

bCAMPAGNE SENS RENAISSANCE

- [SILENDRIFT](#) : forum sur SENS
- <http://maximrevin.blogspot.sk/> : illustration pour SENS
- <http://majora28.carbonmade.com/projects/2215788> : illustration pour SENS
- <http://chris-cold.tumblr.com/> : illustrations pour MORT

● PRISE D'OTAGES

- Un groupe de bugs a disparu près de la côte brésilienne (3 bugs et 3 accompagnateurs)
- Ils ont été faits prisonnier par un groupe de soldats (*ancien résistants/mercenaire depuis 17ans*) se faisant appelé les **IRON SKULLS**. Ils sont dirigés par **ZELZANY**. Ils sont 14 soldats cybernétisé par l'OMICRON. Après la défaite, pour survivre, ils sont rentrés au service de l'OMICRON qui les a implantés. Ces implants sont très puissants mais nécessite de nombreux entretien que seul l'empire peut leurs fournir.
- L'attention de l'amiral **GHAUST** est attiré par le caractère étrange de l'expédition capturé. Il décide de venir pour les faire interroger. Il sera accompagné de KRANISTEN/ **METEORE** & **GALLIFREY**
- Les bugs sont les plus proches de la zone où le groupe a été fait prisonnier. Il y a urgence. Sollipsis leur donne avant l'heure leur combinaison mais cette dernière n'est pas complètement prête (IBM). Gladius les contacte et leur explique le caractère critique de la mission : Si Ghaust met la main sur les bugs alors s'en est fini de la résistance, **il faut tout faire pour que la résistance garde son anonymat !** Les nouvelles sont mauvaises, **Ghaust** en personne est en chemin et il sera certainement accompagné de quadrillas. Le temps que des renforts arrivent, il sera trop tard.
- Sur les dernières coordonnées du subzèris, on peut retrouver le sous marin éventrés au bord de la côte. Un village d'autochtones est assez proche. Ces derniers expliqueront qu'ils ne savent rien (*mensonge, ils ont peur des représailles, des résistants et de l'Omicron. En fait, ils ont vu le sous-marin s'échouer sur la côte et ont voulu sauver les occupants. En les livrant contre de la nourriture, ils ont compris qu'il existe différentes factions qui ne s'aime pas trop*). Indices : ils ont quelques palettes de nourriture industrielle qui sont clairement hyper récentes (*fournit par les mercenaires pour les leur avoir livrés*). En insistant un peu ou en cherchant un peu on trouvera qu'il existe un campement nomade de soldat qui est dans les environs (les IRON SKULLS). Ils ont été avertis de l'arrivée des résistants puis les mercenaires les ont capturés pour les livrer à l'omicron. La nourriture est la récompense (*ils crèvent de faim dans un bidonville, ils n'ont aucune idée de qui est la résistance et une vague idée de l'empire, ce qu'ils savent, c'est qu'ils ont faim*).
- Les IRON SKULLS sont prêt au dialogue. En y allant sans intention de combattre, ils seront prêt à dire où les prisonniers doivent être livrés. Ils n'iront pas plus loin (pour le moment => s'ils sont convainquant, Zelzany sera prêt à leur venir en aide pour la suite de la campagne. Ce sont des résistant (*ils étaient à la nouvelle york en 1ere ligne et ont été laissé pour mort*) , pour eux tous les autres sont morts et ils ont fait ce qu'ils pouvaient pour survivre.
- Ghaust** arrivera dans un énorme cuirassé volant (Cf Avengers). Les prisonniers sont sur la plage et ils ont embarqués dans un helizis (hélicoptère de transports impérial).
- Les PJ devront choisir entre tenter une opération d'extraction quasi impossible et entre détruire le transporteur après le décollage). L'idée étant qu'ils arrivent alors que les prisonniers sont poussés dans l'appareil. Les PJ doivent arriver sur une colline surplombant la scène.
- GALLIFREY, sera envoyé pour les capturer. Elle les combattra et fera croire à leur mort en les projetant dans le vide.

- **Résultat de l'opération:**

1 bug otage sain et sauf et 1 autre bug qui sera sauvé par Soren et Vigo Néméo lui implantera un corps cybernétique (son corps a été tranché en 2 par Galiffrey).

Tous les autres otages sont morts.

Les PJ ont réussi à fuir la tête haute devant les quadrillas grâce aux véhicules des IRONS Skulls.

De nouveaux alliés (les Irons Skulls mais un de la bande a été tué gratuitement, il y aura des répercussions) / les villageois n'ont pas été exterminés (au contraire, ils ont fait prendre conscience au PJ qu'entre l'OMICRON et eux, il y a toute une population qui ne demande qu'à vivre en paix.

que les Quadrillas ont un code d'honneur et qu'ils encaissent comme des malades.

La résistance a été sauvée (pour l'instant).

- **CÉRÉMONIE DE L'ARMURE** (page 80 de Renaissance)

- a. Discours et présentation des autres Bugs

- Les PJ se rencontrent et Sollipsis fait l'initiation avec la remise officielle des armures à l'ensemble des Bugs. Sollipsis ne répondra qu'à peu de question car elle doit partir. (si les questions deviennent insistantes : trop révéler d'informations pourrait être néfaste pour la résistance en cas de capture/ tout ne doit pas être dit cela pourrait être dangereux)

- Gladius annoncent la création des divisions bugs. Chaque division sera composée de 21 bugs gérés par un des colonels de la résistance. Gladius laisse 3 jours aux bugs pour définir eux même leurs équipes.

- Durant ces 3 jours, c'est l'occasion de visiter la cité et de rencontrer une série de bugs et de créer une équipe (reprenre les PNJ du livre et laisser les PJ créer les autres).

- b. L'équipe est réunie, le colonel Rozencreutz est leur chef de division. Il leur laisse quartier libre mais ils doivent rester disponibles car il peut les appeler à tout moment.

- => **Parution de la voie de la liberté N°1**

- **TORCHWOOD** (scénar solo)

- a. Un des PJ rencontre l'aiguilleur. Il l'entraîne au fin fond de la base (le trajet dure plusieurs heures). Après avoir passé sans entraves toutes les sécurités, n'ayant déclenché aucune alerte, le PJ arrive dans une salle secrète avec des moniteurs. Il lui pose alors une question :

- **VEUX-TU SAUVER CETTE BASE ?**

- b. Aiguilleur montre au PJ sur les écrans (sans dire un seul mot) un évènement qui est en train de se passer sur les écrans qui semblent être des écrans radars spatial. (si le PJ fait attention, il verra des indicateurs de consommation d'énergie passer dans le rouge)

- c. On y voit donc un engin spatial sortir d'un vortex (il à la forme d'une ogive noire parcourue par une spirale bleu). L'ordinateur calcul son vecteur d'approche et il fonce droit sur la terre à l'endroit où se situe la base de la résistance. Sa vitesse d'approche est énorme. L'impact aura lieu dans moins de 2H (lancement du chrono).

- d. **AIGUILLEUR :**

- **VEUX-TU SAUVER CETTE BASE ? => si oui**
- **PRENDS CECI ! => il lui montre une montre**
- **AVEC CECI TU POURRAS TE TELEPORTER SUR CET ENGIN POUR LE DESACTIVER.**
- Si le bug demande comment revenir, il le regarde longuement, rit, « **LE CHOIX !** » puis disparaît.

- e. L'engin se révèle être un vaisseau spatial. Relativement grand.

- f. Des systèmes de défenses automatiques s'enclenchent durant leur progression à travers le vaisseau.
- g. Au cœur du vaisseau, il y a une grande sphère de lumière bleuté qui semble alimenter le vaisseau. Il faut pénétrer la sphère. A l'intérieur se trouve un homme d'âge mur connecté au vaisseau par une série d'aiguille. Il semble comme suspendu dans les airs. De légères impulsions électriques font des allers et retours entre lui et le vaisseau. Face à lui, en lévitation, en tailleur se trouve une [Quadrillas](#). Les deux semblent en transe et n'ont pas eu de réactions à l'arrivée du bug. Les 2 sont reliés par un flux d'énergies électriques bleues.
- h. Si le Bug les agresse d'une façon ou d'une autre, cela coupera le lien entre les 2. L'homme mourra car c'est le quadrillas qui le maintient en vie. Le quadrilla se lancera alors dans une furie dévastatrice pour tuer le bug sans se soucier de sa propre défense (100% en MORT). Le combat durera jusqu'à la mort de l'un des 2.

- Si le bug gagne, le quadrillas avant de s'éteindre ira étreindre son amour en pleurant dans un dernier souffle. Un pendentif tombera de sa main. Ses derniers mots seront « nous avons échoués mon amour ». Le bug devra chercher le module de secours pour espérer survivre au crash du vaisseau.

- Si le quadrillas gagne, quand l'armure se désactive, elle se fige et fixe le bug. Quoiqu'il arrive après, le quadrillas utilisera de toutes ses capacités pour éjecter le bug dans le module de secours en lui donnant un pendentif.

- **Résultat de l'opération:**

Le simulacre de JM (division DZETA) a été choisi par l'aiguilleur. Il a accepté le défi mais a refusé de combattre dans le vaisseau. Toutefois, les dégâts qu'il a générés ont détruit le vaisseau. Il a été projeté dans la capsule de sauvetage avec l'homme. Le quadrillas est mort lors du crash générant une tornade. Le simulacre lors du crash de la capsule a fusionné avec l'homme (il a gagné une nouvelle caractéristique (flamme à 10 soit 10 vies représentant l'essence de l'homme qui désormais fait parti de lui)., mais il partage sa mémoire et confond parfois rêves et réalité. La folie le guette à terme.

- **Caractéristique FLAMME**

À chaque fois qu'il mourra, il perdra 1 point dans cette caractéristique mais reviendra à la vie.

À chaque point perdu, son simulacre se verra perdre certaines caractéristiques. Pour les points suivants, le PJ perdra successivement les points de runes suivants 1D3/1D4/1D5/1D6/1D8/1D10/1D12/1D20/2D10/2D20

- => Parution de la voie de la liberté N°2

- [AKINA](#) (page 31 du kit d'initiation) / *Il faut que tous les joueurs de la division DZETA soient présents afin que chacun sache dès le départ les tensions sociales qui commencent à apparaître.*

- => Parution de la voie de la liberté N°3

- b. Mettre en avant la vie au sein de la base et les différentes couches sociales

- Bugs & armée => pas ou peu de restriction
- Les civils => beaucoup de restriction / beaucoup d'espoir et de sacrifice
 1. le marché noir est très important (PNJ => Ruan)
 2. les civils vénèrent les bugs. Les décevoir c'est prendre beaucoup de risques. (PNJ => HUGO)
 3. manque de nourriture. (PNJ => Kelly. Une prostituée qui troque ses charmes contre de la nourriture)
 4. manque de logements. (PNJ => Tuan. Un père de famille avec 3 filles vivant dans les coursives d'aération)
 5. insalubrité chronique. (PNJ => Cheldon. Vieil homme malade. Il s'est isolé pour éviter de contaminer les autres)

6. Maria greedway est très proche de la population et des bugs qui les aident (AKINA est l'un des rares se préoccupant de la situation des civils). Soren l'ignore et ne s'en occupe pas.
- c. L'enquête dans la base est l'occasion de montrer que tout n'est pas rose. Il y a des tensions dans la base entre les habitants. La population est au bord de l'explosion sociale. Maintenant que les bugs sont entrés dans le service actif, la population espère que la situation va s'améliorer pour eux (fin ou diminution de l'isolation, des privations, des favoritismes pour les bugs et les militaires). Dans la population, Akina est vu par la population comme un exemple que devrait suivre les bugs, la plupart leur diront même ouvertement qu'ils attendent d'eux qu'ils le ramènent vivant.
- d. A leur retour, une partie de la population sera ouvertement hostile aux bugs s'ils salissent sa mémoire.
- e. À la fin du scénario 3 propositions possibles :



- Les communications de l'OMICRON ont été décryptées. Les forces de l'Omicron se préparent à lancer un assaut sur la base Rebelle. Ils sont en train de se rassembler près du Hive « nom donné à l'ascenseur spatial ». => enchaîner sur le scénario [The VAULT](#).
- Partir à la recherche des résistants perdus dans la zone qui est très proche de leur position actuel. => enchaîner sur le scénario RAPTURE
- Retourner à la base pour redorer le blason d'AKINA. => enchaîner sur le scénario [The VAULT](#) mais les forces de l'OMICRON sont déjà partis. Il leur reste 3 jours avant que l'abri ne soit pris d'assaut.

• The VAULT

- a. Un déploiement important des forces de l'OMICRON a été repéré. Les Bugs sont envoyés pour déterminer quel degré de danger cela représente pour la résistance.
- b. Les forces de l'OMICRON recherchent la source d'une émission radio dissidente. Il se trouve qu'une émission radio émise sous le nom de Radio CHAOS gêne le général [GLADOS](#). Il a donc demandé à ce que la personne à l'origine de cette émission soit mise au arrêt.
 - Il s'agit d'une émission radio musical très envoûtante. (test néant => si échec 2BL mental)
 - Radio Chaos est émise par le **BARJACK** qui se trouve être le fils de [Glados](#).
 - Le **BARJACK** est le fruit d'une expérience de Myphos. Le fils de [Glados](#) était condamné. Pour le sauver, Myphos a mis dans son organisme des nanites. Ces nanites vont voler l'énergie et les composants de toutes structures mécanique/électronique afin de garantir la survie du porteur. Il ignore complètement son passé et ce petit problème.
 - Le **BARJACK** a trouvé refuge au sein d'un VAULT (abri qui a été construit au début de la guerre des immortels).
- c. L'histoire des VAULT :
 - Il y a 500 ans après le vote pour Cosmo & Rebirth, un homme eut l'intuition que la situation sur terre allait dégénérer. Étant dirigeant d'une puissante corporation « **OMNITEK** », il lança un projet visant à protéger ses intérêts et une partie de la population en cas de guerre. Sachant sa fin proche, il mit en place un programme de devait pérenniser le projet même après sa mort. Ainsi fut lancé en secret un immense projet de construction d'abri tout autour du globe terrestre. La construction de l'abri N°1 fut toutefois gérée par lui-même car il allait servir à stocker et conserver son propre corps en stase dans une machine à l'instar de l'empereur **Bran OBERON** (la société

« **OMNITEK** » étant fournisseur officiel pour le matériel du trône). L'abri 1 est au cœur d'un volcan artificiel immergés sous l'atlantique nommé « **P'ATLANTIDE** ». Les autres abris furent l'objet d'expérimentation pour Myphos afin qu'il les laisse tranquille. Ainsi dans chaque abris est mené une recherche spécifique, la plupart visant à analyser le comportement humain mais d'autres visent à modifier ou remplacer l'humain. Toutefois, durant la guerre la plupart des abris furent soit détruit soit la population n'a pas survécu.

- L'abri 13 est un abri ayant survécu à la guerre malgré les restrictions dont il avait été victime. Cet abri s'est ouvert depuis 2 ans mais est entré en opposition violente avec l'abri 18 qui n'est pas très loin. L'abri 18 a pris le parti de l'Omicron et a fourni les coordonnées de l'abri 13 en les faisant passer pour un refuge de rebelles. Les habitants de l'abri sont surtout des fermiers. Ils devaient à leur sortie régénérer la terre grâce à un artefact (mais ce dernier ne fonctionne pas bien que les ordinateurs encore en fonctionnement de l'abri peut donner l'information qu'il en existait plusieurs exemplaires disséminées dans différents abris.
- d. L'abri n'est pas au courant de l'attaque en préparation. Les habitants de l'abri ne connaissent de l'extérieur que ce que le Barjack leur en a dit. Il vit d'ailleurs depuis avec eux. Les PJ ont les coordonnées de l'abri. Les PJ seront bien accueillies et le Doyen de l'abri (LUM) se fiera à leurs conseils sur la marche à suivre.
- Envisager une lutte est honorable mais perdu d'avance. Les forces seront trop inégales. Il sera possible d'envisager une ultime retraite depuis le cœur de l'abri par un conduit d'évacuation des déchets ultime => les pertes seront terribles.
 - Envisager une fuite à pied est possible mais la plupart se feront capturer par la suite ou mourront car ne sachant survivre en milieu hostile.
 - Il existe une ancienne ligne de chemin de fer à proximité qui est réparable. Mais la présence du Barjack perturbe tous les machineries tant qu'il restera avec eux (pannes récurrentes). Et il n'y a pas de véhicule dans la base.
- e. Glados veut son fils avant tout. C'est son principal point faible et le Barjack le sait. Il le dira au simulacre quand il sera seul avec eux. C'est peut-être la meilleure option => proposer un deal avec Glados pour permettre au habitant de l'abri de fuir.
- f. Les abris peuvent faire l'objet de divers scénarios en fonction des actions des PJ. En tout il y avait 73 abris de construit. On peut considérer qu'environ 50 sont vides ou détruit. Pour les autres les situations à aborder peuvent-être les suivantes :
1. Esclavagisme
 2. Pénurie alimentaire (soleil vert)
 3. Zombies/mutants (communauté de monstres => Zone)
 4. Réalité virtuel (Matrix)
 5. Environnement insolite (Noir presque total => nostramo)
 6. Eugénisme (loterie => l'age de cristal)
 7. Que des machines (1 survivant => vault N°1 cf Fallout New vegas)
 8. Tout va bien (pourquoi pas !!)
- g. Les Bugs découvrent d'existence du JEK (jardin d'eden en Kit). Cet objet caché dans les Vault était censé permettre une réhabilitation de la planète après une apocalypse.
- Le Jek existe mais il est incomplet. Il manque un composant. Ce composant ne peut être créé dans notre monde selon nos lois physiques => Aziliz créera du néant ce composant et ainsi régénérera la terre.
 - Ines la bug du scénario Rapture sera en charge de le faire fonctionner => prévoir un scénario récupération du Jek ou des scientifiques connaissant le fonctionnement de l'artefact.

• **RAPTURE (l'antre de la folie)**

Scénario alternatif pour explorer la zone/ un quadrilla étrange / la folie / les peurs / les limites entre la réalité, les rêves...

Une escouade de résistants (6 bugs et 12 résistants / division Centaure) a été envoyée aux abords de la Zone afin de rapporter en toute discrétion des informations sur le secteur. Les résistants après une brève observation des lieux se sont installés dans le village des **Kumo**. Les restes de leur camp de base est encore là-bas. Cette communauté est acquise à la cause de la résistance mais est en guerre avec la tribu des **Kanawa**. Ces derniers ont décidé de faire appel à l'Omicron pour faire pencher la balance en leur faveur car ils craignent que la résistance ne fournisse à leur adversaire des armes pour les anéantir. Pour ce faire, ils ont fait un raid sur le village des Kumo et capturé une bug (**INES** => a été drogué et attaché) afin de la livrer aux forces de l'OMICRON en espérant que la punition pour leur ennemi sera terrible. Malheureusement pour eux, ne connaissant pas bien l'implantation des bases, ils se dirigèrent avec leur otage sur la base océanique RAPTURE.

Les résistants (les 5 bugs et 6 résistants) partirent à leur poursuite à bord d'un hélicoptère de récupération. Mais arrivée aux abords de la base, ils furent pris dans une tempête et se crachèrent avant d'être capturé par les fidèles de **Tétra**. Dans le crash 1 des résistants fut tué.

a. Les résistants perdus

Les bugs sont envoyés aux abords de la « Zone » avec les objectifs suivants :

- Retrouver les résistants perdus.
- Ramener les survivants (s'il y en a).
- S'assurer que l'Omicron ne puisse acquérir des données vitales sur la résistance.
- Récupérer autant d'information que possible sur la zone.

Actuellement, 4 bugs et 6 résistants sont prisonniers de Rapture.

b. Rapture

La base est isolée depuis 30ans suite à une expérience effectuée par Myphos sur la rune de Chaos. Cette expérience a mis au monde un quadrillas du chaos, ne sachant comment le contrôler, il fut enfermer dans un sarcophage et envoyé sur terre où il devait rester enfermé. Le sarcophage fut envoyé à la base « Rapture » mais à son arrivée, le sarcophage fut ouvert (certainement en raison des perturbations au sein de la zone. Complètement fou et perdu, le quadrillas grâce à ses facultés pris le contrôle de la base. N'ayant aucune contrainte, les soldats de l'Omicron ne purent le vaincre et furent repoussés dans les niveaux les plus bas de de la base. Depuis, la base est décomposé en 6 secteurs répartis sur 18 niveaux. La base est devenue sa larme, il se fait nommé Tétra (il est à la fois fasciné et horrifié par le chiffre 4) chaque secteur est une des émanations de ses runes. Dans chaque secteur Tétra donne à un élu une partie de lui afin de pouvoir échanger avec les habitants du secteur. Quand un secteur fournit satisfaction à Tétra se dernier augmente la taille du secteur au détriment des autres. Comme les seules personnes dotées de réflexion sont dans le secteur 6, ce secteur est actuellement le plus grand (10 niveaux) car les habitants ont décidé de vénéré Tétra en sacrifiant des victimes selon des rites toujours plus dément. Ces pratiques délirantes amusent follement Tétra et c'est pourquoi ils leur accordent ses « largesses ». Enfin, les étranges pouvoirs de Tétra additionné aux phénomènes de la zone perturbent les réalités. L'ombre monde et réalité se mélangent et se détachent de façon aléatoire.

- **Secteur 6 (VIE)** : C'est le quartier des habitations. Les soldats survivants de l'omicron y survivent depuis 30 ans. Pour eux, la lutte contre la résistance est toujours d'actualité. Toutefois, ils rêvent de pouvoir s'échapper. Ils ont abattus un des bugs quand à son réveil il a voulu s'échapper. L'élue de Tétra leur expliquera la situation dans la base (*citation de l'élue*) et leur expliquera que s'ils partent en quête de Tétra et qu'ils échouent, alors Tétra leur diminuera leur espace vitale et qu'ils n'auront d'autres choix que de faire des sacrifices avec leurs amis. Les Bugs et les résistants sont donc les otages des survivants qui n'ont aucune idée des événements extérieurs.
- **Secteur 5 (CREATION)** : « *Le plus beau et le plus dangereux cadeau de Tétra qui tel un génie peu exhausser nos vœux* ». Il n'y a à ce niveau que ce que les bugs y apportent. En fonction de

leur remarques/secrets/actions, des apparitions apparaîtront. Elles peuvent être hostile ou amicale. L'Élu n'apparaîtra que si les PJ y pensent.

- **Secteur 4 (NEANT)** : C'est le secteur où il faut se couper les sens. « *Comment comprendre le néant ? On ne peut pas ! Il faut le vivre, ressentir son vide, son absence de sens et aller de l'avant* ». Pour traverser ce niveau, il faut s'isoler en se coupant les sens et avancer tout droit. L'Élu restera une ombre que les bugs pourront l'interroger. Il leur expliquera que la porte restera toujours hors de portée de leur perception.
- **Secteur 3 (COSMO)** : C'est le secteur des machines. Le niveau est rempli de Mecha de combat (type ED209). Chaque Robot a un programme simple => abattre toute forme humaine dans sa zone d'activité. Pour traverser ce niveau, on peut soit se faufiler entre les mecha, soit les pirater, soit les combattre soit trouver l'Élu (un [ozymandias](#)) qui leur demandera un service. S'ils disent oui, les mechas seront désactivés.
- **Secteur 2 (MORT)** : C'est le secteur des zombies (2BM/ ignore tout sauf les blessures mortels/dégâts= 1 superficielle + 1 légère). Pas vraiment de finesse dans ce niveau où les zombies attaqueront tous les vivants qu'ils verront/sentiront. Pour éviter le combat, il faudra échapper à leur perception.
- **Secteur 1 (CHAOS)** : C'est le secteur de Tétrà. Ce niveau est séparé par 4 salles représentant ses 4 peurs.
 - **Peur 1** : anatidaephobia (peur d'être observé par un canard). Ce niveau reflète le côté absurde de Tétrà. Les PJ arrivent dans un immense bric à brac qui est sous un chapiteau de cirque. Au centre, un enfant pleure. Il s'appelle anatidae. Il a peur. En l'interrogeant, on peut découvrir qu'il a peur que quelque part, d'une façon ou d'une autre un canard l'observe. En fait, vu du dessus le bric à brac représente un canard. Pour le soigner, il faut « détruire le canard » où arriver à lui procurer une peur encore plus profonde.
 - **Peur 2** : autophobie (peur de la solitude). Un pianiste joue face à une foule de zombies, sa partition est blanche. Il est possible de traverser les zombies mais alors le combat sera rude. Soit lui trouver un vrai spectateur, soit lui remplir sa feuille vierge.
 - **Peur 3** : Thanatophobie (peur de la mort). Face à eux, un chevalier armé d'une épée, son blason un corbeau noir volant au-dessus d'un bol de sel, il se nomme Thanos. Il bloque la porte pour accéder à l'antre de Tétrà. Le tuer ne sert à rien car il réapparaît à chaque fois. Il faut accepter de « mourir ». En prenant, un coup mortel ou en simulant la mort, le chevalier prendra peur et disparaîtra.
 - **Peur 4** : Peur des contraintes. Les PJ arrivent face à Tétrà. Ils sont sous un dôme et l'océan est au-dessus d'eux. Il leur apparaît tour à tour en ombre, en chat puis en serpent. « *Vous avez déjoué mes épreuves, c'était follement amusant, je ne me suis jamais autant amusé. On recommence quand ? Si vous partez, je ne le supporterai pas* ». Il leur laissera la possibilité de partir mais il leur expliquera que s'ils le font, il mourra alors d'ennui et détruira la base. Il est toutefois possible de le convaincre que se donner des contraintes (une forme) sera pour lui une libération et non une réduction de ses libertés.



Une fois sortis, ils seront dans la zone. Que feront-ils ? Combien y aura-t-il de survivant ? La base sera-t-elle toujours là ? Tétra sera-t-il encore prisonnier de Rapture ? Que faire des survivants de l'Omicron ?

- **WIELFRIED** – Epreuve 1 (Page 77 de Renaissance) / *Possibilité de faire ce scénario en Solo*
 - a. Faire monter les tensions sociales dans la base.
 - b. Une partie des bugs préconisent de régler les tensions fermement.
 - c. Le conseil décide d'envoyer tous les bugs à travers le monde dans des interventions. Les escouades sont formées. => laisser les simulacres choisir l'objectifs de quelques missions.

- **OZYMANDIAS**
 - a. Présenter aux PJ une carte du monde et leur laisser choisir où ils seront envoyé en mission. S'ils le veulent, leur laisser aussi choisir le but de leur mission :
 - Destruction de base OMICRON
 - Récupération d'informations
 - Récupération de matériel/nourriture
 - Sabotage
 - Propagande
 - Infiltration
 - Autre...
 - b. Faire immiscer OZYMANDIAS au court de leur mission

- **OMNIUM**

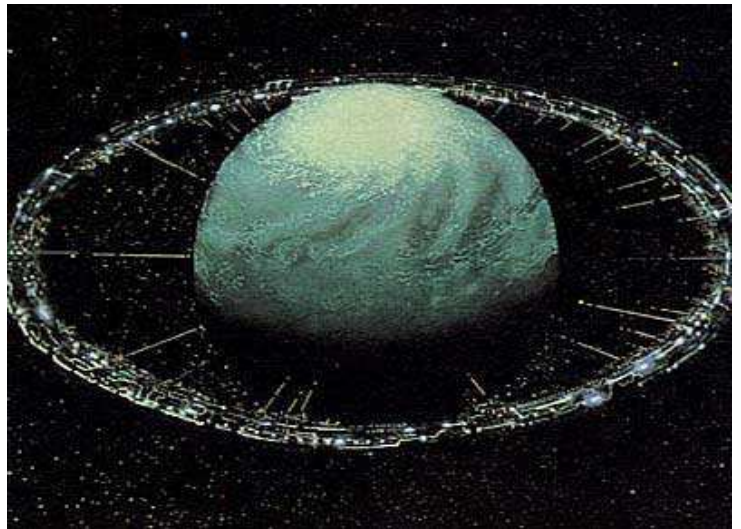
- **ATE TEMPLUM** / *scenario facultatif / Possibilité de faire ce scénario en Solo*

- **Mission HIVE : « infiltration récupération information »**
 - a. La résistance progresse mais il faut que les missions soient coordonnées. Le problème c'est que c'est l'Omicron qui gère le réseau satellites planétaire. Si la résistance pourrait y accéder ça serait une avancée gigantesque.
 - Le réseau planétaire est ce qui génère le voile atmosphérique.
 - Le réseau est constitué par 8 satellites géostationnaires pilotés depuis la station orbitale qui est accroché sur l'anneau qui gravite autour de la terre.

- b. Une équipe dirigé par un bug particulièrement puissant (Wielfried mais les PJ ne le verront qu'en combinaison resploïde => apparence Arlequin) doit s'infiltrer dans l'ascenseur spatial (construit en Varia/ emplacement Guyane/ Cf Gunm), pirater l'ordinateur général de controle.



- c. Le Trojan a été mis au point par Vigo Néméo (petite rencontre avec le scientifique, membre du conseil)
- d. L'objectif est de réussir à pirater l'ordinateur central sans que l'Omicron ne s'en rende compte. [GALLIFREY](#) et [CARBONE](#) sont les 2 quadrillas qui protègent l'ascenseur. Carbone n'interviendra qu'au tout dernier moment. De nombreux engins et soldats de l'omicon sont stationnés dans cette base ultra stratégique. Tout engagement direct sera très dangereux voir mortel à cause des très nombreux [mecha](#) présent sur la base.
- e. Scenarior très libre. Si Gallifrey venait à les surprendre, elle ne déclenchera pas l'alarme sauf si elle ne peut faire autrement. Carbone sera un adversaire terrible, si l'équipe entre en conflit physique avec lui, Gallifrey cherchera à trouver une solution pour les sauver car Carbone cherchera à les tuer (risque de blessures graves + séquelles physiques). Si les PJ sont bon, il ne devrait pas y avoir de combat, sauf à la fin face à l'un des quadrillas pour faire croire au PJ pendant un moment que la mission est un échec.
- f. Rencontres possible dans le Hive :
- Drone scannant les RFID
 - Escouade de l'omicon venant de Séléne.
 - Couloir piégé (cf. resident Evil)
 - Cellules de prisonniers (des opposants à Myphos)
 - Personnel d'entretien.
 - Une exécution, d'un résistant (jeté dans le vide).
 - Salle remplis de détecteur et autre Caméras de surveillance thermique.
- g. L'anneau Orbital est ce qui génère le voile mais c'est aussi un puissant système de défense planétaire qui n'a jamais été utilisé. Myphos a piraté dès le début de la guerre des immortels l'anneau. En fait, cela fait 500 ans que des IA ont été enfermés dans le système central (6 +1). Libérer le code de ces IA les transfère dans des corps mais annule le piratage. Par contre, ces IA libérés s'incarneront dans des corps de berserkers. Toutefois, la 7eme IA nommé « GLIDE »



(Electronique **D**ématérialized **I**ntelligence **L**ibrary **G**lobal, est une IA généré par la volonté des 6 autres afin de survivre. Cette IA dépourvu de sens est rentré en contact avec ALIZIS et quelques rares bugs.

• CONTAMINATION

- a. L'Amiral Viramis a capturé des résistants dont 1 bug. Au lieu de les interroger où de les livrer à Ghaust, il les contamine par un puissant virus (le **FEV**) et organise leur évasion afin qu'ils retournent contaminer les résistants.
- b. Les PJ pendant leur retour sont contactées par le Conseil. La base est contaminée par un puissant virus. Pas de vaccin où de remède en vue. Sollipsis fait le pompier pour sauver autant de personnes que possible. Il est ordonné aux bugs de ne pas quitter leurs armures s'ils viennent à la base.
- c. La base est en grand danger. Soren réussi à isoler la contamination dans un secteur de la base. L'entrée du générateur à fusion froide est dans la zone et le générateur semble avoir été pénétré. Il y a désaccord sur ce qu'il faut faire. Certains veulent purger par le feu la zone pour éradiquer le problème. D'autres veulent tenter d'identifier la source de la contamination pour faire un vaccin.
- d. Le bug contaminé à l'origine de la contamination a fusionné avec le cœur de réacteur :



- Désactiver le réacteur le tuera mais rendra la base vulnérable et causera de graves dégâts structurels.
- Pénétrer dans l'enceinte de confinement contaminera le bug (même avec l'armure) et les radiations occasionneront des séquelles graves. (C'est le cumul virus + radiation qui affaiblissent l'armure)
- Pour faire le vaccin, il faut un échantillon de chair du contaminé initial.
- Le bug n'a plus de conscience et le vacciner le tuerait. Il ne vit que par le virus qui est devenu son moyen de communication. En fait, pour éviter de contaminer plus de monde, le bug s'est délibérément enfermé dans le seul endroit où le virus ne pourrait plus sortir.
- Le virus est à la fois biologique et mécanique. Voilà pourquoi le bug est rentré en symbiose avec le réacteur. Si le bug survit, la base gagne en puissance car le réacteur est alors vivant.

- **LA COLLINE DE GLACE** – Epreuve 2 (Page 89 de Renaissance)



- Hugo aura trouvé le moyen de venir avec les PJ (d'abord en leur demandant et sinon en s'infiltrant dans leur sous-marin). Il disparaîtra peut-être après leur arrivée. Il sera retrouvé vers la fin de l'aventure transformé en cyborg délirant qu'il est enfin devenu un bug.
- Un de PJ est tombé malade (Le PJ fait un test pour chaque rune à -20 => perte de 1D10 si réussite / perte de 3D10 explosable si échec). Il devient quadrillé dès que toutes les runes sont passées à 0. Il ne peut plus faire progresser ses runes / ses tests se font toujours à partir de ses runes de départ mais avec un malus de -10.
- Le simulacre doit croire que Graveur peut le soigner au pire que sa mort peut être une solution. L'info peut soit provenir de révélation de Néméo soit du quadrillé.

- **ATTAQUE SUR SIDNEY** (de l'ordre dans le chaos)



- La résistance a décidé de lancer une attaque majeure sur SIDNEY afin de prendre la cité (la cité étant essentielle pour l'approvisionnement alimentaire et ne possédant qu'une force militaire limitée, il semble à la fois facile de prendre la cité, de la tenir et d'affaiblir les forces de L'Omicron. De plus, 4 ogives nucléaires ont été prises par des bugs, la menace nucléaire sur la cité devrait dissuader les forces de l'Omicron de vouloir tenter une contre-offensive)
 - Faire jouer le conseil des opérations. Le plan est celui du fer de lance. Mais les simulacres peuvent apporter leur propre solution. Essayer de les impliquer dans les

prises de décision et donner une ampleur épique/primordiale aux décisions qui y sont prises.

- Sont présent : les 16 colonels qui vont mener (dont celui des bugs / 12 section intervention / 1 section information « les traîtres » / 3 sections de soutien) et Gladius. S'il doit y avoir un vote, il ne fera que départager en cas d'égalité.
 - Prévoir la liste des colonels (dépend de l'historique/liens des simulacres). C'est l'occasion de faire une séance de diplomatie et faire jouer ses contacts. (limiter dans le temps cette phase => 30 min max)
- b. Le Subzeris des PJ a été détourné de sa trajectoire. Ils arrivent en vue de la nouvelle York. Wielfried a détourné le sous-marin car il veut mettre au clair son passé. Les bugs devraient se sentir frustré de ne pouvoir participer à l'opération en cours.
- c. En pleine engueulade avec Wielfried. Un message d'urgence envoyé par Gladius est envoyé sur le canal général d'urgence. L'attaque a échoué. Ils ont été trahis, les pertes sont terribles. Toutes les divisions doivent se disperser. Gladius recontactera chaque division quand la situation sera plus claire.
- d. Les tensions sociales au pôle sud éclatent.
- e. Les traîtres (une dizaine de bug) sont rentrés en contact avec Glados. Ce dernier est devenu à moitié fou, il cherche à se venger de la résistance et de son fils. Il est déshonoré au sein de l'OMICRON et souhaite retrouver sa gloire. Il a donc pris en otage des personnes liés à des bugs (en fait un orphelinat qui a été sauvé par une équipe), il les a obligé à transmettre les données de la dernière attaque à Ghaust. Mais Ghaust est le seul à en avoir récupéré toute la gloire.
- f. Les PJ auront de choix à faire :
- Retourner à la base pour apaiser la situation => s'ils n'y vont pas il y aura un bain de sang.
 - [Retrouver les traîtres et décider quoi faire](#) => s'ils n'y vont pas, les bugs (sauf 1 qui veut rejoindre l'Omicron) et presque tous les enfants seront tués (sauf 1 qui a réussi à s'échapper) et Glados a réussi à récupérer des informations stratégique sur la résistance. Mais il ne va pas les fournir à l'OMICRON, il va essayer d'activer les BERSERKER pour les lancer contre la résistance et essayer d'assassiner Ghaust.



- **LA NOUVELLE YORK** – Epreuve 3 (Page 103 de renaissance)

Ils arrivent loin de leur objectif avec un poète fou alors que la résistance est au plus mal. La situation est tragique. Wielfried leur dit son statut et son rang dans le conseil. Officiellement, ils doivent lui obéir (membre du conseil/fils de finlongfinger...)



- a. Les résistants locaux les prennent pour des soldats de l'OMICRON. Leur moyen sont ridicules mais si l'un d'eux meurt ils ne le pardonneront pas aux Bugs et feront tout pour se venger (quitte à être irrationnel).

- **Les FRAGILES** – Epreuve 4 (Page 119 de renaissance)

La résistance se reconstruit. Les traîtres sont pourchassés. Sollipsis les contactent directement pour faire une mission spéciale.

- **VENGEANCE**

Les Bugs qui ont trahis ont décidé de sortir du bois. Leur subzeris a été localisé près de Paris.

C'est l'occasion de découvrir la cité et de faire une petite course poursuite jusque dans les tréfonds de la ville.

- **AQUA-CITY** – Epreuve 5 (Page 127 de renaissance)

Si La résistance s'est reconstruite, les simulacres sont envoyés sur Aqua-city en leur qualité de Bugs d'élite ayant la confiance du conseil.

- **L'attaque du vampire**

- Myphos a récupéré la rune de mort et il a commencé à faire ses 1ers essais pour l'incorporer à Cosmo & rebirth. => les 1ers quadrillas de death sont déjà sur la lune car ce n'est pas ses 1ers essais mais cette fois-ci un quadrillas de death a été libéré sur terre.
- Le quadrillas vampirisera tous les points d'ombre pouvoir des PJ, les bloquant dans l'ombre monde.
- Le quadrillas a perdu son identité. Pour l'exorciser, il faut retrouver son identité, le retrouver et lui dire qui il était. « identité stocké dans un ordinateur de la zone.
- Le quadrillas cherchera à retrouver les connaissances des PJ mais sa vision des choses est complètement altéré, il mélange toutes les identités de ceux qu'il a absorbé l'énergie.
- Les PJ seront contactées par [METEORE](#). Qui sait que le vampire est lié à un Quadrilla de Cosmo qui met en danger l'équilibre qui existe entre la réalité et l'ombre monde.
 - Il leur dira que s'il souhaite retourner sur terre, il leur faudra détruire le quadrilla de Mort (extrêmement difficile) ou l'exorciser. Son être est sur le lieu de la seule utilisation durant la guerre d'une bombe à probabilité.
 - Le lieu : (2eme ascenseur spatial qui a été détruit => « **JERU** » dans la Zone)
 - La bombe à déprobabilité** a concentrée dans le périmètre de son effet un ensemble d'évènements catastrophique. La bombe fut utilisée il y a environ 200 ans. Suite à son utilisation, 1 bombe nucléaire y fut lancé par erreur, 2 autres y

explosèrent suite à des dysfonctionnements, le laboratoire contenant le FEV laissa échapper le virus, les déchainements climatiques, sismique et volcanique se multiplièrent. Toutes les armes peuvent potentiellement faire des dégâts + importants mais aussi exploser à la face de celui qui l'utilise. (sur **1D10 : 1=catastrophe / 10=dégatsx2**)

3. La zone fut alors bouclée par l'OMICRON afin de cloisonner le virus et les éventuelles expansions du phénomène de déprobabilité.
- f. C'est un lieu de mort et de désolation. Les radiations sont ultra élevés et les mutants/zombies sont légions => très hauts potentiels de contamination).
- g. Pour vaincre le Quadrillas, ils devront retrouver l'ordinateur central (IA) et la désactiver. Elle contient une sauvegarde mémorielle de plusieurs centaines de personnes (reste à savoir quoi en faire..)
- h. L'ordinateur est protégé par des [Robots mutants](#) (mélange d'homme et de machines => le 1eres victimes des versions primitives du virus **FEV (Forced Evolutive VIRUS)**).
- i. Certains mutants ont développé une intelligence, il est possible de prendre contact mais ils sont violents et dangereux. Toutefois, leur aide peut être précieuse.

• Révélation

Sollipsis va faire ses révélations aux Bugs tandis que Finlongfinger va préparer l'assaut final sur Berlin. Le bug malade est-il déjà un quadrillas ? Doit-on exterminer tous les soldats et quadrillas de l'Omicron ? Organiser la scène des révélations plus comme un échange entre bug et immortels plutôt qu'un long dialogue entre immortels et PNJ.

- a. Berlin :
 - Laisser une opportunité aux bugs de sauver Kranisten et éventuellement d'autres Quadrillas. (Finlongfinger laisse le choix aux bugs).
- b. Aziliz :
 - Au final, lors du miracle d'aziliz, les IA de l'anneau spatiale sont libérés et prennent possession des corps de berserkers => il faut les détruire sinon, ils vont tout détruire. Tout ça aura été fait pour rien.

PNJ PRINCIPAUX

GALLIFREY =>

- Quadrillas de Rebirth/ carapace du cavalier / femme / guerrière / apparence Angela (SPAWN) / code d'honneur proche du bushido/ elle parle par phrases courtes et très peu / « *JE VAIS T'ARRACHER LE COEUR AVEC UNE PETITE CUILLÈRE !!!* »

CARBONE =>

- Quadrillas de COSMO / Carapace de la tour / homme / apparence Ange déchu DIABLO/ C'est un illuminé/ il ne combat que au corps à corps / Il parle tout le temps pour faire la moral sur le bien et le mal (c'est son point faible) « *Vous savez, l'histoire elle va changer!* »

METEORE =>

- Quadrillas de Rebirth/ carapace de la tour/ femme / Philosophe & martyr / apparence witchblade / empathé/ elle est très secrète « *Votre manque de foi me consterne.* »

AUORE =>

- Quadrillas de Rebirth/ carapace de la tour/ femme / amante de l'amiral Ghaust« *qui veut mourir seul* »

AMIRAL GHAUST =>

- C'est un bug mais il n'a pas de resplioide / il est au service de Myphos / il est complètement cybernétisé avec le la Metalitte / Il n'a aucune pitié /Pour lui, le but est plus important que le chemin, il sera prêt à tout pour atteindre ses objectifs à savoir détruire la résistance pour le compte de Myphos son maitre. « *Mon cher, que croyez-vous que vos hommes préfèrent : être épuisés ... ou morts?* »

WIELFRIED =>

- Wiefried avec sa resplioide ressemble à SPAWN. « *Savent-ils que nous leur apportons la peste?* »

KRANISTEN =>

- Kranisten ressemble à docteur Manhatan. « *Tous ces moments seront perdus dans le temps, comme les larmes dans la pluie.* »

GLIDE => (**Electronique Dématérialized Intelligence Library Global**), est une IA généré par la volonté des 6 autres afin de survivre. Cette IA dépourvu de sens est rentré en contact avec ALIZIS et quelques rares bugs.

PNJ secondaire:

- **AKINA** :
- **XIELVNA** : Bug/ Informaticienne/ très fragile / Uber Geek « *Putain j'en ai marre d'avoir toujours raison ...* »

- **VINS FLEAN**: Bug/ combattant / compétiteur / vindicatif / DEATH WING « *Quand on tire on raconte pas sa vie.* »
- **ATARA** : Bug / Infiltrateur / effacé / lâche
- **YASMINE** : Bug / lancé de couteau / fellation grosse salope « *Moralement injustifiable mais absolument indispensable.* »
- **RUAN** : trafiquant / mafieux / égoïste mais ne trahira pas une promesse « *Les dieux sont mieux servis par ceux qui savent s'aider d'abord.* »
- **HUGO** : jeune garçon de 8ans/ il vénère les Bugs et souhaite en devenir un
- **ALEXIS** : Bug sauvé lors du 1^{er} scénar/
- **SALMUTH** : Colonel en charge de la section DEATH WING. Froid / insensible / efficace. Il a une haine énorme et tenace face à l'OMICRON qui a fait tuer sa famille. Il sera prêt à tout et rien ne l'arrêtera pour assouvir sa vengeance.
- **ROZENCREUTZ** : Colonel en charge des simulacres. Il est très humain, il souhaite la réunification de l'humanité. « *Nombreux sont les vivants qui mériteraient la mort, et les morts qui mériteraient la vie, pouvez-vous la leur rendre* »
- **GLADOS** : Général de l'OMICRON en charge de pourchasser les dissidents. (cf inglorious bastard »
- **VALERIA** : Résistante de la nouvelle York. Elle vit avec son frère **CHENG** (amputé des 2 mains, il a des prothèses)
- **INES** : Bug/ timide/non combattante / biologiste et linguiste comme Sollipsis qui est son idole / Son armure n'a pas d'arme, elle est faite de plume.
- **TETRA** : Quadrillas de Chaos / fou – bipolaire aigu / atteint de tétraphobie (peur du chiffre 4) / il n'a pas de forme, sa seule contrainte est qu'il ne peut pas quitter la base qui est sa larme /

Engins de L'OMICRON



- MECHA de transport
« BM=5 » ignore toutes les blessures sauf les mortels.
Dégâts : 2BG
Mort = 40%
Vie = 50%



- MECHA ARTILLERIE
« BM=4 » ignore toutes les blessures sauf les graves et mortels.
Dégâts : 1BM+10BG seulement à longue portée / 2BG courte portée
Mort = 60%



- MECHA de COMBAT
(classe TITAN)
« BM=10 » ignore toutes les blessures sauf les mortels.
Dégâts : 4BM + 2BG.
Mort = 80%



- Mecha de combat lourd
« BM=4 » ignore toutes les blessures sauf les graves et mortels.
Dégâts : 2BG
Mort = 70%
Vie = 10%

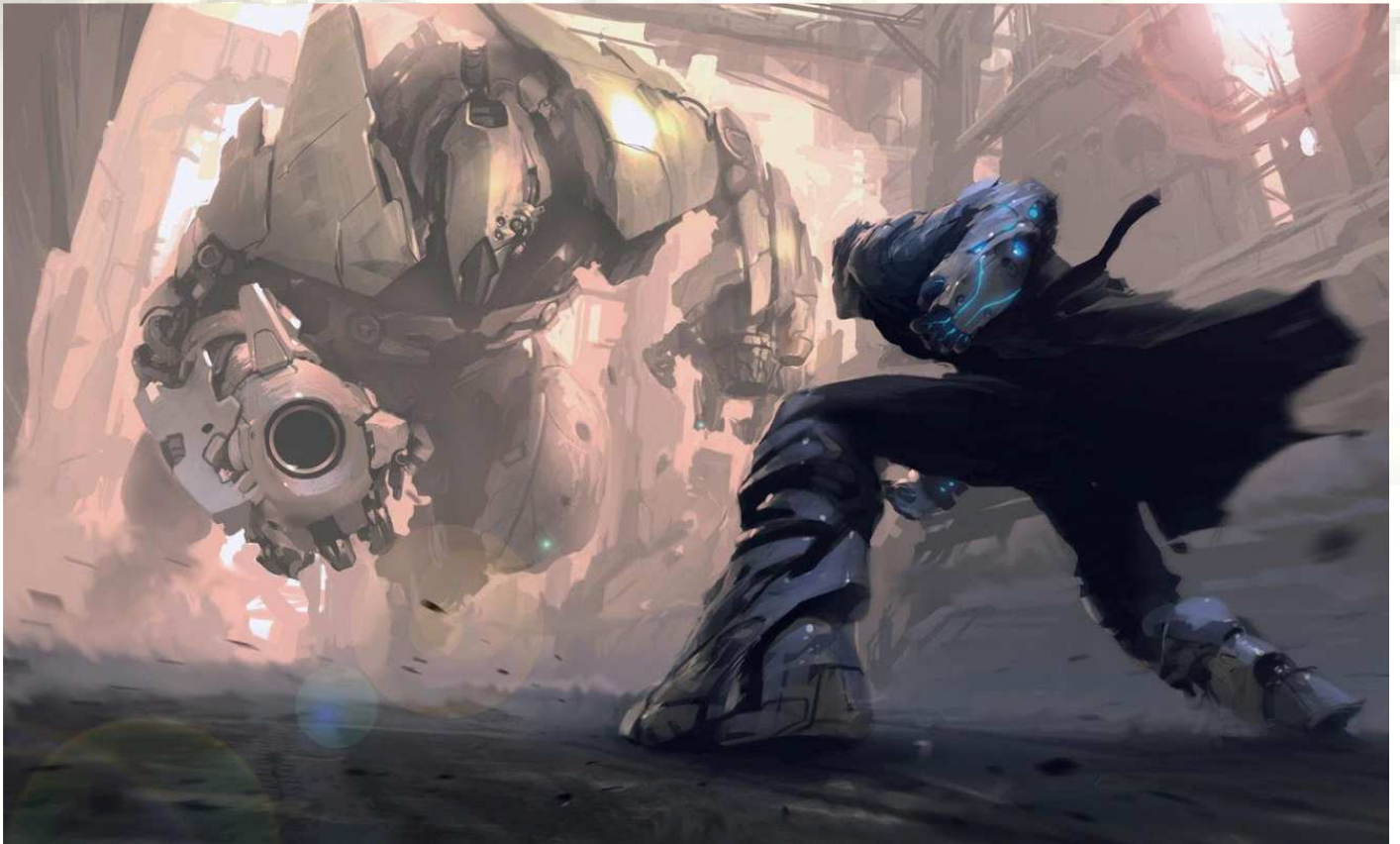
- Mecha de combat (ED209)
« BM=3 » ignore toutes les blessures sauf les graves et mortels.
Dégâts : 2BG
Mort = 60%
Vie = 10%



- Avion de chasse
« BM=3 » ignore toutes les blessures sauf les graves et mortels.
Dégâts : 3BM
Mort = 60%
Vie = 50%



- Vaisseau AMIRAL GHAUST
« BM=30 » ignore toutes les blessures sauf les mortels.
Dégâts : 10 BM
Mort = 90%
Vie = 60%



- Berserkers : Si les IA sont libérés, elles seront uploadé dans des corps de combat qui jusque là avaient été jugé trop dangereux. Ces IA sont devenues folles. Les détruire sera très dur. Myphos demandera alors à Ghaust d'abandonner la terre. Glide peut les raisonner pour qu'elles protègent la terre, reste à convaincre Glide.
 - o Les 5 IA (une par continent, la 6eme étant devenues un quadrillage de mort dans le scénario du vampire) veulent se venger de l'humanité (en fait de Myphos), elles ne peuvent pas s'éloigner de la terre car elles sont dépendantes de l'anneau orbital. Détruire l'anneau détruira aussi les Berserkers mais la chute de l'anneau sera un véritable cataclysme et détruira tout le système de l'empire mis en place.
 - o Impossible de rentrer en contact avec elles sans passer par Glide.
 - o Détruire Glide, les désorientera et les affaiblira mais les fera rentrer dans une rage destructrice.
 - o Glide est lié à l'anneau mais est rentré en contact avec Aziliz. Leurs émotions sont reliées. Classis interviendra.

bCAMPAGNE SENS RENAISSANCE	1
• PRISE D'OTAGES	1
• CÉRÉMONIE DE L'ARMURE (page 80 de Renaissance)	2
• TORCHWOOD (scénar solo)	2
• AKINA (page 31 du kit d'initiation) / Il faut que tous les joueurs de la division DZETA soient présent afin que chacun sachent dès le départ les tensions sociales qui commencent à apparaitre.	3
• The VAULT	4
• RAPTURE (l'ancre de la folie)	6
• WIELFRIED – Epreuve 1 (Page 77 de Renaissance) / Possibilité de faire ce scénar en Solo	8
• OZYMANDIAS	8
• OMNIUM	8
• ATE TEMPLUM / scenario facultatif / Possibilité de faire ce scénar en Solo	8
• Mission HIVE : « infiltration récupération information »	8
• CONTAMINATION	10
• ATTAQUE SUR SIDNEY (de l'ordre dans le chaos)	11
• LA NOUVELLE YORK – Epreuve 3 (Page 103 de renaissance)	12
• Les FRAGILES – Epreuve 4 (Page 119 de renaissance)	13
• VENGEANCE	13
• AQUA-CITY – Epreuve 5 (Page 127 de renaissance)	13
• L'attaque du vampire	13
• Révélation	14
PNJ PRINCIPAUX	15
PNJ secondaire:	15
Engins de L'OMICRON	17