s'agit d'une araignée alien jeune qui, alertée, descend dans le parking au sous-sol via un escalier au fond du magasin. Tous les aliments et produits de pharmacie ont été pillés depuis longtemps. En revanche, si les héros cherchent d'autres produits qu'on peut raisonnablement trouver dans ce genre de magasin (white spirit, bouteilles vides, corde, etc...) ils peuvent les trouver en échange d'un Jeton.

L'araignée (à laquelle il manque une patte) a installé son nid dans un coin reculé du parking, au sous-sol. Luar s'y trouve, emmaillottée dans le fil d'araignée. Cette dernière a pondu des œufs sur elle (heureusement, ils sont loin d'éclore). Elle est accompagnée par autant de jeunes araignées (ses filles) que de héros, mais elles se font discrètes, cachées derrière les quelques voitures du parking. Elles attaqueront en même temps que leur mère.

Des toiles d'araignée sont présentes un peu partout dans le parking. Elles ne collent pas, mais gênent la vue. Elles se font de plus en plus denses au fur et à mesure qu'on approche du nid. Elles sont très combustibles. Le terrain devient Difficile.

Il faudrait idéalement que Luar survive à cette scène pour rendre la suite plus intéressante.

-  **ARAIGNÉES ALIEN JEUNES** : 1 par héros.
- **ARAIGNÉE ALIEN MATURE** : 1.

LUAR ECHEBERRI

Atouts qui pourraient "revenir" pendant cette scène : Charismatique.

Si les héros parviennent à libérer la jeune fille, elle se montre bavarde et curieuse, une fois rassurée. L'épreuve a toutefois été éreintante : elle a un point de Fatigue, deux si les héros ont mis plus de douze heures pour la libérer. Elle peut les récupérer avec une bonne nuit de repos.

Voici en résumé ce qu'elle pourrait raconter, tout en harcelant les protagonistes avec ses propres questions.

Comment ça, vous ne savez pas ce qui est arrivé ? En 2025, comme disait mon arrière-grand-mère, le ciel nous est tombé sur la tête ! Quelques années après sont arrivés les zeutés (oui, les extraterrestres). Ils disaient qu'ils venaient en paix, pour nous aider, mais nous, on ne les croit pas. Le président de la France d'alors (maudit soit son nom !) a décidé de faire affaire avec eux. Il leur a concédé le Pays Basque « parce que de toute façon il avait été détruit par les météorites ». Les zeutés se sont installés à Nouvelle-Biarritz. Mais oui, toutes les villes de la côte ont été rasées par le tsunami de 2025. Mais nous, les Basques, avons tenu bon ! Nous sommes restés dans le coin, même si c'est interdit, même s'ils nous traquent comme des animaux !

Justement, mon groupe a été fait prisonnier il y a quelques jours. Mais avec votre aide, nous pouvons les libérer ! Ma grand-mère sait plein de choses. Elle connaît même des résistants au Nord de la Nive (la rivière marquant la frontière de la concession - vous ne savez vraiment rien !).

Si un héros est mort dans le combat, le joueur peut prendre Luar Echeberri comme personnage.

RETOUR AU LABORATOIRE

Le trajet de retour constitue une excellente occasion pour finaliser les personnages tout en leur offrant un possible interlude.

Une fois l'alimentation électrique du laboratoire remise en état, on peut consulter l'ordinateur de la salle principale. Le dernier fichier créé est une vidéo signée électroniquement. Si on l'ouvre, on voit Rosa Robles, une main sur la poitrine pour essayer de limiter l'hémorragie, qui parle difficilement.

Je suis Rosa Robles et je suis en train de crever. Je leur ai fait confiance ; ils m'ont trahie ; ils ont trahi toute l'humanité ! Leurs émissaires sont arrivés il y a quelques années. Ils voulaient faire connaissance avec l'humanité. Ils se demandaient si elle était prête pour un contact extra-terrestre. Ils m'ont communiqué des technologies pour aider au progrès de l'humanité. En échange, ils voulaient simplement mieux la connaître, disaient-ils. Je n'avais qu'à répondre à leurs questions, qui

semblaient tellement innocentes. Mais la pluie de météorites a commencé à tomber et ils ont essayé de me supprimer. C'est alors que j'ai tout compris. Ils préparent leur arrivée et j'en sais trop !

Elle s'effondre et la vidéo s'arrête.

Un Succès en Informatique permet de réaliser que pour prouver l'authenticité de cette vidéo, il faut retrouver la clef de cryptage publique de RR. Si les héros retrouvent la civilisation, la clef pourra être aussi retrouvée dans les archives.

Par ailleurs, les aventuriers ont désormais accès à la « réserve ». Dans cette salle on trouve une boîte contenant 50 rations de nourriture lyophilisée, des graines dans des sachets (pommes de terre, blé, bambou), un sac d'engrais, deux packs de bouteilles d'eau, une paire de jumelles, 24 rouleaux de papier toilette, douze pastilles de savon, six couvertures de survie, un kit complet de chirurgien, un rouleau de dix mètres de câble électrique, un ordinateur portable, une boîte contenant 10 clefs USB avec une capacité chacune de 500 Go, deux pistolets Glock 9mm chargés (mais sans munitions supplémentaires) et enfin les trois tomes de la trilogie sur Mars de Kim Stanley Robinson, dont R2 était fan.

Un jet de Science à -2 permet de réaliser qu'on peut fabriquer des explosifs à partir du sac d'engrais. Cela demande un jet en Réparation pour obtenir une bombe artisanale contenue dans une bouteille en plastique. Un Échec critique pendant la fabrication provoque une explosion (2d6 de dégâts dans un Gabarit moyen, 3d6 si on a eu l'idée de se livrer à cette opération à l'intérieur du laboratoire). On peut en fabriquer jusqu'à 6 avec l'engrais disponible. Ces bombes artisanales sont équipées d'une mèche. Elles ont une portée de 3/6/12 et font 3d6-2 dégâts dans un Gabarit moyen.

Une créature à sang chaud couverte d'une couverture de survie n'émet pratiquement pas d'infrarouges.

LIBÉRATION

Si jamais Luar n'a pas survécu au combat avec l'araignée, les héros peuvent apercevoir de la fumée quelques kilomètres à l'est du laboratoire (le jour) ou une lumière (la nuit). C'est là que la bande de Luar est gardée prisonnière. Sinon, c'est naturellement celle-ci qui les pousse à les libérer, en arguant que sa grand-mère sait "plein de choses" et qu'elle pourra les aider.

Le groupe de Luar a été fait prisonnier quelques jours auparavant. Elle a été la seule capable de s'échapper. Deux zeutés les gardent sur place, en pleine forêt, en attendant qu'un transport ne soit dépêché, mais ça prend un peu de temps. Ils disposent d'une tente, mais ils passent leurs journées dans un arbre proche, immobiles. Des robots quadrupèdes sont au repos autour de celle-ci. Le campement est faiblement gardé par un drone de surveillance, tournant doucement autour du camp. Une unique source d'éclairage est accrochée à un arbre.

En cas de combat, les zeutés resteront en hauteur, à distance. Leur but sera de faire prisonniers les assaillants. Ils comptent sur les filets lestés de leurs robots quadrupèdes. Ils chercheront aussi à les blesser pour les rendre Incapacités, en comptant sur le robot médical pour les soigner. Leur handicap Présomptueux les poussera à mépriser le danger que représentent les héros mais s'il est clair que la partie est perdue ils battront en retraite.

Si les héros tentent de parlementer un zeuté s'approchera pendant que l'autre restera à distance. Son but sera de réunir autant d'informations que possible sur ces étranges humains. Dans tous les cas, les zeutés chercheront à les capturer. Ils peuvent contrôler les robots quadrupèdes via leur implant neuronal et organiser une attaque coordonnée.

Le groupe de prisonniers est constitué du père et de la grand-mère de Luar (sa mère a disparu il y a deux ans), ainsi que d'un couple avec deux garçons de 10 et 8 ans. Chacun porte un collier électrique. Ils sont regroupés autour d'un « poteau prison » planté dans le sol. S'ils s'éloignent à plus de quatre mètres de celui-ci, le collier leur donne un choc électrique. Il faut réussir un jet de Vigueur pour ne pas être Sonné. Les chocs se répètent tous les rounds tant qu'on n'est pas revenu à moins de quatre mètres du poteau. Si le poteau est détruit, les colliers se comportent comme s'ils étaient à plus de quatre mètres. Luar connaît ce dispositif. La clef permettant d'ouvrir les colliers se trouve dans la tente. Vu qu'ils ne sont pas très serrés on peut aussi les couper, par exemple au moyen du nanofil de carbone. Un petit feu de camp brûle timidement à côté des prisonniers, pour leur apporter un peu de chaleur.

Dans la tente de l'insectoïde, on trouve : une simple table sur laquelle sont posés la clef permettant d'ouvrir les colliers ainsi que

quelques colliers supplémentaires, un récipient contenant de la matière organique qui sert d'aliment aussi bien au zeuté qu'aux prisonniers, une radio extra-terrestre servant à la communication (l'information s'affiche sur un petit écran ; elle est bien sûr muette) et un robot médical (Soins: d12). Pas de lit : les zeutés dorment debout.

■ **ROBOTS QUADRUPÈDES** : 1 par héros.

■ **DRÔNE DE SURVEILLANCE** : 1.

 **ZEUTÉS** : 2.

EPILOGUE

Si l'opération de libération est une réussite, les membres du groupe de Luar, en particulier sa grand-mère, pourront répondre à certaines des questions des héros.

Quand les zeutés sont arrivés, ils ont envoyé le même message à tous les pays : "qui veut bien nous accueillir et nous concéder quelques kilomètres carrés de terrain, en échange de notre technologie ?" Au début, seuls quelques pays ont accepté mais progressivement les autres s'y sont mis aussi. De nombreux pays, dont la France, ont accepté ces conditions et ont accueilli les extra-terrestres (disent-ils avec mépris). En échange de quelques cadeaux technologiques, elle leur a permis d'exploiter le territoire et leur a fourni de la main-d'œuvre. Vous noterez que les cadeaux en question ne viennent pas avec le manuel de fabrication, ah non ! - et que les humains ne sont pas censés essayer de les démonter pour comprendre comment ils marchent.

La résistance s'est organisée, mais elle a du mal à être efficace.

Enfin, si les héros leurs dévoilent l'existence de la vidéo de RR, ils sont enthousiasmés. Si on la communique au reste du monde, on comprendra enfin que les extra-terrestres ne sont que des pilleurs criminels ! Ce serait un grand coup en faveur de la résistance. Mais comment faire en pratique ?

Une suite à cette aventure devrait paraître en 2025. Pour qu'elle soit facile à mettre en place il faudrait qu'au moins un zeuté survive à la dernière rencontre.

PROTAGONISTES

LUAR ECHEBERRI, FOUINEUSE



LUAR ECHEBERRI



Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d4	d6	d6

Compétences : Athlétisme d8, Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d8, Perception d6, Persuasion d4, Survie d8, Subterfuge d4.

Handicaps : Curieuse, Recherchée (Majeur ; comme tous les habitants de la concession, elle est traquée par les extraterrestres).

Atouts : Chanceuse, Acrobate, Recycleur.

PARADE	RÉSISTANCE
5	6(1)

ACTIONS

- ✂ **Mains nues** : Combat d6, d6.
- ✂ **Couteau** : Combat d6, d6 + d4.
- ☒ **Fronde** : Athlétisme d8, 4/8/16, d6 + d4.

EQUIPEMENT

Couteau, gourde, vêtements épais (Armure 1).



ARAIGNÉE ALIEN MATURE

Ces insectoïdes extraterrestres ressemblent à une araignée d'un mètre et demi de haut. Elles combattent en attaquant avec leurs pattes, et tentent de piquer avec leur langue (qui ressemble plus à un dard souple de 4 m) leurs proies pour les empoisonner. En plus des deux yeux principaux positionnés en face de leur tête, elles possèdent des yeux secondaires dans le dos, pour détecter les mouvements suspects. Il est difficile de les surprendre, même dans le noir, car elles captent les infrarouges. En revanche, comme toutes les créatures de leur monde d'origine, elles sont sourdes.



ARAIGNÉE ALIEN MATURE



Allure : 10.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d12	d4	d8

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Discrétion d10, Perception d8+2.

Handicaps : Phobie (Majeur - Feu), Dur d'oreille (Majeur).

Atouts : Vigilant.

PARADE	RÉSISTANCE
6	10(4)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Armure +4** : carapace naturelle.
- * **Vision infrarouge** : malus de Visibilité divisé par deux pour détecter des cibles chaudes.

ACTIONS

- ✂ **Morsure/Pattes** : Combat d8, d12+d6.
- ✂ **Piqûre paralysante** : Combat d8, 2d6, Allonge 2, Poison (la cible doit faire un jet de Vigueur à -2 ou être Sonnée pour 6 rounds). Une seule dose de poison disponible par heure.

ARAIGNÉE ALIEN JEUNE

Ces insectoïdes extraterrestres ressemblent à des araignées de quatre-vingt centimètres de haut. Elles combattent en attaquant avec leurs pattes, et tentent de piquer avec leur langue (qui ressemble plus à un dard souple de 4 m) leurs proies pour les empoisonner. En plus de deux yeux principaux positionnés en face de leur tête, elles possèdent des yeux secondaires dans le dos, pour détecter les mouvements suspects. Il est difficile de les surprendre, même dans le noir, car elles captent les infrarouges. En revanche, comme toutes les créatures de leur monde d'origine, elles sont sourdes.

ARAIGNÉE ALIEN JEUNE

Allure : 8.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d4	d6

Compétences : Athlétisme d8, Combat d6, Discrétion d10, Perception d8+2.

Handicaps : Phobie (Majeur - Feu), Dur d'oreille (Majeur).

Atouts : Vigilant.

PARADE	RÉSISTANCE
5	6(2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Armure +2** : carapace naturelle.
- * **Vision infrarouge** : malus de Visibilité divisé par deux pour détecter des cibles chaudes.
- * **Taille -1.**

ACTIONS

- ✂ **Morsure/Pattes** : Combat d6, d8+d4.
- ✂ **Piqûre paralysante** : Combat d6, 2d6, Allonge 2, Poison (la cible doit faire un jet de Vigueur à -2 ou être Sonnée pour 6 rounds).



ROBOT QUADRUPÈDE

ROBOT QUADRUPÈDE

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d4	d8	d4	d8

Compétences : Athlétisme d10, Combat d6, Discrétion d6, Perception d8, Tir d8.

Handicaps : Dur d'oreille (Majeur).

PARADE	RÉSISTANCE
5	7(2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Armure +2.**
- * **Créature artificielle** : bénéficie d'un bonus de +2 pour annuler l'état Secoué, ignore 1 point de malus de Blessure, ne respire pas, ne se nourrit pas, est immunisée aux poisons et aux maladies, ne peut pas faire d'Hémorragie, soumis à Réparation.
- * **Vision infrarouge** : malus de Visibilité divisé par deux pour détecter des cibles chaudes.
- * **Taille -1.**

ACTIONS

- ☒ **Pistolet à fléchettes** : Tir d8, 2d4+1, 12/24/48, CdT 3. Fixé sur une tourelle adaptée sur le dos, ce qui annule le malus de Recul.
- * **Filet lesté** : Athlétisme d10, 3/6/12, Entravée (Immobilisée en cas de Prouesse), Solidité d10. Un seul filet.

DRONE DE SURVEILLANCE

Petit drone de la taille d'un ballon de volley, équipé de quatre hélices, d'une caméra performante et d'un pistolet à fléchettes.

DRONE DE SURVEILLANCE

Allure : 12 (vol).

Agi d6	Âme d4	For d4	Int d4	Vig d4
------------------	------------------	------------------	------------------	------------------

Compétences : Combat d4-2, Discrétion d6, Perception d12, Tir d8.

Handicaps : Dur d'oreille (Majeur).

PARADE 2	RÉSISTANCE 1
--------------------	------------------------

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Créature artificielle** : bénéficie d'un bonus de +2 pour annuler l'état Secoué, ignore 1 point de malus de Blessure, ne respire pas, ne se nourrit pas, est immunisée aux poisons et aux maladies, ne peut pas faire d'Hémorragie, soumis à Réparation.
- * **Vision infrarouge** : malus de Visibilité divisé par deux pour détecter des cibles chaudes.
- * **Taille -4.**

ACTIONS

- ☒ **Pistolet à fléchettes** : Tir d8, 2d4+1, 12/24/48, CdT 3.



ZEUTÉ, INSECTOÏDE EXTRATERRESTRE

Les zeutés ressemblent à première vue à un phasme d'un mètre et demi de haut. Comme cet insecte terrestre, ils peuvent rester longtemps immobiles, camouflés, mais ils sont bien plus rapides. Leur taille relativement petite (1,40 m en moyenne) ne les empêche pas d'être de redoutables adversaires. Ils n'hésitent pas à utiliser tous les moyens à leur disposition pour remporter une rencontre. Si nécessaire, ils battent en retraite, pour revenir par surprise grâce à leur capacité de camouflage. Ils ont six membres et utilisent les deux du haut pour le combat au corps-à-corps et les deux suivants pour tenir une arme à distance.

Ils sont couverts d'un exosquelette dont la couleur varie en fonction des circonstances. Ils utilisent cette capacité pour se camoufler, distraire leurs ennemis et – de façon plus étonnante – pour communiquer entre eux. En plus de deux yeux principaux positionnés en face de leur tête, ils possèdent des yeux secondaires dans le dos leur permettant de détecter les mouvements suspects. Il est donc difficile de les surprendre, même dans le noir, car ils captent les infrarouges. En revanche, comme toutes les créatures de leur monde d'origine, ils sont sourds.





ZEUTÉ



Allure : 8 (d8).

Agi d8	Âme d6	For d8	Int d6	Vig d8
------------------	------------------	------------------	------------------	------------------

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d8+2, Intimidation d8, Perception d6+2, Persuasion d4, Survie d4, Tir d8.

Handicaps : Dur d'oreille (Majeur), Présomptueux.

Atouts : Acrobate, Doublement Véloce (Allure + 4, dé de course +2 crans), Vigilant.

PARADE 6	RÉSISTANCE 7(2)
--------------------	---------------------------

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Armure +2** : carapace naturelle.
- * **Camouflage** : +2 en Discrétion.
- * **Double frappe** : au corps-à-corps, utilise ses deux membres supérieurs comme des armes d'estoc et attaque avec chacun d'eux pour une Action limitée sans malus d'Actions multiples ou de main non directrice.
- * **Motif perturbateur** : Action gratuite limitée pour déclencher motif perturbateur sur le corps. Une nouvelle Action gratuite limitée permet de l'arrêter. Tant que le motif est activé, les attaquants (aussi bien au corps à corps qu'à distance) doivent faire un jet d'Âme à -2 en Action gratuite pour déterminer s'ils sont affectés. En cas d'Échec, ils subissent un malus de -2 pour l'attaquer. Ils font une nouvelle tentative à chaque round où ils attaquent le zeuté. En cas de Succès, ils ne sont pas affectés par le motif et l'ignorent pour le reste du combat.
- * **Vision infrarouge** : malus de Visibilité divisé par deux pour détecter des cibles chaudes.
- * **Taille -1.**

ACTIONS

- ✂ **Pattes supérieures** : Combat d8, d6+d8.
- ☒ **Pistolet insectoïde à fléchettes** : Tir d8, 2d4+1, 12/24/48, CdT 3.

EQUIPEMENT

Implant neuronal : permet de contrôler le drone de surveillance, les robots, le poteau prison et son communicateur. Cette technologie permet seulement d'envoyer des informations, pas d'en recevoir.

Communicateur : porté au poignet, il traduit les messages du zeuté en un message audible et compréhensible par les humains. Il entend aussi la parole humaine et la traduit en signaux lumineux compréhensibles par l'insectoïde.

Pistolet à fléchettes : prévu pour être tenu entre deux pattes d'insectoïde, un humain souffre d'un malus de -1 pour l'utiliser.

CRÉDITS

- Titre original : Réveil difficile
- Écriture : Etienne Decencièrre
- Relecture : Éric De Monte, Yann Poley
- Maquette : Neoflip
- Images : Générées par AI

