



STAR
COWBOY

S01E01

WHIPLASH



GERMAIN
HUC

STAR COWBOY

S01E01

WHIPLASH

En anglais, *whiplash* désigne aussi bien le coup de fouet, ce qui force à avancer, que le « coup du lapin », un choc en retour qui secoue le cerveau lors d'un traumatisme cervical ou cérébral.

COMMENT LIRE CE SCÉNARIO

Le déroulement d'un scénario de jeu de rôle est par nature imprévisible. Cependant, afin de présenter l'histoire au Maître de Jeu et que celui-ci la fasse sienne, il faut bien narrer une version de l'histoire.

J'ai choisi de montrer de façon didactique les liens existant entre les diverses scènes qui devraient avoir lieu, en multipliant les cartes heuristiques, ces schémas qui permettent de relier les idées entre elles. Ainsi, la trame globale de l'histoire et de ses possibles répercussions se trouve plus lisible et compréhensible par le Maître de Jeu, à la fois lors de sa première lecture et lors de la partie.

Chaque nœud renvoie donc à une Scène, à un Aspect, à un Personnage, à un Lieu. Dans la version électronique, cliquer dessus permet de directement se rendre à la section décrivant la Scène, sous forme d'une fiche où l'enjeu est présenté, ainsi que certaines actions possibles et leurs conséquences.

Chaque Scène comprend également un tableau d'indicateurs permettant rapidement de la prendre en main et de la faire vivre. Enjeux, Lieux, Personnages, Aspects, Musique conseillée. Cliquer sur chacune de ces indications renverra à la page dédiée.

Bien entendu, ne sont présentées ici que les scènes « incontournables », celles qui doivent avec une quasi-certitude se présenter à vous dans le déroulé de l'intrigue. D'autres scènes apparaîtront certainement dans le cours de la partie, que vous pouvez improviser en suivant la même présentation, ce qui devrait vous faciliter les choses.

AMBIANCE, THÈME, INSPIRATIONS

Whiplash est un drame sur une ambiance de roman noir, destiné à poser une ambiance dure pour le début de la campagne à venir. Les enjeux sont très personnels, et touchent à des motivations émotionnelles fortes : amour, amitié, haine, vengeance, loyauté, trahison.

Le but est également de faire découvrir les mécanismes de **Fate/Atomic Robo** aux joueurs.

C'est un road movie auquel je vous convie, avec des inspirations limpides : *Thelma & Louise*, *Sailor & Lula*, *Un monde parfait* (avec Kevin Costner), le premier épisode de *Cowboy Bebop (Asteroid Blues)*.

LE PITCH

Les Chasseurs de Prime sont à la poursuite de Samuel Thomas, dit « Le Comptable », un important membre de la pègre dont la capture vivante peut leur rapporter 500 000 urons. Ils ont appris par l'un de leurs contacts que Samuel doit conclure une transaction au Five Winds Saloon, un établissement semi-clandestin situé sur une plateforme dans l'atmosphère d'une planète géante située dans les systèmes Terminus. Hélas, la transaction se passe mal. Maria Oxley, une ancienne membre des Dragons Rouges, est venue vendre de la drogue dérobée à son employeur habituel afin d'acheter la liberté de sa compagne, une danseuse privée *Asari* du nom de Lamia Evezia, et de sa propre sœur, Delilah.

Mais les Dragons Rouges l'ont suivi. La rencontre tourne au carnage. Samuel prend en otage Delilah, qui est accidentellement tuée. Maria entre dans une rage folle, tue Samuel, et s'enfuit avec Lamia tant bien que mal, poursuivie par les Dragons Rouges et les gardes du corps de Samuel, en emportant avec elles la drogue qui vaut une fortune au marché noir. Leur tête est mise à prix.

Les Chasseurs de Prime pourraient se refaire en les capturant à la place de Samuel.

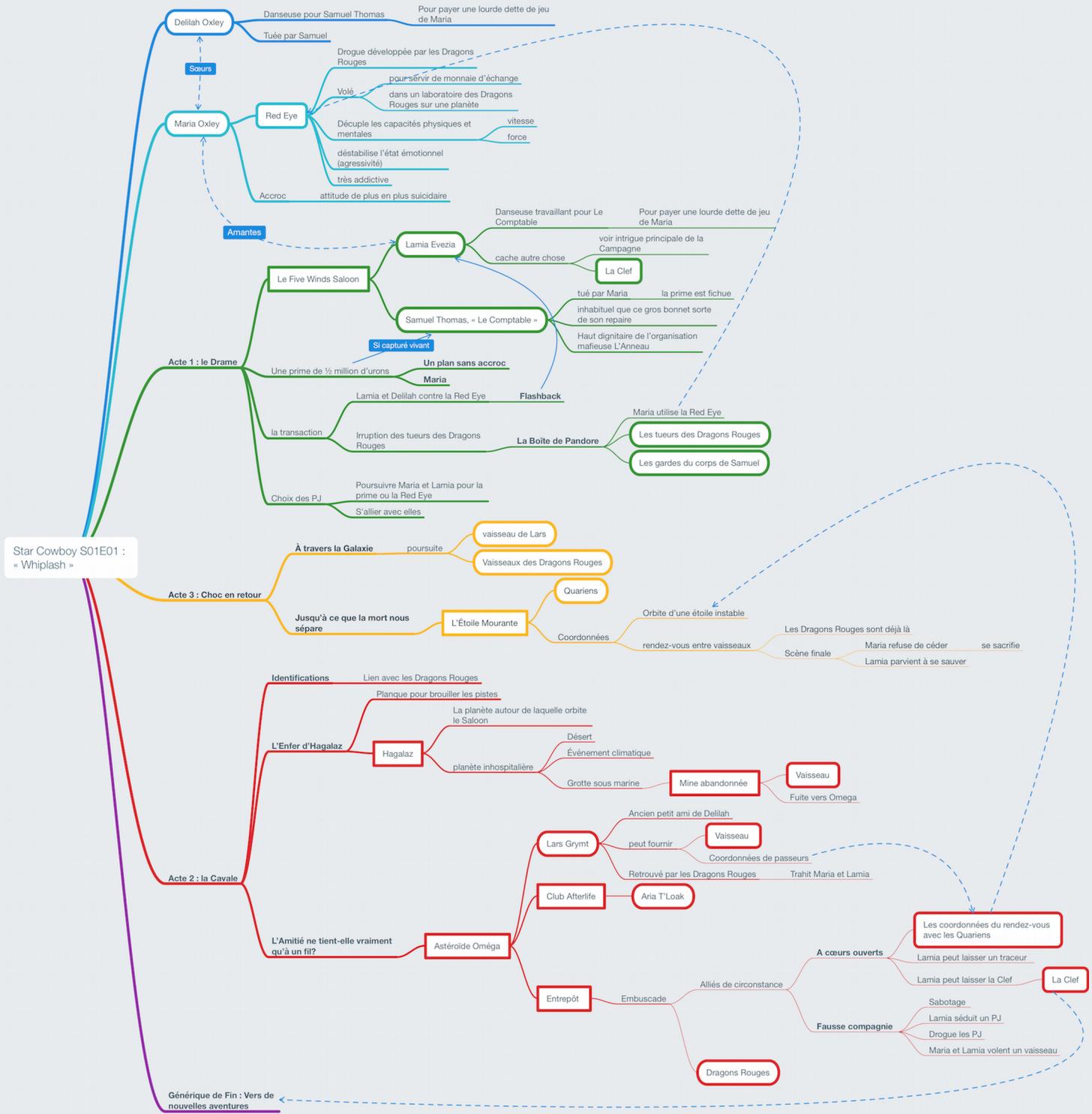
C'est donc une course-poursuite à quatre qui s'organise.

Un road movie spatial dans lequel Lamia et Maria brûleront leurs vaisseaux, et feront plus ample connaissance avec les personnages.

Hélas, la liberté est difficile à gagner, et elle a un prix. Élevé. Car Maria est déjà accroc au Red Eye, et son comportement change de plus en plus. Plus le chemin de la fuite les amène loin vers les systèmes sauvages où leur vie pourra recommencer, plus la soif de violence et de vengeance consume Maria. Les fissures s'élargissent entre Lamia et elle.

La dure réalité s'imposera d'elle-même, pour un dénouement tragique.

Les Chasseurs de Prime y gagneront l'inimitié des Dragons Rouges, une énigmatique Clef informatique ouvrant un serveur de la mystérieuse organisation Cerberus (prélude au reste de la saison 1), et quelques ennemis.



Générique de Fin : Vers de nouvelles aventures

GÉNÉRIQUE DE DÉBUT

Aspects de la Série

Le mystère Cerberus.

La Colère des Dragons

Rouges.

Aspects de l'Épisode

Whiplash.

The World is not Enough.

Le Prix à payer.

Musique

Breaking Bad Main Title

Theme (Extended), par Dave

Porter - *Breaking Bad*

Original Score From the

Television Series.

C'est un rituel que je pose à chaque scénario, voire à chaque séance si le scénario dure plus d'une séance.

Un thème musical permet de mettre les joueurs dans l'ambiance et ouvre officiellement la session comme un véritable générique de série télévisée le fait pour chaque épisode.

Durant ces quelques minutes, je rappelle à tous qui sont les personnages Chasseurs de Primes et quel joueur contrôle chacun.

Je place également les Aspects en jeu, en commençant par les Aspects de Série (ceux qui décrivent la trame générale de la campagne de Star Cowboy, je les expliquerai dans un autre scénario), puis les Aspects d'Épisode (ceux qui seront valables dans cet épisode 1).

J'attends la première scène pour révéler les Aspects de Scène.

Tous ces Aspects pourront être invoqués par les joueurs aussi bien que par le Meneur de Jeu. Leur première invocation en jeu lors de chaque scénario est gratuite, les suivantes coûteront le sacrifice d'un Point de Fate.

Ne pas oublier qu'à chaque Scène, les Aspects qui s'y rattachent éventuellement se cumulent avec ceux qui sont attachés à au lieu où se déroule la Scène.

ACTE 1 – AU VENT MAUVAIS

Lieu

Le Five Winds Saloon

Aspects de la Scène

Au vent mauvais.

Personnages

Maria Oxley

Delilah Oxley

Lamia Evezia

Samuel Thomas

Fersyl

Les gardes du corps de

Samuel

Les Tueurs des Dragons

Rouges

Les Clients du Saloon

Le Personnel du Saloon

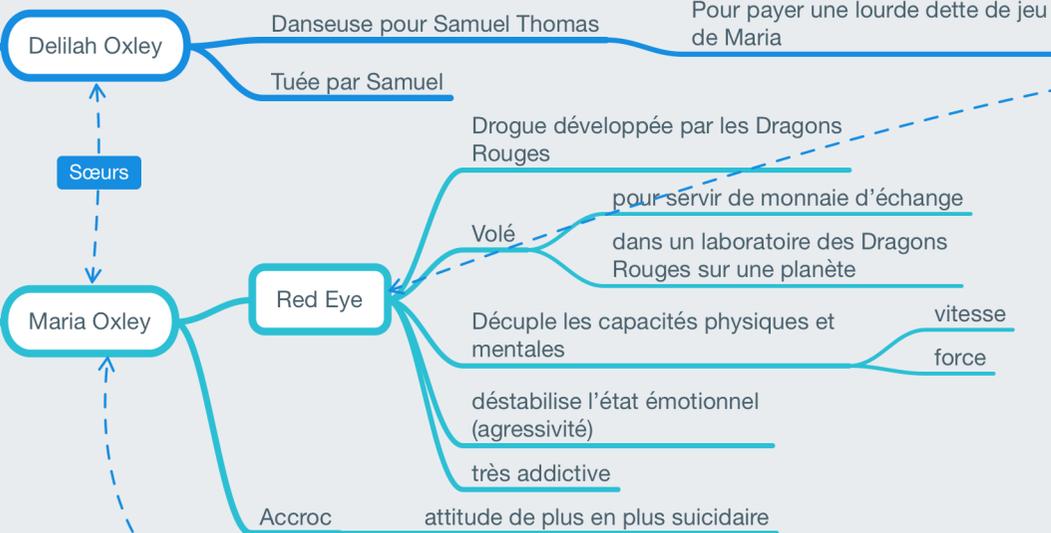
L'exposition de l'intrigue commence *in media res*, de manière à mettre immédiatement les joueurs dans le bain.

Il sera sans doute nécessaire, auparavant (voire dans une séance dédiée), de leur présenter brièvement les mécanismes de jeu, qu'ils pourront mettre en pratique tout d'abord à la Scène 1 pour créer des Aspects de situation en fonction de leur plan d'action, puis à la Scène 3 pour l'interaction sociale en flash-back avec **Lamia** et **Delilah**, enfin, à la Scène 4 lors du combat.

Le déroulement de ce premier acte sera très fluide et mouvant, mais on peut schématiquement décrire quatre phases correspondant aux quatre scènes, destinées à présenter les acteurs du drame.

Star Cowboy S01E01 : « Whiplash »

Acte 1 : le Drame



Le Five Winds Saloon

Lamia Evezia

Samuel Thomas, « Le Comptable »

Une prime de 1/2 million d'urons

- Un plan sans accroc
- Maria

Si capturé vivant

Danseuse travaillant pour Le Comptable

- Pour payer une lourde dette de jeu de Maria

cache autre chose

- voir intrigue principale de la Campagne

La Clef

- tué par Maria
- la prime est fichue
- inhabituel que ce gros bonnet sorte de son repaire
- Haut dignitaire de l'organisation mafieuse L'Anneau

la transaction

Lamia et Delilah contre la Red Eye

Irruption des tueurs des Dragons Rouges

La Boîte de Pandore

- Maria utilise la Red Eye
- Les tueurs des Dragons Rouges
- Les gardes du corps de Samuel

Choix des PJ

- Poursuivre Maria et Lamia pour la prime ou la Red Eye
- S'allier avec elles

Flashback

Scène 1 – Un plan sans accroc

Lieu Le Five Winds Saloon	On campe le décor et le plan initial des personnages pour capturer Le Comptable , qui devrait leur rapporter un demi-million d'urons, une somme colossale.
Aspects Ceux créés éventuellement par les Chasseurs de Prime	Placer chaque Chasseur de Prime en action, comme si un plan d'action précis avait été concocté par l'équipe pour capturer vivant Le Comptable.
Personnages Les gardes du corps de Samuel Les Clients du Saloon Le Personnel du Saloon	Par exemple : Faye peut être installée à une table de poker, surveillant discrètement la table où Samuel Thomas est entouré de jolies femmes. Spike est en train de faire du gringue à une serveuse pour obtenir un passe vers les parties privées du saloon afin de donner une porte de sortie à l'équipe une fois la mission remplie. Thane peut boire un verre au bar en surveillant le nombre de gardes du corps présents dans la salle. Liara s'est peut-être fait engager comme serveuse ou danseuse.
Musique Whiplash , par Hank Levy - <i>Whiplash</i> Overture , par Justin Hurwitz - <i>Whiplash</i> . Too Hip To Retire , par Tim Simonec - <i>Whiplash</i> . Caravan , par John Wasson - <i>Whiplash</i> .	Quant à Ed , soit il est présent physiquement, soit il contrôle le Jazzman pour récupérer l'équipe tout en scannant les transmissions et contrôlant ou piratant les divers systèmes de sécurité du saloon.
Liens avec les Scènes Scène 2 , Scène 3 , Scène 4	On décrit Samuel , on place ses gardes du corps, on décrit les clients du saloon. Les Chasseurs de Prime vont sans doute modifier un peu le plan décrit ici. Pour en tenir compte, ne pas hésiter à leur faire Créer des Avantages (🎯) et à placer des Aspects de Situation en conséquence.

Scène 2 — Maria

Lieu

[Le Five Winds Saloon](#)

Aspects

Ceux créés éventuellement par les Chasseurs de Prime

Personnages

[Maria Oxley](#)

[Delilah Oxley](#)

[Lamia Evezia](#)

[Samuel Thomas](#)

[Les gardes du corps de](#)

[Samuel](#)

[Les Clients du Saloon](#)

[Le Personnel du Saloon](#)

Liens avec les Scènes

[Scène 3](#), [Scène 5](#)

L'arrivée de Maria Oxley, qui sera fouillée avant d'être autorisée à s'approcher du Comptable.

Les personnages ne la connaissent pas, mais via une recherche *Extranet* on pourra avoir une idée de son profil de petit malfrat (👁️ difficulté 7, car elle est vraiment peu connue).

La transaction commence. S'arranger pour que les personnages comprennent qu'il est question d'un échange : une mallette à serrure codée biométrique contre deux personnes, **Lamia** et **Delilah**.

Le Comptable claque des doigts et des hommes de main reviennent rapidement avec les deux femmes, en bonne santé, souriantes, visiblement heureuses de retrouver Maria.

Maria est nerveuse.

Elle a déjà abusé du Red Eye depuis qu'elle a fui les Dragons Rouges.

Scène 3 — Flash-back

Lieu

[Le Five Winds Saloon](#)

Un flash-back entre Lamia, Delilah et l'un des Chasseurs de Prime. Laissez les joueurs décider lequel ou lesquels. Il est plus probable que ce soit **Spike**, **Faye**, ou **Liara**.

Aspects

Des alliées inattendues.

Deux ou trois jours plus tôt, lors de la mise en place du plan, le ou les personnage(s) a(ont) croisé Lamia et Delilah et pu nouer des liens avec elles.

Personnages

[Delilah Oxley](#)

[Lamia Evezia](#)

Demandez aux Chasseurs de Prime comment ils ont pu entrer en contact avec elles. Le plus probable est que leur plan initial a impliqué d'infiltrer **Liara** parmi les danseuses, ou bien que l'un des autres membres de l'équipe ait eu besoin d'être embauché.

Musique

Fletcher's Song in Club, par Justin Hurwitz – *Whiplash*.

When I Wake, par Justin Hurwitz – *Whiplash*.

Casey's Song, par Justin Hurwitz – *Whiplash*.

Entrer en relation avec l'une des deux danseuses est assez facile. **Lamia** attire les regards, et **Delilah** est visiblement sa protégée (elle semble être beaucoup plus timorée).

L'une comme l'autre pourront être amenées à donner des informations ou à aider les Chasseurs de Prime dans leur préparation. Elles espèrent que Maria trouvera un moyen de les sortir de là, mais ne savent rien de son plan. Elles ne se confieront pas, sauf exploit des Chasseurs de Prime (une contrainte d'Aspect, la découverte de l'un de ces Aspects), sur l'existence de leur sœur et amante.

Liens avec les Scènes

[Scène 1](#), [Scène 2](#), [Scène 4](#)

Scène 4 – La Boîte de Pandore

Lieu

Le Five Winds Saloon

Aspects

Red Eye.

Personnages

Maria Oxley

Delilah Oxley

Lamia Evezia

Samuel Thomas

Fersyl

Les gardes du corps de Samuel

Les Tueurs des Dragons Rouges

Les Clients du Saloon

Le Personnel du Saloon

Musique

Vanishing Underground, par David Arnold – *Sherlock, Music from Series 3.*

I See Ghost (Ghost Gunfighters), par As Animals – *As Animals.*

Come on Cama, par Shaka Ponk – *The Black Pixel Ape.*

Let's Bang, par Shaka Ponk

On revient à la scène présente.

Ed perçoit des transmissions codées sur un canal suspect (🔒 contre difficulté 6 pour savoir exactement ce que le personnage en retire ; sur un succès avec style, il peut intercepter la totalité des communications entre les membres des Dragons Rouges, ce qui laisse le temps à l'équipe de se préparer, voire d'agir en avance en déclenchant les hostilités).

Les spadassins des Dragons Rouges entrent en scène et tirent dans le tas. Ils sont 8, mais 4 autres sont postés à l'entrée de la salle des Danseuses pour contenir les renforts de gardes qui pourraient intervenir autant que pour empêcher les cibles de s'échapper.

Immédiatement, les gardes du corps de Samuel répliquent.

Maria, Lamia et Delilah sont pris dans la ligne de feu.

Maria renverse une table et essaie de protéger Lamia et Delilah tout en cherchant une issue.

Le combat qui s'ensuit reste à l'appréciation du Meneur, mais doit **impérativement** avoir trois conséquences :

- Delilah est tuée (ce peut être par Samuel Thomas, ce qui déclenche la colère de Maria, par un de ses hommes, ou par les Dragons Rouges).
- Samuel Thomas est abattu (probablement par Maria).
- Maria s'injecte une dose de **Red Eye**, ce qui lui permet de s'enfuir avec Lamia **et la mallette**, toujours poursuivies par les Dragons Rouges et ce qu'il reste des gardes du corps du Comptable.

Leur échappatoire est une navette programmée pour les attendre devant les verrières de la Salle des Danseuses. Une décharge d'arme énergétique devrait faire exploser les vitres (**Les Vents déchaînés**).

Les Chasseurs de Prime ont deux choix possibles, soient ils s'allient avec les fugitifs contre les Dragons Rouges, soient ils les poursuivent à leur compte.

Dans les deux cas, ils doivent faire face à **Fersyl**, le chef de l'escouade des Dragons Rouges, que connaît bien **Spike** (laissez au joueur de **Spike** le soin de raconter pourquoi et comment il connaît Fersyl).

Fersyl a une mission simple : retrouver à tout prix la cargaison de **Red Eye** dérobée par Maria, tuer cette dernière et

- *The Geeks and The Jerkin' Socks*.

Stardust, par Delain - *The Human Contradiction (EP)*.

[Liens avec les Scènes](#)

[Scène 1](#), [Scène 5](#).

éliminer tous ceux qui auront pu approcher la drogue comme tous ceux qui gêneront son action. De plus, il doit absolument retrouver **la Clef** dérobée par Maria.

Il a accès aux vastes ressources de l'Organisation : vaisseaux, armes, hommes, technologies, réseau de renseignement. **C'est ainsi que chaque acte et chaque scène pourra potentiellement le voir intervenir.**

Il ne peut être longtemps distancié.

Cette qualité est là pour mettre la pression à la fois sur le personnage de Maria (et provoquer chez elle, **Red Eye** aidant, un changement graduel de comportement vers la paranoïa) et sur ceux des Chasseurs de Prime qui ne pourront jamais se défaire de cet ennemi-là tant que Maria sera en fuite, voire même en vie, et tant que la cargaison de Red Eye ne sera pas entre ses mains.

Les gardes du corps de Samuel, eux, sont des malfrats de plus petite envergure. Ils ont à cœur de protéger leur patron, et ensuite de le venger, mais plus par appât du gain (la cargaison de Red Eye) que par réelle volonté.

Leur présence permet de jouer une faction contre l'autre, éventuellement, mais ce ne sera au pire qu'une légère distraction, à la fois pour les Chasseurs de Prime et pour Fersyl. Leurs ressources sont plus limitées et ils se contentent de suivre les Dragons Rouges.

ACTE 2 – EN CAVALE

Lieux

Hagalaz

La mine abandonnée, repaire de Maria

Astéroïde Omega

Club Afterlife

L'Entrepôt de Lars Grymt

Aspects de la Scène

En cavale.

Personnages

Maria Oxley

Lamia Evezia

Fersyl

Les gardes du corps de Samuel

Les Tueurs des Dragons Rouges

Lars Grymt

Aria T'Loak

Le deuxième acte est encore plus mouvant que le premier. Il va dépendre des actions entreprises par les Chasseurs de Prime après le carnage du Five Winds Saloon.

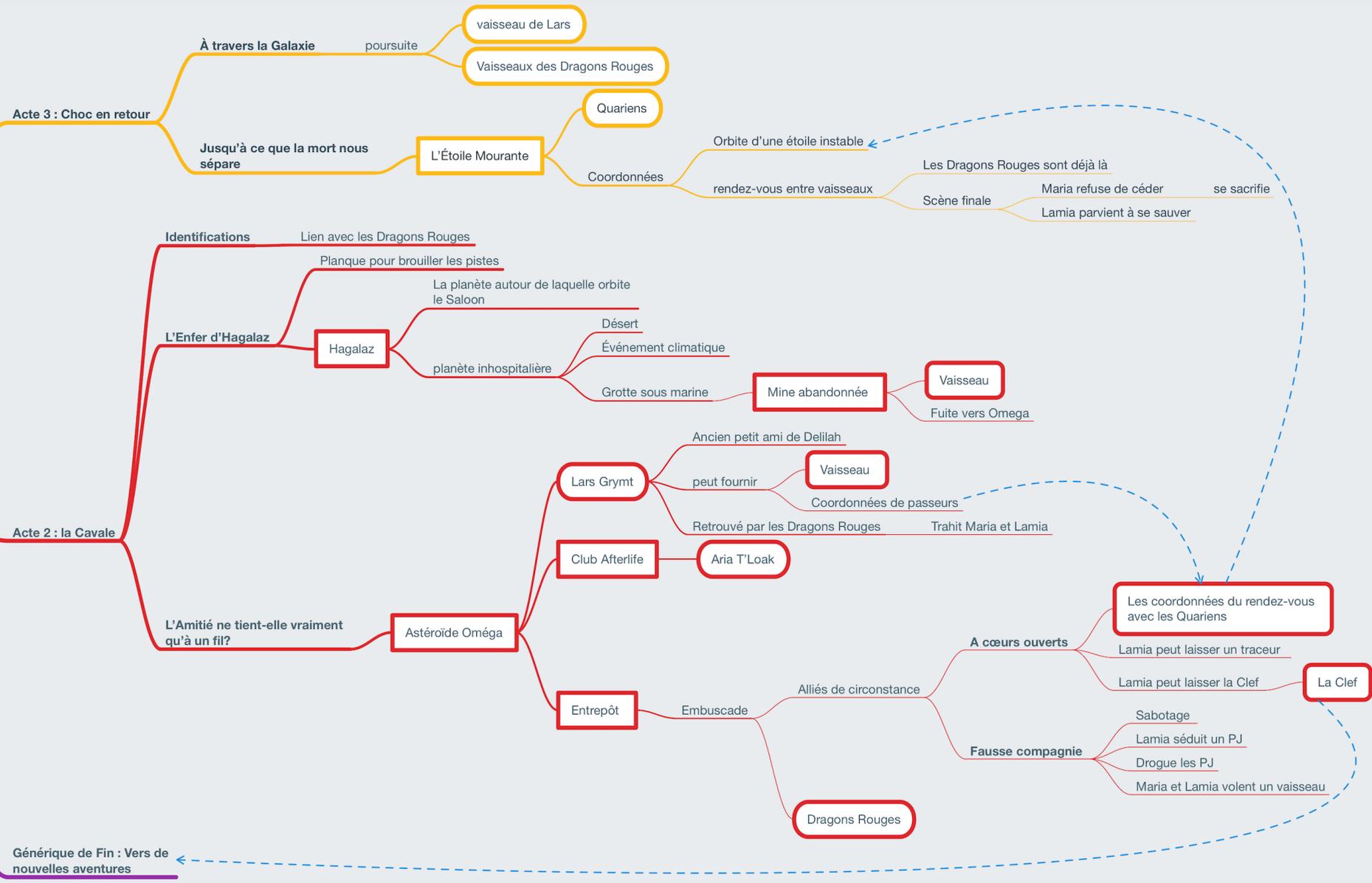
La prime qu'ils convoitaient est perdue, mais ils peuvent se refaire en capturant Lamia et Maria, ou même en s'emparant de la cargaison de Red Eye, à leurs risques et périls (les Dragons Rouges ne les lâcheront pas, les effets de la drogue peuvent être dévastateurs s'ils s'y risquent). Ils peuvent aussi opter pour une conduite plus chevaleresque, mais est-ce bien raisonnable ?

Dans les deux cas, c'est à une poursuite complexe qu'ils vont se livrer, car outre eux-mêmes, les Dragons Rouges et les restes de l'organisation criminelle de Samuel Thomas se sont lancés aux trousses des deux fugitives. Jouer une faction contre l'autre est possible, mais chacun est là pour emporter la totalité de la mise, sans faire le moindre cadeau aux autres. Il est donc nécessaire de faire intervenir ces deux factions très régulièrement, pour accentuer l'impression d'urgence, la pression continue que la poursuite fait peser sur Maria, Lamia, et les Chasseurs de Prime.

L'implication des Dragons Rouges peut aussi jouer un rôle dans la conduite des Chasseurs de Prime, car **Spike**, notamment, a un passé chargé envers l'organisation.

L'essentiel est de présenter la **descente aux enfers de Maria**, et le **désarroi qui s'empare de Lamia**. La limite entre l'appât du gain et l'humanité des Chasseurs de Prime doit elle aussi être de plus en plus floue.

Star Cowboy S01E01 : « Whiplash »



Scène 5 — Identifications

Lieu Indifférent	Le profil de Maria Oxley sera certainement mis sur la table à un moment ou à un autre. Les informations la concernant sont peu nombreuses sur <i>Extranet</i> , mais des contacts au sein des Dragons Rouges pourront en apprendre plus.
Aspects <i>Un passé trouble.</i>	Il sera nécessaire de faire apparaître un nom : celui de Lars Grymt , l'ancien petit ami de Delilah , qui possède un entrepôt sur l'astéroïde Omega . Cela peut permettre aux Chasseurs de Prime de faire le lien avec la prochaine étape des fugitives.
Personnages <u>Maria Oxley</u> <u>Fersyl</u> <u>Lars Grymt</u>	Les informations sur l'Anneau, cette guilde criminelle décentralisée qui employait le Comptable, seront moins complètes que celles que pourra donner Spike sur les Dragons Rouges s'il consent à en parler. De même, il pourra peut-être en dire plus sur Fersyl .
Musique Closing (feat. Dyllan) , par Thylacine — <i>Exil - EP</i> . Heavy Air , par Bullitnuts - A <i>Different Ball Game</i> .	
Liens avec les Scènes <u>Scène 1</u> , <u>Scène 2</u> , <u>Scène 5</u> , <u>Scène 6</u> .	

Scène 6 — Descente dans l'enfer d'Hagalaz

Lieu <u>Hagalaz</u> <u>La mine abandonnée, repaire de Maria</u>	Afin de semer ses poursuivants, Maria a prévu un plan assez ingénieux : elle a dissimulé un vaisseau de secours sur la planète Hagalaz , autour de laquelle orbite le Five Winds Saloon. Hagalaz étant très inhospitalière, elle est très peu surveillée par les défenses du saloon orbital.
Aspects Course contre la montre.	Hélas, dans la poursuite, la navette que Maria a utilisée pour s'échapper du saloon a été endommagée, et l'appareil s'est écrasé à quelque distance du point de chute prévu. Les Chasseurs de Primes peuvent donc se lancer à la poursuite des fugitifs.
Personnages <u>Maria Oxley</u> <u>Lamia Evezia</u> <u>Fersyl</u> <u>Les gardes du corps de Samuel</u> <u>Les Tueurs des Dragons Rouges</u>	Ils devront affronter les dangers d'Hagalaz. Il peut être intéressant de se servir des Aspects du lieu ou de la scène pour quelques rencontres stimulantes : <ul style="list-style-type: none">• des prédateurs animaux, dont l'un pourrait à son tour les prendre en chasse (un gigantesque ver des sables, ou une horde de loups des glaces, par exemple)• l'épave d'un vaisseau déchiqueté par la glace, qui pourrait renfermer encore des survivants• une tempête qui pourrait les mener à chercher un endroit où se réfugier,• les Dragons Rouges sur leurs talons.
Musique Trouble , par Robots Don't Sleep - <i>Mirror</i> . Don't Let Your Chance Go By , par The Jeff Healey Band - <i>See The Light</i> .	Ils découvriront ensuite une grotte aménagée par Maria en entrepôt temporaire. Ils auront manqué le départ des deux fugitives, mais pourront récupérer des informations, des vivres, du carburant, et quelques effets personnels abandonnés par Maria, qui permettront de la connaître un peu mieux (un cadre photo holographique avec sa famille ?).
Liens avec les Scènes <u>Scène 4</u> , <u>Scène 5</u> , <u>Scène 7</u> .	

Scène 7 – L’amitié ne tient-elle vraiment qu’à un fil ?

Lieux Astéroïde Omega Club Afterlife L’Entrepôt de Lars Grymt	<p>Le plan de Maria est de rejoindre l’astéroïde Omega, où se trouve Lars Grymt, l’ancien petit ami de Delilah, un astromécanicien qui trempe toujours dans des combines louches. Il doit leur fournir un nouveau vaisseau, plus rapide, des faux papiers d’identité, et les coordonnées d’un passeur pour rejoindre un monde échappant totalement au rayon d’action tant des Dragons Rouges, que des Chasseurs de Prime.</p>
Aspects Red Eye.	<p>Hélas, Lars Grymt est redevable envers les Dragons Rouges, qui découvrent son lien avec Delilah et Maria.</p> <p>Lars a donc vendu la mèche pour rester en vie.</p>
Personnages Maria Oxley Lamia Evezia Fersyl Les gardes du corps de Samuel Les Tueurs des Dragons Rouges Lars Grymt Aria T’Loak	<p>Le rendez-vous doit se tenir au club Afterlife, un endroit branché, mais très mal famé de l’astéroïde.</p> <p>Il y a du monde, beaucoup de monde. Ambiance très techno.</p> <p>Une fois le contact pris, Lars leur remet de faux papiers d’identité, puis les emmène à son entrepôt où il a pour mission de leur fait perdre du temps pour que les Dragons Rouges puissent intervenir.</p> <p>Mais ce sont les Chasseurs de Prime qui arrivent les premiers, s’ils ne sont pas déjà intervenus dans le club.</p> <p>Quand les spadassins de la mafia ouvrent les hostilités, une autre occasion est donnée pour que les fugitifs et les Chasseurs de Prime s’entraident.</p>
Musique Pure , par I Am un chien – <i>Humanity</i> . Nuit de mes rêves , par Scratch Massive — <i>Nuit de Rêve</i> .	<p>Le caractère de Maria change au fur et à mesure qu’elle prend de plus en plus de Red Eye.</p>
Liens avec les Scènes Scène 5 , Scène 6 , Scène 7 , Scène 8	

Scène 8 – À cœurs ouverts

Lieu

[L'Entrepôt de Lars Grymt](#)

Aspects

La confiance est une récompense difficile à remporter.

Personnages

[Maria Oxley](#)

[Lamia Evezia](#)

[Lars Grymt](#)

Musique

Innocente, par Delirium
– *Poem*.

Aria, par Delirium – *Poem*.

Underwater, par
Delirium – *Poem*.

**The Only Thing Worth
Fighting For**, par Lera
Lynn – *From The HBO Series
True Detective*.

Lately, par Lera Lynn – *From
The HBO Series True
Detective*.

Liens avec les Scènes

[Scène 7](#), [Scène 9](#)

Lamia peut sympathiser avec un des Chasseurs de Prime et lui confier ses doutes à propos de Maria et de son comportement de plus en plus agressif et violent.

Il est même possible que Maria fasse une overdose, et qu'à la fin des effets d'une nouvelle dose, elle tombe inconsciente dans un état fébrile qui la rende parfaitement inopérante. Lamia sera à son chevet. Les Chasseurs de Prime pourront alors soit sympathiser avec l'*asari* désemparée, soit profiter de l'occasion pour capturer les deux femmes et les livrer ou les abandonner là.

Suivant les relations qu'auront nouées les Chasseurs de Prime avec elle, Lamia pourra être plus ou moins sincère, et pourra confier que le Red Eye n'est pas la seule chose que les Dragons Rouges veulent récupérer. Elle peut parler de la **Clef**, voire même la montrer. C'est elle qui en a la garde.

Lars, quant à lui, est de plus en plus nerveux. Il sait qu'il a trahi à la fois les Dragons Rouges et Maria. Il joue gros, car les premiers seront sans pitié, et la deuxième est de plus en plus instable. Il pourra sans doute se rapprocher des Chasseurs de Prime pour trouver une protection contre les uns et un rempart contre l'autre.

On peut trouver des choses intéressantes dans le hangar qui sert de planque à Lars : des centaines de caisses de matériel, notamment du matériel servant à réparer des vaisseaux spatiaux en grand nombre, des pièces banales, mais difficiles à fabriquer. C'est un indice qui pourra permettre de comprendre pourquoi il a réussi à entrer en affaires avec la flotte Quarienne.

Scène 9 — Fausse compagnie

Lieu

[L'Entrepôt de Lars Grymt](#)

Aspects

Fausse compagnie.

Personnages

[Maria Oxley](#)

[Lamia Evezia](#)

[Lars Grymt](#)

Musique

Dead Disco, par Metric – *Old World Underground, Where Are You ?*

Liens avec les Scènes

[Scène 8](#), [Scène 10](#)

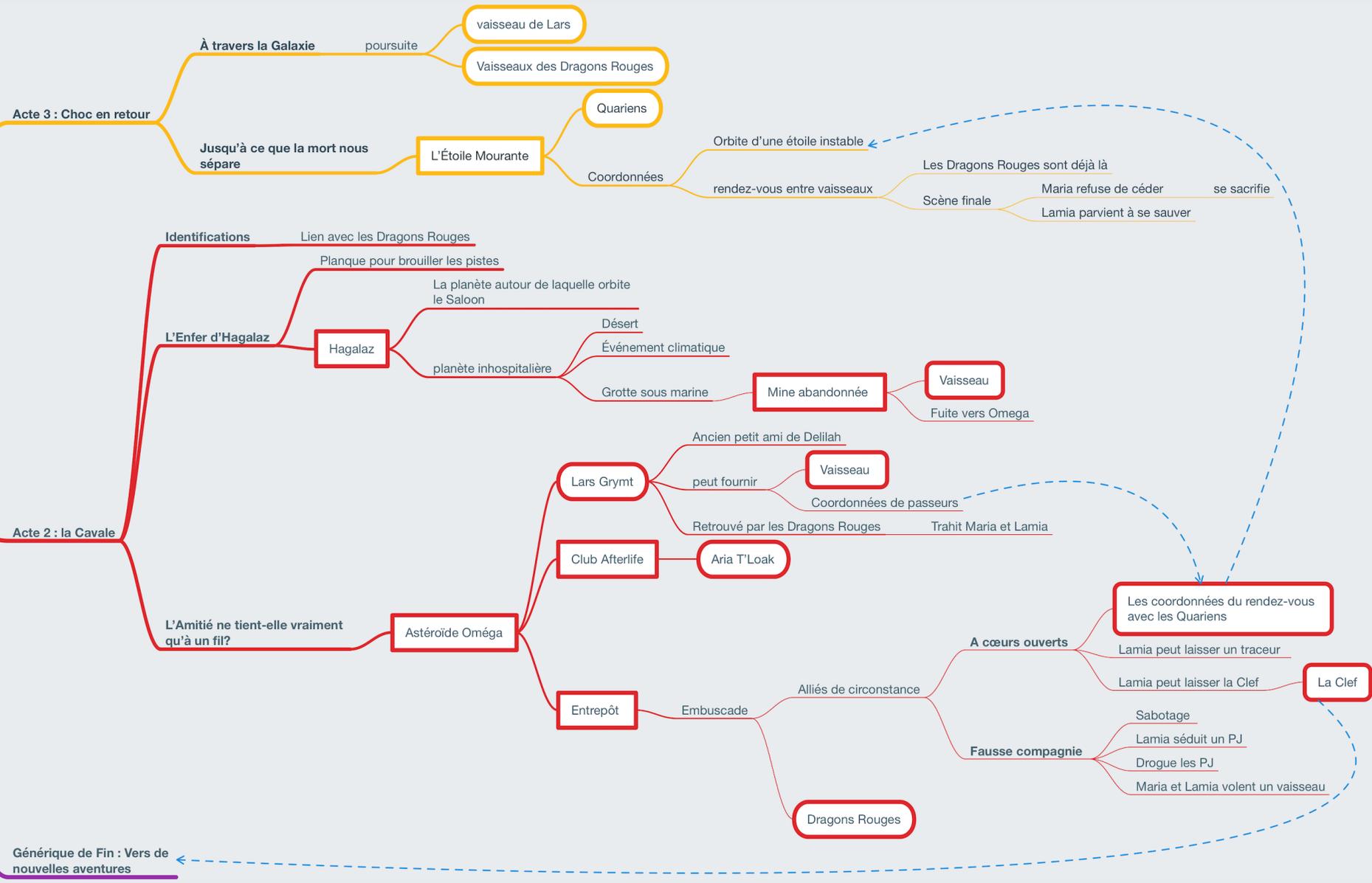
Maria trouve le moyen d'accéder à la cache secrète où Lars gardait un vaisseau en état de marche. Lamia peut laisser un indice ou un traceur derrière elle suivant les résultats de la Scène 8. Lars, lui, aura été violemment battu par Maria, et laissé pour mort. Il peut donner de nombreux renseignements si les Chasseurs de Prime le remettent en état. C'est un boulet, mais en échange d'une échappatoire, il pourra devenir un contact précieux, voire un indic, si on sait le manier.

Il pourra en effet décrire plus avant les échanges entre Maria et Lamia. Il pourra aussi glisser quelques mots de la Clef, dont il ne sait rien de la valeur réelle ni du rôle. Il sait seulement que les deux fugitives s'en servent aussi comme garantie de leur survie, et que les Dragons Rouges de Fersyl veulent la récupérer à n'importe quel prix.

ACTE 3 — CHOC EN RETOUR

Lieux Espace <u>L'Étoile Mourante</u>	<p>Ce troisième acte est la conclusion logique de la descente aux enfers de Maria. Au moment où Lamia et elle pourraient repartir à zéro, où enfin elles vont atteindre leur but, le Destin, ou le Red Eye, les rattrapent.</p>
Aspects de la Scène <i>En cavale.</i>	<p>La seule échappatoire qui reste aux fugitives est de disparaître. Mais elles ne peuvent pas simplement partir vers un monde isolé, car les Dragons Rouges finiraient par les retrouver tout de même. Le seul endroit où l'Organisation ne peut prendre pied est la Flotte Nomade Quarienne. Maria le sait bien, et c'est pour cela qu'elle a chargé Lars Grymt de prendre contact avec le vaisseau d'un Quarien effectuant son pèlerinage, en échange de pièces détachées.</p>
Personnages <u>Maria Oxley</u> <u>Lamia Evezia</u> <u>Fersyl</u> <u>Les gardes du corps de Samuel</u> <u>Les Tueurs des Dragons Rouges</u> <u>Les Quariens</u>	<p>Le rendez-vous doit avoir lieu dans un endroit isolé, déterminé à la dernière minute à des coordonnées précises, que Lars Grymt devait transmettre à Maria. Bien évidemment, il les a transmises aussi à Fersyl et aux Dragons Rouges.</p> <p>La trahison de Lars découverte, Maria, Lamia, mais aussi les Chasseurs de Prime savent que l'organisation criminelle va tout faire pour empêcher le rendez-vous d'avoir lieu. Mais tous savent que les fugitives n'ont pas choix : elles doivent se rendre aux coordonnées indiquées, et trouver le moyen de rejoindre le vaisseau Quarien en évitant les Dragons Rouges.</p> <p>Cela voudra dire que Maria devra faire un choix.</p> <p>Elle se sacrifiera, pour que Lamia puisse avoir une chance. Cette dernière pourra ou non atteindre son but, si les Chasseurs de Prime s'en mêlent.</p>

Star Cowboy S01E01 : « Whiplash »



Scène 10 – À travers la Galaxie

Lieu Espace	Les coordonnées du rendez-vous mènent dans une région perdue, en bordure de galaxie. On se rend bien compte que ce point de rendez-vous est composé de coordonnées spatiales, mais aussi temporelles : autrement dit il faut se trouver à un certain endroit à un certain moment.
Aspects Tic-tac, l'heure précise approche.	Ils ignoreront que c'est à cause du passage de la Flotte Quarienne, mais comprendront certainement que cela signifie qu'ils doivent retrouver une ou plusieurs personnes. Cela renforcera la pression. Ils n'ont pas le loisir de délayer leur arrivée, ou bien ils rateront le rendez-vous.
Personnages <u>Maria Oxley</u> <u>Lamia Evezia</u> <u>Fersyl</u> <u>Les gardes du corps de Samuel</u> <u>Les Tueurs des Dragons Rouges</u>	Sur un  de Cambriolage, Ed aura facilement raison des systèmes de sécurité de l'ordinateur de Lars, afin d'éplucher ses messages électroniques. Il sera facile de comprendre qu'il a envoyé les coordonnées à une autre personne. Fersyl, en l'occurrence. Le voyage peut être émaillé de divers incidents si besoin, mais se fera sans attaque de la part des Dragons Rouges. Cela devrait inciter les Chasseurs de Prime à comprendre qu'ils seront attendus par un comité d'accueil plus ou moins chaleureux.
Musique Stylo. (feat Mos Def and Bobby Womak) , par Gorillaz - <i>Plastic Beach</i> . Dead Souls , par Nine Inch Nails - <i>The Crow Original Motion Picture Soundtrack</i> . Terra Firma , par Delirium - <i>Poem</i> .	Aussi est-il probable qu'ils ébauchent un plan d'action, qui dépendra d'un facteur essentiel : Lamia et Maria sont-elles à bord avec eux, ou bien sont-elles en fuite et doivent-ils les suivre ? Dans le premier cas, ils n'ont d'autre choix de se rendre plus ou moins vite à l'endroit indiqué, et devront faire face à l'attaque des Dragons Rouges, qui débutera dès que l'heure de la rencontre sera dépassée de quelques secondes. Dans le deuxième, ils peuvent se montrer plus prudents et rester en couverture pour intervenir au bon moment.
Liens avec les Scènes <u>Scène 9</u> , <u>Scène 11</u>	

Scène 11 — Jusqu'à ce que la mort nous sépare

Lieu

[L'Étoile Mourante](#)

Aspects

La Flotte ne prend pas parti

Quitte ou double

Jusqu'à ce que la mort nous sépare

Personnages

[Maria Oxley](#)

[Lamia Evezia](#)

[Fersyl](#)

[Les Tueurs des Dragons](#)

[Rouges](#)

[Les Quariens](#)

Musique

Mary Mary, par Chumbawamba
– *Tubthumper*.

Gold Guns Girls, par Metric
— *Fantaisies*.

Crazy, par Gnarl Barkley
— *St. Elsewhere*.

Liens avec les Scènes

[Scène 10](#), [Générique de fin](#)

Sur le point de trouver refuge auprès de puissants protecteurs, Maria hésite tandis que Lamia gagne sa liberté. Elle veut une vengeance, ou tout simplement l'attrait du sang est-il le plus fort.

Car au moment dit, à l'endroit indiqué, la **flotte Quarienne** sort d'hyperespace. Lamia et Maria prennent contact avec le vaisseau amiral, qui leur intime l'ordre de s'identifier. Ce sera la même procédure si les deux fugitives sont à bord du Jazzman et pas de leur propre vaisseau.

Elles déclineront le mot de passe contenu dans le message des coordonnées, et seront invitées à rejoindre la Flotte avec un petit chasseur, chargé jusqu'à la gueule de pièces détachées servant de paiement.

C'est à ce moment précis que les **Dragons Rouges**, menés par **Fersyl**, et éventuellement les sbires de l'Anneau, sortent à leur tour de l'hyperespace et commencent à tirer sur le vaisseau des jeunes femmes.

Les Chasseurs de Prime, s'ils sont arrivés jusque là, doivent prendre parti. Ce n'est pas le cas de la Flotte Quarienne, jamais directement prise pour cible par les Dragons Rouges redoutant sa puissance de feu, qui considère que Lamia et Maria ne seront des leurs qu'une fois à bord.

C'est donc une course contre la montre. Le frêle vaisseau doit franchir une distance assez grande avant de se faire descendre par une horde de poursuivants.

C'est la scène finale, et son intensité doit être au maximum. On peut la voir de façon émotionnelle, en décrivant surtout les conversations émises dans les cockpits, Maria qui prend une nouvelle dose de Red Eye, la dose de trop, Lamia qui pleure, Maria qui se sacrifie au final en percutant un attaquant pour que sa bien-aimée puisse rejoindre la sécurité de la Flotte à bord d'une capsule de sauvetage. On peut aussi la voir très tactiquement, en bougeant des pions représentant chaque parti en présence et en s'attachant aux actions de chacun.

L'important reste le dénouement : Maria meurt, soit en se sacrifiant pour Lamia, soit par soif de sang et de vengeance. Le mieux serait qu'on ne puisse pas vraiment trancher là-dessus.

GÉNÉRIQUE DE FIN — VERS D'AUTRES AVENTURES

Aspects de la Série

Le mystère Cerberus.

La Colère des Dragons Rouges.

Aspects de l'Épisode

Whiplash.

The World is not Enough.

Le Prix à payer.

Musique

Far From Any Road, par The Handsome Family – *Singing Bones*.

Un autre rituel en fin de séance (et a fortiori en fin de scénario) : le générique de fin.

Le thème musical permet de refermer officiellement la session comme un véritable générique de série télévisée le fait pour chaque épisode.

Je place ici un petit épilogue annonçant la suite de la série, généralement l'épisode suivant.

Dans cet épisode-ci, je parle de Lamia, enfin en sécurité à bord de la Flotte Quarienne, contrairement aux Chasseurs de Prime qui se sont fait des ennemis puissants. Fersyl n'est pas prêt d'oublier son échec face à Spike, qu'il sait maintenant bien en vie, et les Dragons Rouges n'auront de cesse que de réduire au silence ces témoins gênants. Ils pourront même vouloir éventuellement récupérer le Red Eye si les Chasseurs de Prime l'ont toujours en leur possession, et surtout la Clef. Cette Clef qui touche aussi à d'autres mystères, parmi lesquels Cerberus, un nom qui aura de grandes résonances dans le passé de plusieurs d'entre eux.

Une Clef qui peut permettre de déverrouiller les portes de vieux événements restés enfouis dans leur passé, mais aussi de sérieux ennuis.

Il restera de nombreuses questions :

- Comment Maria a-t-elle mis la main sur cette Clef ?
- Comment les Dragons Rouges se sont-ils trouvés en possession d'un tel trésor appartenant à Cerberus ?
- Quel rapport entre l'Homme Trouble et la Clef ?
- Que faire de cette Clef ?

Mais ce sera l'objet du prochain épisode...

PERSONNAGES

Dans le Five Winds Saloon

	Les gardes du corps de Samuel		Les Tueurs des Dragons Rouges		Les Clients du Saloon	Le Personnel du Saloon
Modes/Compét.	Bon (+3) Action !	Passable (+2) Intrigue !	Bon (+3) Tueur à gages	Passable (+2) Intrigue !	Moyen (+1) Action !	Moyen (+1) Badinage !
Spécialisées	Physique		Combat		-	-
Maîtrisées	Combat	Observation	Intimidation	Athlétisme	-	-
Aspects	<i>Les ordres sont les ordres.</i>		<i>Machine à tuer sans état d'âme. Notre mission est un devoir sacré.</i>		<i>On est là pour passer du bon temps.</i>	<i>C'est un job bien payé.</i>
Stress	□ □ Les gardes du corps de Samuel sont les forces assurant la sécurité sur le vaisseau du Five Winds Saloon. Ils sont bien payés, mais pas très loyaux. Ils concèdent assez facilement, mais sont capables de vendre chèrement leur peau. Leur objectif : capturer les intrus, vivants si possible, morts c'est égal.		□ □ Fanatisés à l'extrême, les tueurs de la secte sont dévoués à leur mission et ne reculent devant rien pour la remplir. Ils ne concèdent pas facilement. Leur objectif : récupérer le Red Eye et capturer Maria Oxley, si possible vivante.		- Le Five Winds Saloon attire toutes sortes de criminels et de délinquants. Il y a là des voleurs, des assassins, des joueurs professionnels, des hackers, des escrocs, des dealers, des trafiquants de toutes sortes. Ils ne peuvent en aucun cas s'organiser.	- Le personnel du Five Winds Saloon est constitué de deux sortes de personnes : les malfrats qui travaillent pour l'organisation, et les esclaves qui y sont forcés, par la force ou par le chantage.

Samuel Thomas, caïd à durée de vie limitée

Samuel Thomas, dit « Le Comptable »		Samuel Thomas est né dans une grande famille de financiers, sur Terre. Il a bénéficié de la meilleure éducation dans les plus grandes universités : Londres, Paris, Tokyo, Boston. Il a ensuite été recruté par un grand cabinet d'avocats d'affaires pour lequel il a déployé un talent exceptionnel et fait de très gros bénéfices. C'est lorsque ce cabinet s'est avéré être la façade juridique d'une organisation mafieuse appelée L'Anneau que sa carrière a vraiment démarré, cependant. Il a été intégré au directoire qui gère les affaires frauduleuses de l'organisation, et c'est là qu'il a gagné son surnom. Il est en effet connu pour tenir à jour des registres concernant tous les trafics de L'Anneau, mais aussi tous ses membres.
Modes/Compét.	Bon (+3) Intrigue !	
Spécialisées	Intimidation (+5)	
Maîtrisées	Empathie (+4)	
Aspects	<i>Tout est calculé, y compris mes échecs.</i>	
Stress	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

Autres Protagonistes mineurs

	Lars Grymt	Delilah Oxley	Les Quariens
Modes/Compét.	Bon (+3) Astromécanicien	Moyen (+1) Danseuse (Artiste)	Bon (+3) Quarien
Spécialisées	Passable (+2) truand	-	Véhicules (+5)
Maîtrisées	Contacts (+4)	Athlétisme (+2)	
Aspects	<i>Ma vie est aussi déglinguée que mes vaisseaux</i>	<i>Jolie paysanne devenue danseuse de club.</i>	<i>La Flotte Quarienne est notre seul refuge. Ceux qui sont dignes nous rejoignent.</i>
Stress	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Lars a toujours voulu mener la grande vie. Mais hélas, ses compétences en astromécanique sont sa seule richesse, et elles ne sont pas grandes. Alors il végète, même sur Omega, qui devait lui permettre de se faire beaucoup d'argent.	- Delilah est la sœur cadette de Maria. Sans véritable ambition, elle a toujours suivi son aînée, depuis leur enfance. Beaucoup plus jolie que Maria, elle a attiré les regards plus tôt, pour son bonheur autant que pour son malheur.	- Cherchant à se ravitailler en permanence, les Quariens trouvent toutes les opportunités qu'ils peuvent. Lamai et Maria sont une de ces opportunités. Mais ils ne veulent pas se mettre en danger, et veulent aussi que les fugitives prouvent leur utilité.

Fersyl, le chef de l'escouade des Dragons Rouge

Modes/Compétences **Bon (+3)** **Passable (+2)** **Moyen (+1)**

Tueur à gages **Drell** **Mercenaire**

Spécialisées Athlétisme, Combat, Physique, Intimidation (+5) Véhicules (+3)

Maîtrisées Volonté (+3)

Aspects

Concept **Chef d'escouade des Dragons Rouges, à l'ambition dévorante.**

Tueur à gages **Chaque mission me rapproche du sommet.**

Drell **Sang froid et cœur de pierre sous une apparence de glace.**

Mercenaire **L'argent est une mesure du pouvoir.**

Omega **Je n'oublie jamais ni une insulte ni un bienfait... et le rends au centuple.**

Prouesses **Némésis.** Fersyl peut concéder et s'échapper, pour revenir plus tard.

Stress Physique 1□ 2□ 3□ 4□ 5□ **Stress Mental** 1□ 2□ 3□

Conséquences Légère (-2) Modérée (-4) Sévère (-6)

Fersyl, comme beaucoup de Drells, est une force de la nature, aux réflexes vifs et à la force herculéenne. Comme beaucoup de Drells, ces qualités l'ont mené vers une carrière violente. Mais contrairement à la plupart des siens, Fersyl a développé une véritable passion pour le prestige, l'argent et le pouvoir. Son caractère s'en est trouvé encore endurci. Il a donc tout naturellement trouvé sa place au sein des Dragons Rouges, et a gravi les échelons avec une redoutable efficacité.

Sa mission actuelle : éliminer tous ceux qui ont pris part au vol du stock de *Red Eye* de l'Organisation, est un moyen pour lui de démontrer encore un peu plus ses capacités, et de grimper encore dans la hiérarchie des Dragons Rouges. Il rêve de commander un jour la totalité des forces armées de l'Organisation en devenant l'une des Trois Griffes.

Il sera donc implacable, et un adversaire redoutable.

Le mieux est également qu'il survive au scénario afin de devenir l'une des *némésis* des Chasseurs de Prime.

Maria Oxley

Modes/Compétences

Bon (+3)

Passable (+2)

Moyen (+1)

Intrigue !

Action !

Badinage !

Spécialisées

Athlétisme (+5)

Intimidation (+4)

Volonté (+3)

Maîtrisées

Mensonge,
Observation (+4)

Combat (+3)

Aspects

Concept

Ex-Dragon Rouge cabossée par la vie et droguée au Red Eye.

Intrigue

J'ai toujours un plan bien ficelé derrière la tête.

Action

La Fortune sourit aux audacieux... et à leurs risques insensés.

Badinage

Vous qui osez me faire face, abandonnez tout espoir.

Omega

Lamia est devenue ma seule lumière, le Red Eye mon seul soutien.

Prouesses

Jamais à court. Maria a un stock de Red Eye à disposition.

Stress Physique

1□ 2□ 3□ 4□ 5□

Stress Mental

1□ 2□

Conséquences

Légère (-2)

Modérée (-4)

Sévère (-6)

Maria est une femme de 30 ans environ, assez jolie, au visage marqué par la vie.

Née dans une famille pauvre sur Vénus, elle s'enfuit de chez elle avec sa sœur Delilah en se cachant dans la soute d'un vaisseau en partance pour les systèmes Terminus. Elle survit grâce à une force d'intimidation exceptionnelle. Prostituée, puis porte-flingue pour les Dragons Rouges, elle est impliquée dans le trafic de Red Eye. Delilah devient danseuse.

Elles rencontrent une jeune danseuse *asari* nommée Lamia Evezia. Maria et Lamia tombent amoureuses.

Maria joue beaucoup, et ses dettes sont énormes. Delilah attire l'œil d'un membre influent de la pègre, et les Dragons Rouges la vendent comme esclave, elle et Lamia, pour solder les dettes de jeu de Maria.

Maria conçoit alors un plan pour racheter sa sœur comme son amante. Elle dérobe une grande quantité de *Red Eye* qu'elle prévoit d'échanger contre leur liberté, ainsi qu'un objet précieux en forme de clef, censée être un dispositif de sécurité au sein des Dragons Rouges, dont elle ne sait que faire pour l'instant.

Mais son addiction au *Red Eye* la rend de plus en plus agressive. La mort de Delilah précipite sa chute.

Lamia Evezia

Modes/Compétences

Bon (+3)

Passable (+2)

Moyen (+1)

Danseuse

Asari

Badinage !

Spécialisées

Empathie, Sociabilité
(+5)

Maîtrisées

Contacts, Science,
Mensonge (+4)

Volonté (+3)

Aspects

Concept

Danseuse de cabaret en cavale avec son amante.

Danseuse

Chacun de mes mouvements est une harmonie en lui-même.

Asari

Le temps n'a pas de prise sur moi.

Badinage

Des jambes interminables.

Omega

Je donnerais tout pour Maria.

Prouesses

Jambes interminables. +2 en  avec Sociabilité quand elle danse.

Je te vois. +2 pour discerner la vérité du mensonge avec Empathie.

Stress Physique

1 2

Stress Mental

1 2 3

Conséquences

Légère (-2)

Modérée (-4)

Sévère (-6)

Lamia est une jeune Asari qui a toujours voulu voir le monde. Bien éduquée, elle a obtenu de sa mère le droit de voyager durant son âge de Demoiselle.

Ce qu'elle a vu de la Galaxie l'a émerveillée.

Mais elle a aussi vu ce que les races intelligentes sont capables de faire comme ravages.

Et c'est là qu'elle a rencontré Maria Oxley. Elle travaillait comme danseuse dans un bar éloigné de la Bordure galactique quand Maria et sa sœur Delilah sont entrées. Ce fut le coup de foudre.

Maria avait ce côté sombre qui fascinait Lamia. Elle était déjà une affidée des Dragons Rouges à l'époque, et cette aura de dangerosité était une part de son charme aux yeux de l'Asari.

Pourtant, Maria est une femme douce et c'est cette part de lumière qui rend l'ombre si attrayante.

Lorsqu'à cause des dettes de jeu de Maria, Lamia et Delilah sont capturées et vendues comme esclaves, l'espoir n'a pas quitté l'Asari.

Mais voir Maria se détruire avec le Red Eye, voir sa part sombre prendre peu à peu le contrôle sur sa part lumineuse est une véritable torture pour Lamia.

Tirillée entre son amour et la peur de perdre son amante, elle doit prendre une décision.

Les Chasseurs de Prime l'aideront peut-être à choisir la bonne.

Aria T'Loak

Modes/Compétences

Bon (+3)

Passable (+2)

Moyen (+1)

Mercenaire

Asari

Trafiquante

Spécialisées

Combat (+5)

Volonté (+4)

Mensonge (+3)

Maîtrisées

Biotique, Intimidation (+4)
Empathie (+3)

Aspects

Concept

Reine pirate Asari de l'Astéroïde Omega, au long passé tumultueux.

Mercenaire

La Mort rapide comme la foudre.

Asari

Biotique-née.

Trafiquante

Je ne rate jamais une bonne affaire.

Omega

Omega est mon terrain de jeu.

Prouesses

À ma vue ton sang se glace. Sur  en Biotique, Arme +2.

Tu n'as aucun secret pour moi. Volonté gagne  pour faire parler.

Stress Physique

1 2 3 4 5

Stress Mental

1 2 3 4 5

Conséquences

Légère (-2)

Modérée (-4)

Sévère (-6)

Aria est une Asari d'au moins mille ans. Elle est donc une Matriarche, même si elle semble ne pas suivre véritablement les règles de son peuple.

Sa très longue vie en fait une personne extrêmement dangereuse, et puissante. Elle règne sur la station Omega depuis très longtemps, et rien ne lui échappe dans son domaine.

Elle a des buts mystérieux. Le principal est cependant le plus visible : maintenir l'ordre dans la station Omega, quel qu'en soit le prix.

Si les Chasseurs de Prime éveillent son attention, ce sera sans doute parce qu'ils auront dépassé les bornes ou provoqué sa colère. Elle pourra donc être une ennemie coriace et impitoyable, sauf s'ils savent marchander avec elle.

Il est aussi possible qu'ils jouent de diplomatie et qu'ils prennent l'initiative de la rencontrer pour se présenter et l'amadouer afin qu'elle soit une aide dans leur enquête. Ce pourra être le cas s'ils lui apportent quelque chose de substantiel en échange. Quelques tubes de Red Eye devraient suffire.

Aria pourra être un personnage récurrent durant la saison 1.

Red Eye, la drogue des Dragons Rouges

Aspects

Fonction *Accélère le métabolisme à un niveau surhumain.*

Défaut *Extrêmement addictive.*

Méga-Prouesses

Vitesse surhumaine. +6 en  Athlétisme ou  Combat, avec un coût.

Esquiver les projectiles à haute vitesse. +4  contre les armes à feu, mais faiblesse contre les armes à énergie.

Force décuplée. Arme : 4.

Addiction

À chaque injection de la drogue, faire  contre +5 pour chaque bénéfice de méga-prouesse utilisée lors du shoot actuel. Les conséquences éventuelles dépendent des bénéfices utilisés lors du shoot.

Le Red Eye est une drogue de synthèse très puissante produite par la secte mafieuse des Dragons Rouges, qui l'utilise pour ses propres membres.

Elle s'utilise par projection oculaire à l'aide d'un spray de liquide rouge sang contenu dans une petite fiole de 3 ml munie d'un pulvérisateur produisant de fines gouttelettes écarlates.

Ses effets sont immédiats. Elle permet d'accélérer de façon extraordinaire les réflexes et la force de son utilisateur, mais possède un revers très dangereux sur l'équilibre mental. Elle induit une plus grande agressivité, une tendance à la violence, des pertes de contrôle moteur et des pertes de mémoire.

En cas de surdose, l'utilisateur peut être atteint d'une fièvre intense, qui dépasse souvent les 41°C chez les humains et entraîne des conséquences cognitives souvent irréparables : pertes de mémoire, de facultés motrices ou sensibles, paranoïa, schizophrénie, mégalomanie, violence pathologique.

Le Five Winds Saloon

Aspects (salle des danseuses)

Une cage de verre perchée dans les nuages toxiques.

La loi du plus fort.

Aspects (coulisses & loges)

Costumes et accessoires.

Capharnaüm.

Aspects (cellules)

Un dénuement total.

Aspects (salles de manucure et sport)

Le meilleur investissement s'entretient grâce aux meilleurs moyens

Musique

Whiplash, Bande Originale.

Liens avec les Scènes

[Scène 1](#), [Scène 2](#), [Scène 3](#),

[Scène 4](#)



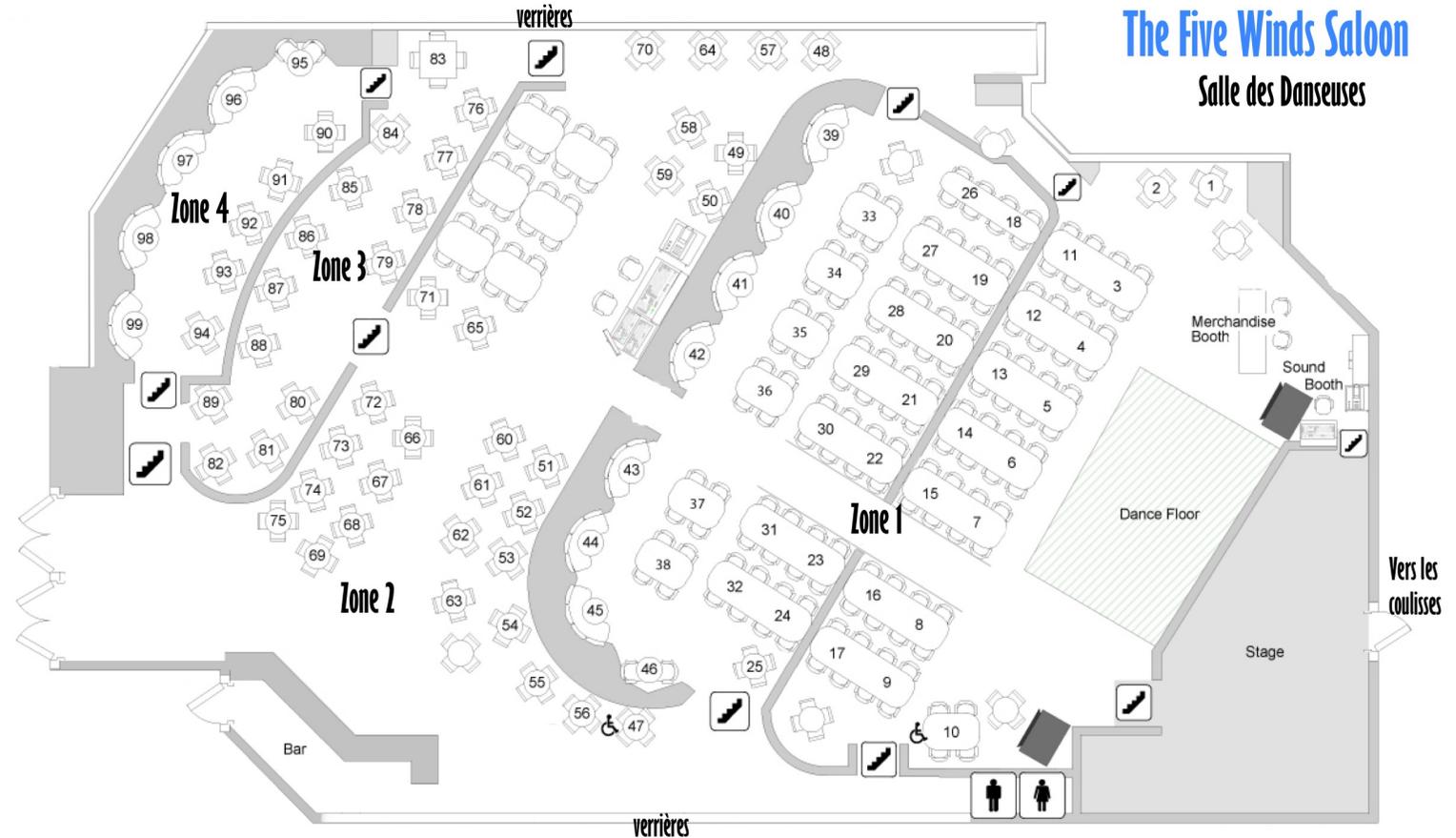
Situé en orbite autour de la planète **Hagalaz**, dans les systèmes Terminus, le Five Winds Saloon est un ancien vaisseau de guerre reconverti en tripot. On y trouve prostitution, jeu, trafics en tous genres. Hagalaz étant une planète inhospitalière à l'écart des routes galactiques, la seule loi qui règne sur le vaisseau est celle du plus fort.

C'est l'organisation criminelle **L'Anneau** qui contrôle ce vaisseau, sous l'égide de **Samuel Thomas**. Bien entendu, la mort de ce dernier va déclencher une guerre de succession, mais sur le moment les hommes de main qui assurent la sécurité

agiront pour protéger les intérêts de l'Anneau : chasser les intrus, les tuer ou les capturer.

La Salle des Danseuses est un endroit privé uniquement réservé aux V.I.P. Les gardes sont placés aux entrées, mais également, lorsque Le Comptable assiste aux spectacles, c'est-à-dire très souvent, dans la salle.

Le Comptable a une table réservée (le numéro 42, sur le plan). Ses gardes seront postés aux tables adjacentes (groupe de 5 gardes), ainsi qu'aux issues (ceux placés près de l'entrée principale abattus par les Dragons Rouges, ils étaient 4).



La Scène 3, en flash-back, se déroule dans les coulisses, les loges, ou les appartements/cellules où sont détenues Lamia et Delilah.

Dans tous les cas il y a de nombreuses pièces, un bazar indescriptible dans les loges alors que dans les cellules le confort est très spartiate.

De nombreux employés, volontaires ou esclaves, travaillent dans le Five Winds Saloon. Il est donc compliqué de trouver un endroit discret pour discuter.

Cependant, il sera toujours possible de ménager une rencontre « fortuite » dans des endroits comme les toilettes, les salons de manucure ou de sport (les danseuses sont tout de même un investissement dont on doit prendre soin si l'on veut que le Saloon reste une plateforme fréquentée).

Ces endroits sont modernes, confortables, agréables. Ils sont surveillés, mais pas démesurément. La politique de Samuel Thomas est de bien entretenir ses atouts, même si les cellules sont là pour rappeler aux filles comme aux autres membres du personnel qu'elles ne doivent pas se prendre pour des divas, et qu'elles sont et resteront des pions remplaçables.

Les Chasseurs de Prime auront donc toute latitude pour trouver un moyen de parler, de faire connaissance, avec les deux danseuses.

Hagalaz

Aspects

L'hiver d'Hagalaz n'a d'égale que son enfer.

Des gisements abandonnés.

S'adapter ou mourir.

Compétences

Physique (Formidable +5)

Prouesses & Méga-Prouesses

Provoquer des catastrophes climatiques.

Musique

Album **Celestite** par Wolves
In The Throne Room.

Cruel World, par Lana Del Rey – *Ultraviolence.*

Liens avec les Scènes

Scène 6

Monde largement ignoré, à l'écart des routes galactiques, **Hagalaz** fut tout d'abord une colonie minière du fait d'importantes ressources en métaux rares. Mais la découverte de planètes possédant des ressources plus accessibles a rendu l'endroit moins attractif. L'industrie a **abandonné la planète à son sort**, ne laissant qu'une poignée de prospecteurs indépendants rêvant toujours de trouver le filon miraculeux.

Il faut dire que malgré la composition parfaite de son atmosphère, **Hagalaz** n'est pas un monde très hospitalier. Sa période de révolution très lente implique que le jour et la nuit durent tous deux 98 jours terrestres. Il y a donc toujours une moitié de la planète sous un climat glaciaire, l'autre dans un climat désertique, et entre les deux une portion soumise à des orages cataclysmiques et à des inondations ravageuses.

La faune et la flore, obligées de s'adapter, sont toutes deux **impressionnantes**. Soit les espèces sont capables de se déplacer en suivant la course du soleil, soit elles sont capables d'entrer en hibernation très rapidement et de s'adapter à des conditions extrêmes (**régénération cellulaire, mutabilité rapide**).

Les paysages sur la planète oscillent donc entre une croûte de glace chaotique avec de hautes vagues gelées, des icebergs géants lorsqu'on s'approche de la zone d'aube, un vaste désert de sable tourmenté lorsque la boue a séché sur la face éclairée, et une mer boueuse soumise à des ouragans dans la zone de crépuscule.

Du fait de ces conditions extrêmes, les rares établissements de colons humains ou aliens sont **nomades**, capables de se protéger (structures solides, capables de s'enfouir dans le sol) ou sont construits dans des zones de stabilité (rares montagnes).

La survie a développé des réflexes d'entraide, mais aussi de méfiance et de compétition dans l'exploitation des ressources (ne pas oublier le passé minier de la planète).

La mine abandonnée, repaire de Maria

Aspects <i>20 000 lieues sous la mer boueuse.</i>	Maria a caché son vaisseau dans les galeries d'une ancienne mine de polonium creusée profondément dans le sol d'Hagalaz, actuellement située dans la zone océanique des tempêtes.
Compétences Mensonge (+3)	Lorsqu'elle est à l'air libre, c'est un gigantesque trou conique de plusieurs centaines de mètres de profondeur s'enfonçant dans le sol, d'où partent des dizaines de galeries dont le diamètre impressionnant diminue de plus en plus jusqu'aux tréfonds de l'écorce planétaire.
Prouesses & Méga-Prouesses Perdre les explorateurs. Désorienter.	Elle est cependant noyée sous une couche d'eau boueuse tumultueuse lorsque les Chasseurs de Prime l'abordent. Ils doivent donc se frayer un chemin jusqu'à une galerie qui, remontant légèrement, sera emplie d'air. C'est là que, quelques kilomètres plus loin, Maria a installé un repère sommaire. Il y a là quelques provisions, trois couchettes, un système informatique gérant une tente de survie, un producteur d'oxygène, un purificateur d'eau. Quelques armes.
Personnages, Objets Le vaisseau de Maria Cadre holographique personnel montrant Maria et Delilah.	Les indices récupérables ici sont légers, mais ont une grande importance pour la suite : l'information que Delilah, puis Maria, ont été en contact avec Lars Grymt (ainsi que son pedigree de petit trafiquant, sa localisation c'est-à-dire l'Astéroïde Omega), la notion de parenté entre Maria et Delilah.
Musique <i>Pacific Rim Soundtrack</i> , par Ramin Djawadi.	On peut éventuellement y rajouter des détails sur les Dragons Rouges, si besoin.
Liens avec les Scènes Scène 6.	

Astéroïde Omega

Aspects

Refuge au cœur de l'espace.

Ici tout peut se vendre ou s'acheter.

Repaire de brigands et mine d'ézo.

Compétences

Sociabilité (+2)

Personnages

Aria T'Loak

Lars Grymt

Liens avec les Scènes

[Scène 7](#), [Scène 8](#), [Scène 9](#)

Omega était à l'origine un astéroïde de taille conséquente, riche en élément zéro, dont la croûte impénétrable rendait toute exploitation minière impossible. Mais il y a quelques dizaines d'années, la nature résolut le problème en le fractionnant en deux lors de la collision avec un autre astéroïde sans grand intérêt.

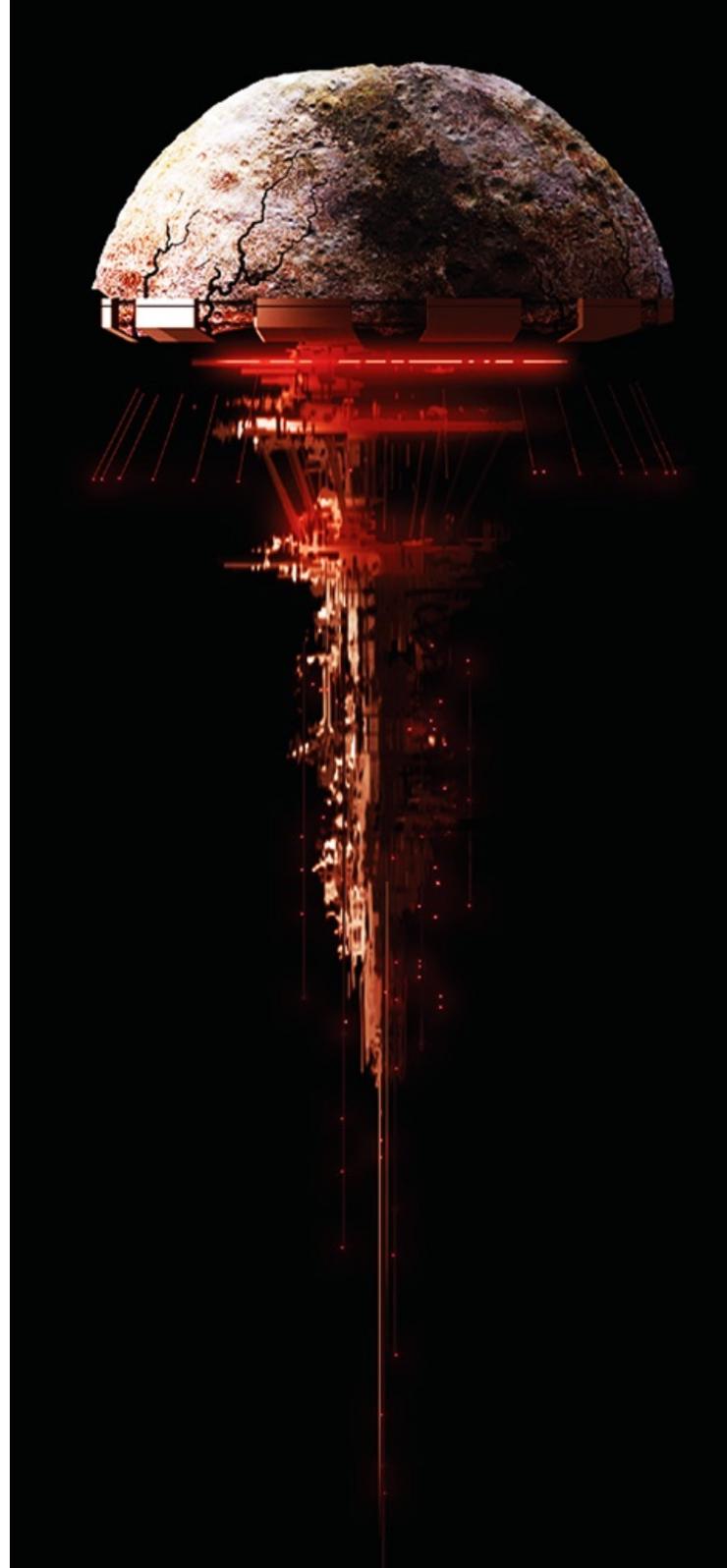
Il s'ensuivit une ruée vers l'or qui donna naissance à une ville champignon dont les bâtiments se sont empilés verticalement par manque d'espace, donnant à Omega son apparence de méduse géante de l'espace. Cette ville chaotique est hantée par les ouvriers attirés là par l'appât du gain, avec leur cortège de profiteurs, d'escrocs, de voleurs, de bandits, de malfrats de toutes sortes et de toutes espèces.

L'astéroïde est devenu une plaque tournante des trafics les plus lucratifs : drogues, armes, ézo.

Sans gouvernement officiel, sa sécurité est assurée par des groupes de mercenaires dont le plus puissant est dirigé par l'Asari Aria T'Loak, dont le repaire est situé dans le club Afterlife.

La géographie du lieu est très complexe, au point qu'il est nécessaire de se confirmer au seul plan fiable : celui de l'I.V. de la station, mis à jour en permanence.

Globalement, les niveaux les plus aisés sont ceux du bout de la queue de la méduse, au sommet des plus hauts immeubles, et plus on descend vers la corolle minière, plus on s'enfonce dans un univers de violence et de misère. Les derniers niveaux sont constitués des galeries innombrables creusées dans la profondeur de l'astéroïde, des galeries qui grouillent d'ouvriers sous-payés pour celles qui sont encore en activité, mais dont certaines sont abandonnées et ont été recyclées en habitations de fortune pour SDF, ou en cimetières...



Club Afterlife

Aspects

La folie de la nuit.

Je connais un gars qui connaît un gars.

Ombres et lumières.

Compétences

Sociabilité (+3)

Intimidation (+3)

Personnages

Maria Oxley

Lamia Evezia

Lars Grymt

Aria T'Loak

Liens avec les Scènes

Scène 7.



L'Afterlife est l'un des nombreux clubs de l'astéroïde Omega, où les mineurs viennent dépenser l'argent qu'ils ont si durement gagné en alcool, drogues diverses et prostituées. Il est également le lieu qui se rapproche le plus d'un centre de pouvoir sur Omega.

Dirigé d'une main de fer dans un gant d'acier par Aria T'Loak, une Matriarche Asari, il est en effet le quartier général de la troupe des mercenaires Omega, une unité très entraînée qui contrôle plus de 70 % de l'astéroïde sous la férule de sa commandante.

Sa forme rappelle un peu celle de l'astéroïde lui-même : un dôme très aplati au centre duquel une grande scène éclaire le lieu de lueurs multiples, colorées et mouvantes, et ceinturé de balcons où les invités de marque peuvent s'installer dans des alcôves semi-ouvertes ou des passerelles grouillant d'un public bigarré.

Le lieu est plongé dans une pénombre savamment entretenue, seulement brisée par les néons colorés qui sont dispersés un peu partout sur les murs, les plafonds, les écrans.

L'endroit est mal fréquenté, mais il est sous la garde des mercenaires de T'Loak, qui en assurent la sécurité avec brutalité et efficacité.

Les fauteurs de trouble sont rapidement éconduits.

L'Entrepôt de Lars Grymt

Aspects

Au milieu des bas-fonds.

Peu éclairé.

Un refuge tout relatif.

Personnages

Maria Oxley

Lamia Evezia

Lars Grymt

Liens avec les Scènes

Scène 8, Scène 9

L'entrepôt où Lars Grymt a établi ses quartiers dans Omega est un très grand hangar où s'entassent des tonnes de matériel plus ou moins récent de mécanique, d'astromécanique, d'électronique, de métal. On y trouve aussi quelques caisses de nourriture, des denrées médicales, des drogues simples et répandues.

Un simple local d'une trentaine de mètres carrés se trouve en hauteur, dominant tout cet encombrement à peine classé, où Lars a son habitation, qui ressemble plus à une piaule ou à un taudis qu'à un véritable appartement.

Il n'y a qu'un lit sommairement aménagé, aux draps défaits et sales, un établi constamment encombré de papiers, bouts de métal, outils, un coffre de même, une table et deux chaises, un réfrigérateur. Quelques vêtements sont entassés dans un coin.

Un ordinateur assez vieillot est branché sur l'établi.

Les indices de la collaboration de Lars avec les Quariens sont la qualité et la quantité des marchandises qu'il commerce avec eux, ainsi que quelques correspondances électroniques. Il y a aussi des communications vidéo enregistrées.

Les preuves de sa duplicité avec les Dragons Rouges sont un peu plus évidentes encore, puisque des messages laconiques, mais récents sont enregistrés dans les entrailles de l'ordinateur.

L'Étoile Mourante

Aspects

Vents solaires et tempêtes de matière.

Au bord du monde.

Forces gravitationnelles.

Personnages

Maria Oxley

Lamia Evezia

Fersyl

Les Tueurs des Dragons
Rouges

Les gardes du corps de
Samuel

Les Quariens

Liens avec les Scènes

Scène 11

Le point de rendez-vous fourni par Lars est situé proche d'une étoile mourante dont le cœur est en train de s'effondrer sur lui-même, alors qu'un disque d'accrétion composé de la matière des anciennes planètes gravitant autour forme un nuage dense et coloré s'étendant à plusieurs millions de kilomètres. C'est assez proche de la zone d'attraction du disque que les coordonnées sont pointées.

Les forces de gravitation sont assez importantes pour jouer un rôle dans la navigation et le pilotage des vaisseaux alentour. C'est en partie la raison pour laquelle cet endroit précis qui a été choisi par la Flotte Quarienne pour faire relâche. Toujours aux aguets d'une possible attaque contre son intégrité, l'Amiral a préféré se protéger au maximum en faisant confiance à l'expertise des commandants de chaque vaisseau.

L'endroit est donc à l'écart des routes galactiques commerciales. Il est éloigné des points de saut les plus fréquentés. Il est donc nécessaire de s'y rendre en utilisant une vitesse infra lumineuse dans les derniers moments, afin de ne pas se retrouver déchiqueté par les forces gravitationnelles énormes qui s'y affrontent.

CRÉDITS

Textes et fiches de Personnages

Germain Huc : <http://decaille-deplume.fr/>

Système de jeu

Fate Atomic Robo : <http://www.evilhat.com/home/atomic-robo/>

Illustrations

Issues de Deviant Art