



Finaud OCTANTO

Introduction

Pour le MJ uniquement

OCTANTO Vehicles – à ne pas confondre avec Octanto™ – est la fusion de huit corporations mineures, Octanto est le plus gros pourvoyeur de véhicules et de vaisseaux de la galaxie. Leurs modèles vont de la simple moto à un vaisseau-mère construit sur commande. Leur partenariat avec la *Dray mining consortium* leur permet.



Enfin, à destination du lecteur-MJ, on la nommera par cet acronyme : Octanto. De même, l'abréviation "A." renvoie au supplément *Antagonistes* et "P." au supplément *Protagonistes* et "LdB" au Livre de base de *Fragged Empire*.

Les PJ auront l'occasion de découvrir et visiter une ancienne installation Néphilim totalement abandonnée. Par la suite, dans un autre secteur, ils tomberont sur une escouade de Néphilims qui pensent que la Grande Guerre X'ion est toujours en cours.

Il est préférable que les PJ disposent de leur propre vaisseau même s'il est possible de louer les services de transport spatial (p. 136, LdB).

Que les PJ cherchent activement un job qui leur permettrait d'espérer quelques gains lucratifs ou bonnes relations ou alors qu'on les contacte en leur proposant quelque chose pendant qu'ils faisaient relache dans une station orbitale

quelconque ou même à Oasis Bar (p. 146, P.) les voilà mis en contact avec un personnage énigmatique mais captivant.

Kathleen GREZAL dit "Kathle" est assise dans une alcôve un peu en retrait, faiblement éclairée, fumant le narguilé. Elle pourra rencarder le groupe sur une opportunité.



Elle joue un rôle d'entremetteuse, mettre les bonnes personnes en relation, ceux qui cherchent et ceux qui offrent. Un esprit aussi aiguisé que le couteau qu'elle manie à la perfection. Une physique des plus avantageux, de belles formes galbées. Elle travaille de manière discrète, dans l'ombre des salles-arrières des bars et autres tripots enfumés ou bondés. Elle use de mercenaires et autres chasseurs de prime qu'elle rémunère correctement. Sans oublier une large commission qui lui assure une qualité irréprochable dans son équipement, ses armes et ses tenues.

Laissez les PJ découvrir l'endroit, ses tenanciers et son intrigante occupante pour ensuite rentrer dans le vif du sujet.

Offre

Kathle, après s'être enquis que chaque PJ soit bien installé, abreuvé ou rassasié, commence à expliquer sa proposition. Elle dit avoir besoin d'un groupe mobile pour effectuer une série de missions, de repérages, de tractations et de négociations pour une finalité commerciale et entrepreneuriale. Elle a besoin d'un groupe cosmopolite et polyvalent pouvant s'adapter, prendre des initiatives et faire avancer ses pions – elle insiste sur ce terme – pour remporter la partie et rafler la mise – présenté ainsi comme une partie de poker.

Elle présente aux PJ un contrat en bonne et due forme qu'on peut inspecter avec un **test de Richesse de 8 avec Boite à outils** mais dont on peut aussi comprendre la situation juridique de Kathle dans tout ça avec un autre **test de Richesse de 12 sans Boite à outils**. Question contrat, tout semble réglo et on peut déduire que Kathle agit dans le cadre d'une représentation imparfaite.

"Le représentant est habilité à agir pour le compte du représenté mais pas au nom du représenté. Le représentant agit sous nom propre pour le compte d'autrui. Cette représentation imparfaite à pour modèle le contrat dit de commission. Le contrat de commission est passé entre un commettant (le représenté) et le commissionnaire (le représentant). Celui-ci est investi du pouvoir d'agir pour le compte du commettant, mais le commissionnaire agit sous son nom propre."

Ça sent l'embrouille Corporation à plein nez mais ça n'a rien d'inhabituel ou de particulier en soi. C'est assez courant à vrai dire.

Elle niera toute allusion en ce sens et refusera catégoriquement de prolonger la discussion menaçant même de se rétracter quant à son offre d'embauche.

Quelque détails

Kathle va par la suite, expliciter plus en détails le déroulé des choses. Les PJ vont d'abord rejoindre Rxlax (système Frontier) et y rencontrer une certaine Tinia LEESON. Après y avoir atterris, qu'ils prévoient quelques tenues pouvant supporter un environnement aride et torride pour le rendez-vous avec elle. Elle leur transmet une feuille de route à télécharger sur leur ordinateur de bord.

Les PJ peuvent à l'aide d'un **test d'Astronomie de 12 sans Outils** se renseigner au sujet de Rxlax et d'un **test de Culture de 12 avec Boite à outils** sur Tinia LEESON.

Rxlax. Petite planète du système Frontier, trop proche de l'étoile Halmoor, totalement déserte. Mais qui est appréciée pour la tranquillité qu'on y trouve et un lieu propice pour les rendez-vous discrets et secrets concernant trafics et autres affaires louches apprend-on avec une meilleure réussite.

Tinia LEESON. C'est une Corpo, cadre supérieure qui supervise des opérations technico-économiques "spéciales" . Avec une bonne réussite, on peut savoir qu'elle roule pour Octanto actuellement.



Première partie : Projet secret

Station Néphilim (quasi) hors-service

En route et en approche de Rxlar, les PJ vont découvrir et passer non loin d'une ancienne station néphilim abandonnée. Il est plus fréquent de rencontrer et d'explorer pareils infracstructures kaltoriennes.

Infos générales. Celle-ci apparaît clairement au préposé au Test Système d'Opérations en poste dans le vaisseau. Il peut recueillir une série d'informations utiles en procédant à un Scanner (p. 176, LdB).

Voici ce qu'il apprend de prime abord : il n'y pas de trace d'âmes qui vivent. Les lieux paraissent abandonnés et il s'agit sans nul doute d'une station Nephilim vu la composition organique typique qui forme sa structure.

Avec une réussite notable, ces quelques éléments supplémentaires : la plate-forme est en soi "vivante" car elle est composée matière bio-organique qui semble être en stase voire mourante ou carrément morte. Le MJ choisit de divulguer cette info qui peut influencer la perception et l'action des joueurs par la suite.

Notes au MJ : la progression et la découverte des lieux se fera par une succession d'évènements/péripéties/découvertes. Il n'y a d'ailleurs personne à rencontrer à bord. On ne va pas déambuler dans une sorte de donjon sans fin qui peut paraître ennuyeux et lassant à parcourir à la fin. L'endroit est décrit de manière concise, condensée et non sous forme labyrinthique. Ça n'est pas une représentation aussi bio-organique que le vaisseau dans *Laissons les Dieux*

sommeiller avec des pièces similaires à des organes car je trouve ça archétypé et *too much*. La station ne va donc pas personnifier un corps entier et complexe avec ces diverses fonctions organiques.

L'Environnement inhospitalier (hors combat) (p. 75, LdB) exige des tests de Physique/Survie de 12 au risque de subir une condition mineure : Epuisé (p. 76, LdB).

Le MJ peut aussi permettre d'ouvrir des Recherches (p. 68, LdB) en Css Nephilim. On pense notamment au départ de l'arc de campagne lancé au sujet du draz/miellat qui entraîne cet air ahuri et hébété.

Tout en offrant peut-être aux PJ l'occasion de mettre la main sur un artefact nephilim inconnue lequel pourrait être à double tranchant...

Il s'agit d'une sorte de Connecteur 3762A, Stabilisateur (p. 133, LdB). Il s'agit d'un liquide (Marchandise) de régénérateur charnel (p. 139, LdB) contenu dans des sortes de barils.

Suivant qu'il Unité de marchandise possède 4 Poids et qu'il s'agit d'une marchandise Dangereuse (comme double de Ressource), 1 à 4 Unités de marchandise valent 1 Cargaison, le MJ peut proposer ceci aux PJ comme Butin : 6 Unités de marchandise (48 Poids et 2 Cargaison) à vendre pour 1 Ressource. Normalement ça aurait été 12 Unités pour 3 Cargaisons pour 2 Ressources.

Description : il s'agit d'une sorte de couronne verdâtre hérissée occupée par une galerie circulaire. Celle-ci est garnie de sorte de meurtrières, équipées de ce qui semble être des batteries de Canons d'Artillerie avec Modificateurs

ou Variants Toxique et Bile (p. 370-371, Ldb), inactivées et immobiles dans le vide sidéral.

Au centre, une sorte de pièce centrale surmontée d'un dôme fushia. Des couloirs latéraux aux 4 points cardinaux relient le cercle extérieur au centre. Ceux-ci ressemblent à des sortes d'intestin spongieux, souples et gluants.

La pièce centrale possède un pilier qui monte jusqu'au plafond pour retomber en une multitude de branches compactes tel un saule-pleureur.

Des tentacules mauvâtres comme pour une méduse pendent vers le bas et sont totalement statiques mais elles s'écartent facilement telles une légère voile. On découvre alors le sas d'accès, sorte de ventouse qui se trouve en dessous.

Celui-ci ressemble à une sorte de cloaque qui s'adapte, se moule autour de n'importe quel sas et assure l'étanchéité alors qu'une ventricule/sphincter s'ouvre pour aller de l'avant comme un sas d'entrée. En état d'alerte ou d'attaque, il faut réussir un **test de Physique de 16** pour forcer le passage avec bonus si FOR élevé.

Round de surprise : si on s'attarde trop sur place, si on s'adosse aux parois ou si on trifouille la matière ou quoi que ce soit, on risque d'être ingéré, assimilé comme un aliment pour que le vaisseau se sustente. Auparavant, sans cela, ça pulse, ça tréssaille, ça vibre quelque peu, parfois.

Il suinte aussi un **suc acide** pour digérer occasionne 3 points de Dégats d'Attributs réduits par l'armure/choisi au hasard (1d6). Un **test de Physique de 14** avec bonus si REF élevé est requis pour s'extirper.

Si la paroi est entaillée ou perforée, il y a **risque de décompression** (p. 74, LdB) qui a priori vous pousse de 1d3 MVT vers la source de ce dernier sauf si on peut s'accrocher mais tout est gluant et glissant autour des PJ. Sans oublier de subir le **froid intense** (p. 74, LdB) qui donne un malus de -2 à tous tests de Physique/Détermination et Récupération -4.

Y a comme un parfum dans l'air qui flotte : il y a une vaporisation constante d'une sorte de draz dans l'air. Ça flotte dans l'espace comme un brouillard. Ça goutte sur le murs et ça se condense en un liquide comparable au miellat néphilim. Comme Pack de Draz, se sentir éveillé, +1 point de Temps libre.

En cas d'auto-destruction, ça se répand partout. Il s'agit d'un produit qui est semblable au draz militarisé (p. 328, LdB). On se reporte à l'Arme lourde - Lanceur chimique avec une Variation chimique (p. 357, LdB).

Toucher Dég End Crit PRT Chargement Mun Charg
0 4 4 1 3 Cdtx3 2
Cdt Pds Type
3 3 Chimique
(+2d6)

Le MJ peut aussi permettre aux PJ d'ouvrir des Recherches en Css néphilim au sujet du Draz/Miellat qui forme l'un des Arcs de campagnes. On peut acquérir une Unité de recherche (p. 68, LdB), en étudiant sur du Matériel de Qualité (bonus de +2).



Prise de contact formelle et projet dévoilé

Après cette pérégrination, les PJ atteignent Rxlar et son point de rendez-vous avec Tinia LEESON. Les PJ pénètrent l'atmosphère de la planète et sans les coordonnées précises, ils se seraient sans doute perdus dans la violente tempête dite saharienne qui secoue et balaie la surface actuellement.

On distingue que ces grains de poussières obstruent tout le champ de vision et rendent la visibilité très précaire. On peut craindre pour l'intégrité des moteurs à traverser cette bourrasque de particules orangées, cuivrées et mordorées. Mais avec un test de Planétologie de 12 avec Boite à outils (topographe, anémomètre et barographe), on constate qu'étrangement, ce phénomène n'est qu'un nappage et par-dessous, tout est plus serein voire même paisible.

Le MJ note que tout ceci ne correspond pas aux Environnements décrits p. 160, LdB car ceux-ci n'ont pas d'impact majeur sur le récit ou sur le déroulé d'un combat.

Ils parviennent au sol et peuvent, une fois une combinaison enfilée, aller à la rencontre de Tinia LEESON qui les attend entourés de mercenaires légions lourdement armés, quelque peu en retrait. Un établi (bureau) a été installé et quelques chaises pliantes au beau milieu de ce désert ocre et rougeâtre qui semble s'étendre à perte de vue. C'est assez troublant, voire cocasse.

Négociation contractuelle. Tinia LEESON propose aux PJ de s'asseoir et consulter le contrat qu'elle leur propose et leur soumet à signatures. Elle est prête à répondre à toutes questions dans la mesure de ses moyens et possibilités.

Avec un test de Richesse de 16 avec Atelier

(bureau), un PJ peut comprendre qu'il s'agit d'un boubier juridique destiné à perdre les plus curieux et les moins perspicaces.

La jeune corpo souhaite que les PJ procèdent comme suit :

"La représentation est occulte. C'est le cas de la convention de prête-nom. En effet, dans cette hypothèse, le prête-nom est celui qui prête son nom et qui dissimule au tiers cocontractant le fait qu'il agit pour le compte d'autrui. Le prête-nom non seulement contracte en son propre nom mais à son propre compte."

Octanto, sous une autre forme juridique, rachètera la société créée par les PJ pour disposer de tous ces arrangements et contrats passés.

Pour la négociation des contrats, avant que tout soit définitif, elle leur conseille d'agir ainsi :

"Un pacte de préférence : convention en vertu de laquelle un promettant s'engage, pour le cas où il se déciderait à conclure un contrat déterminé, à offrir prioritairement la conclusion de ce contrat à un bénéficiaire."

Faites ça avec les Six Frères, avec votre société comme bénéficiaire, avant d'être certain d'obtenir la concession auprès du Gang d'Elara.

Actions à venir. Une fois le contrat accepté et signé, Tinia LEESON dévoile et explique la suite des opérations.

D'abord établir un accord avec les Six Frères pour établir une usine-fonderie à Galrond (Frontier) pour ensuite négocier avec le gang d'Elara à Caillasse (Cluster) une prospection pour extraire du minerai. Enfin, conclure avec Genesis Inc. pour acquérir un lot d'ouvriers de chair qui bosseront comme mineurs et qu'il faudra acheminer sur place, avec les services de Harp Industries.

S'il n'y a plus de question ou remarque, elle clôturera bien vite l'entretien et leur souhaitera "Succès et surtout, fortune !" comme on a coutume de faire chez à la Corporation.

Partie 2 : Tisser des liens

Dans cette seconde partie, le groupe des PJ va devoir tisser les liens de futurs accords commerciaux qui permettront de mettre sur pied le projet industriel dont rêve Octanto vehicles.

Les Six Frères

Cette corporation est basée dans le système de Frontier.

Frontier. Ce système sert de point de passage entre la nébuleuse du Voile noir et le reste du système. On y trouve ces éléments en particulier :

- Rxlar : cette petite planète trop proche de l'étoile Halmoor est totalement déserte.
 - Galrond : cette géante gazeuse est exploitée par les trois stations en orbite autour d'elle - Lavnia I (le centre de civilisation du système), Lavnia II (le centre industriel du système) et Lavnia III (le centre de commandement du système). C'est depuis cette dernière station que les Six frères (conseil cosmopolite de douze personnes) prennent les décisions pour tout le système.
 - Rhinor I à III : ces trois planètes gazeuses moins intéressantes que Galrond sont toutefois exploitées exclusivement par les Six frères et leurs vassaux.
- issu de *Donjons & Dodécaèdres* - https://dodecadonjons.fandom.com/fr/wiki/Lieux_et_cr%C3%A9atures_notables_d%27Habrixis

Face à face avec les Six Frères. Douze paires d'yeux qui vous scrutent ! Parmi ce Conseil, il figure deux représentants des races suivantes : Kaltorien, Légion, Néphilim, Corpo, Survivants et Palantor (rareté ou jamais rassasié du Zhou et

nomadisme voire errance du Twi-Far les ont écartés). Un membre masculin et féminin. Souvent l'un d'eux possède un passé d'actif, d'agent du terrain tandis que l'autre est plutôt un érudit et fidèle conseiller.



Les six étoiles représentent les Six Frères tandis que les douze segments qui composent la grande étoile centrale font référence à son Conseil composé de 12 membres.

Les PJ sont invités, sous leurs questions ou remarques qui fusent tout autour d'eux, à présenter leur projet et demande et à ne pas se laisser désemparer par cette présence fort nombreuse, intimidante et pressante.

Le MJ peut demander qu'un test de Conversation de 14 avec Boîte à Outils (vêtements classieux ou tenue d'Émissaire) soit réussi pour attirer leur attention et les disposer à signer un contrat avec le groupe de PJ en réussissant un test de Richesse de 12 avec Boîte à Outils (base de données de contrats vierges).

Ceci leur permettra dans un premier temps d'user des installations de fonderies des Six Frères (Rhinor I à III) et par la suite, d'établir leur propre site industriel et métallurgique à Lavnia II.

Le Gang d'Elara DIAS

Ce gang composé de Nephilims en maraude est dirigée par Elara DIAS et possède ses quartiers et sa zone d'influence dans le système de Cluster comprenant notamment Les caillasses :qui se compose de nuages d'astéroïdes très riches en minerais.

Obtenir une audience. La Nephilim est bien occupée et pressée par sa cour de pirates de tous poils et écailles, d'ailleurs aussi. Un test de Culture de 12 permet de savoir qu'elle a établi son QG à la station Minos (p. 36, Antagonistes) qui se trouve au centre d'un immense champ de mines flottant à la

limite de la ceinture Monopole à portée de senseurs de Mishpacha.

Il faudra ensuite lui acheter le droit et la concession d'un planetoides minier à Caillasses dans le système de Cluster en réussissant un **test de Conversation de 14** avec Boite à Outils (Marchandises).

Après quelques tractations, c'est chose faite, il s'agit du planetoïde B-748, inconnu mais dit-on riche en minerais d'après quelques sondages effectués sur place. Il faudra s'y rendre pour confirmer cela avec quelques tests de Planétologie.

Partie 3 : Prospect pas sans danger

Vers le planétoïde B-748

Les PJ doivent rejoindre le système de Cluster et tout particulièrement Les Caillasses. Cet immense champ d'astéroïdes et planétoïdes de toutes tailles qui contiennent plus ou moins de minerais et qui sont sévèrement et strictement surveillés par le gang d'Elara DIAS qui contrôle la zone.

Avec un test de Culture de 10, on peut apprendre que certains débris de roche fragmentés qui flottent dans l'espace proviennent d'un tir qui a fait exploser une prospection clandestine qui n'a pas voulu être "régulé" par Elara DIAS.

Premières analyses. Un test de Planétologie de 10, sur place, permet de déterminer que l'air y est respirable et une que la gravité est assez proche de la nôtre. L'environnement semble par contre assez hostile, composé de lagunages, de marais putrides qui traversent tout une vaste zone rocheuse de couleur ocre et terre de sienne parsemée d'ouvertures, galeries, anfractuosités de toutes tailles et longueurs, tel un gruyère sans fin. Le tout semble baigner dans un marais immonde et putride, sans fin, sans limite, à perte de vue !

Outre cela, on peut mener des tests de Planétologie de 12 avec une Boîte à Outils (kit de géologie) pour confirmer que l'endroit est riche de minerais à exploiter.

Le groupe va être amené à explorer les lieux pour la prise d'échantillons et pour aussi mieux évaluer l'environnement naturel.

Loxalts !

Une fois parvenus dans une sorte de caverne à moitié souterraine, ils vont se faire attaquer, de toutes parts, par des Loxalts (HdM).



Ils peuvent se faire surprendre par eux et ces derniers pourraient bénéficier de leur Trait Dissimulé durant une action Tactique de Discrétion (p. 109, LdB) pour infliger plus de dégâts durant ce Round de Surprise (p. 101, LdB). Ils ont la capacité de se déplacer sur les murs ou plafonds comme s'ils *volaient*.

Une fois le combat débuté, leur musc de guerre, cette hormone de combat que produit leurs corps et qui ruissellent de leur peau écailleuse et scameuse évitera aux PJ de se faire surprendre. En effet, le loxalt dégage une odeur corporelle proche du lait rance ou suri et une odeur de menthe broyée.

Ces derniers, perdus ou oubliés ici, vont les attaquer violemment se croyant encore en plein de la Grande Guerre de X'ion. D'ailleurs s'ils perçoivent dans le groupe un Néphelim ils hurlent à la trahison en langue Néphelim et se ruent sur lui.

Loxalt

Type d'Adversaire : Hommes de Main (+2 Toucher)

Combat adapté à des joueurs possédant 1 à 5 Ressources

Race/Traits/Ressources	Toucher	Dég. End.	Crit	Prt	Charg.	Mun.	Rech.	CdT	Type et Variation	Prix	Mouv.	Défense	Armure	Corps
Pistolet (Personnalisé)	+2	3	3	4	4	Cdt x6	1	1	Arme à feu, Naturel, Biotech 1	1	4	12	1	4
Néphelim (+1 Récupération)		+2							(impulseur neural)					
Bestiole (Déplacer sur murs au lieu de Vol.)														
Dissimulé (début du combat en Furtivité et +1 Dég. End. et Crit)														
3 Emplacements														

Partie 4 : Hors main-d'oeuvre et transport non inclus

Dégoter une main-d'oeuvre

Les PJ ont débarrassé leur planétoïde de ces importuns Nephilims qui se croyaient encore à combattre dans la Grande Guerre de X'ion. Il leur faut maintenant s'assurer de trouver une main-d'oeuvre pour exploiter les ressources minières sur place et installer les premiers baraquements de prospection et de collecte et traitement du minerai.

Pour se faire, ils peuvent recourir, avec un **test de Richesse (ou Culture) de 12** aux services de Genesis Inc.

Là où Nécolab produit beaucoup d'outils de chair inerte, Genesis Inc. se spécialise dans la création de zombies et de prothèses vivantes. Ralikiria, sa fondatrice nephilim, a pris le parti de s'étendre un peu partout dans le système, là où Necrolab demeure sur Éden.

Elle peut donc fournir des drones de Chair très efficaces et bons marchés. Ils vont devoir la rencontrer et passer un contrat pour commander quelques dizaines de ces sbires, ces serfs post-post-apoclyptiques, corvéables et taillables à merci comme jadis.

Infectés ?! Mais que passerait-il si certains d'entre-eux étaient porteurs de puces UNIT ? Nos PJ devraient faire face à ces Chairs d'UNITE (p. 100, Antagonistes) que sont les Manoeuvres de Chair. Un légionnaire appliquerait un anti-puce radical à grand coup de blasters !

Transporteurs

Une fois cette main-d'oeuvre acquise, de la même manière, avec un test de Richesse (ou Culture) de 12, ils vont entendre parler de Harp Industries.

C'était une petite entreprise de solutions logistiques. Ils n'offraient pas de services logistiques mais fournissaient plutôt les moyens nécessaires : moteurs, groupes motopropulseurs et autres moyens de propulsion pour transporter pratiquement tout. Leur portefeuille allait des cadres de véhicules à roues sphériques pour les civils aux gros moteurs ioniques pour les vaisseaux spatiaux interstellaires pour l'armée.

Vu les contingents à transporter, plus tout le matériel d'exploitation et de structures à installer, il n'est pas possible que les PJ effectuent cette tâche avec leur propre vaisseau.

Il faudra que les PJ négocient avec son patron de futurs acheminements et transports pour mettre en place les installations et déposer le personnel nécessaire.



Finaud OCTANTO

Une aventure pour des personnages disposant de 1 à 5 Ressources courantes.

Un scénario non-officiel de pitche

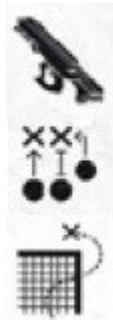
OCTANTO Vehicules souhaite s'affranchir de l'asservissement commercial qui le lie avec le Consortium minier Dray. N'est-ce pas ça la maximisation des profits que de se passer de partenaires pour l'approvisionnement de ces ressources premières que sont le minerai et fonderies ?

Pour se faire, ils engagent nos PJ, de manière discrète et secrète pour mener pour leur compte, diverses tractations et prospects. Une fois, les choses finalisées et abouties, ils pourront créer une nouvelle société pour traiter cela de manière autonome et détachée du Consortium minier Dray.

Etablir des fonderies auprès des Six Frères sur Galrond (Frontier) pour traiter le minerai récolté à Caillasse (Cluster) auprès du Gang Elara avec l'aide d'ouvriers de chair de Genesis Inc. acheminés par Harp Industries.

Un programme chargé avec une rencontre fortuite d'une installation Néphilim et de soldats Néphilim toujours sur la brèche !

Que découvrirez-vous dans cette aventure ?



Combat individuel

Combat tactique

Exploration



Corporation

Nephilim

Tensions culturelles