

LA BIBLIOTHÈQUE FRANCOPHONE DES JEUX DE RÔLE DE L'ÂGE D'OR

EDITO

Attention, scénario sans vraie relecture!

Voici le scénario de Trauma écrit par Outsider et déjà testé avec succès par Tatayoyo. Prévu pour un futur numéro, puis mis en zone publique, on l'utilise finalement au test de la mise en page du RDA'Zine.

Le numéro 0 est là pour avoir les avis des membres du forum à propos de l'aspect du RDA'zine. Nous devons toutefois préciser certains de nos choix:

- Le format est en double A5 vertical pour permettre l'affichage en double page sur écran et la lecture sur tablette.

- L'aspect "ancien magazine" est volontaire.

Bonne lecture et critique à tout le monde,

*L'équipe du RDA'zine*

# DÉCOUVERTE PRÉCOLOMBIENNE

*scénario Trauma par Outsider, playtesté par Tatayoyo et corrigé par Glorfindel*

## INTRODUCTION

Manhattan, New York, USA. Les PJ ont été conviés par monsieur ALBRUS Nicolas à une réunion pour un contrat. Cette réunion a lieu dans la suite d'une chaîne d'hôtels de luxe bien connue.

Ils ont été contactés la semaine précédente par les réseaux habituels. Un archéologue appartenant à une société privée recherche des gardes du corps discrets et polyvalents pour escorter une collaboratrice qui doit se rendre dans un pays d'Amérique du Sud.

Le salaire proposé est de 10000\$ tous frais compris par semaine, avec une prime de 2000\$ lors de la signature du contrat.

Départ et retour prévu depuis NY.

## LE CONTRAT

A leur arrivée à l'accueil de l'hôtel, les PJ sont pris en charge par un groom qui les accompagne jusqu'à une suite située au dernier étage de cet hôtel luxueux. L'employeur loue la suite à l'année. Les PJ sont reçus dans l'antichambre par deux vigiles, costume noir et la bosse d'une arme de poing visible sous la veste. Ils procèdent à une fouille succincte des PJ avant de les inviter à entrer dans le salon.

Le salon est immense, luxueusement, et à travers les immenses baies vitrées, la vue sur NY est immense.

Dans un fauteuil, confortablement installé, se trouve un homme d'une cinquantaine d'année (55 exactement), vêtu d'un costume gris provenant d'une célèbre boutique de la 5eme avenue, un verre d'alcool à la

main.

Dans un autre fauteuil, assis avec moins de décontraction, se trouve un individu un peu plus petit et plus jeune, qui passe son temps à remettre ses lunettes à grosse monture sur son nez. Un verre avec de l'alcool se trouve sur la table basse à ses côtés, et une mallette est debout sur le côté de son fauteuil.

Une jeune femme d'une trentaine d'années, vêtue à l'orientale, est debout non loin des deux autres, et se tourne vers les nouveaux venus avec un charmant sourire, avant de se diriger vers le bar.

Deux autres vigiles sont présents dans la pièce, dos au mur.

D'un geste de sa main tenant le verre, l'homme le plus âgé désigne les fauteuils éparpillés dans la pièce aux PJ, et les invite à prendre leurs aises.

Il se présente (c'est Nicolas ALBRUS), présente l'autre homme par un simple prénom ou surnom, Greg, et la jeune femme comme étant Allison MORGAN, archéologue.

Allison proposera des boissons aux PJ.

Durant la conversation, Nicolas est celui qui parlera le plus. Allison ne parlera que pour donner des précisions techniques ou archéologiques. Quant à Greg, c'est juste le comptable de Nicolas, et c'est lui qui sortira de la mallette les contrats et la prime pour chacun des PJ.

La mission consiste finalement à se rendre en Equateur par un vol régulier à destination de Manta,

une ville côtière, afin de dérober une statuette exposée au

### MANTA, EQUATEUR

La température est de 30 °C et le taux d'humidité élevé. Les passagers descendent de l'avion directement sur le tarmac de l'aéroport, par un escalier mobile. Il y a possibilité de gagner le centre-ville en taxi ou par des bus.

Museo Inka.

Les PJ voyageront seulement avec un bagage de cabine. Ils auront des bagages à enregistrer dont ils se débarrasseront une fois l'aéroport quitté.

Une fois le forfait réalisé, ils se rendront à l'héliport qui jouxte l'aéroport, pour prendre place à bord de l'hélicoptère du navire océanique CIRCEE.

Cette statuette devrait livrer le secret d'un trésor précolombien.

Le navire doit emmener le groupe sur place. Ensuite, le retour à NY se fera depuis l'aéroport le plus proche.

### LA MISSION

Le musée d'histoire Inca est situé au cœur de la ville. Il ressemble à n'importe quel musée.

Une reconnaissance sera possible. Allison s'y rendra en visite avec un aventurier masculin pour jouer un couple de touristes.

La jeune archéologue soutient que les peuples précolombiens (avant l'an 1000) maîtrisaient un savoir perdu et qu'ils pourraient être à l'origine de la civilisation Inca. D'après ses renseignements, une statuette présente dans le musée doit indiquer la position d'une île du pacifique.

Elle prend en photo toutes les

figurines, statuettes et statues du musée. De même que les objets en rapport avec sa quête. Cela concerne aussi bien des porcelaines que du bois gravé.

Après la visite, retour dans un bar pour touristes et direction l'héliport pour aller sur le navire qui mouille en limite des eaux territoriales. L'hélicoptère Lynx démilitarisé est toujours muni de son treuil et peut accepter 8 passagers en plus des pilotes et copilotes.



### A LA CHASSE AU TRÉSOR

L'analyse des photographies est suffisante pour déceler que les décorations de l'une des statuettes peuvent correspondre à une île du pacifique. Il s'agit de l'île de Manuae dans les îles Cook, à l'Est de l'Australie. Il n'y a pas besoin de la subtiliser.

Le navire océanographique CIRCEE est un catamaran, et comprend une plateforme pour hélicoptère sur sa poupe, juste avant un mât de manœuvre permettant de mettre à l'eau un petit sous-marin d'exploration ainsi que deux chaloupes. Il emporte du matériel de plongée sur le pont arrière.

Deux cabines (ou plus) avec chacune deux fois deux couchettes superposées, seront mises à

disposition des PJ.

Le Capitaine garde un M16 dans une armoire de sa cabine ainsi que 4 pistolets automatiques.

Les anciens militaires ont tous une arme de poing dans le casier de leurs cabines (4 places) respectives.

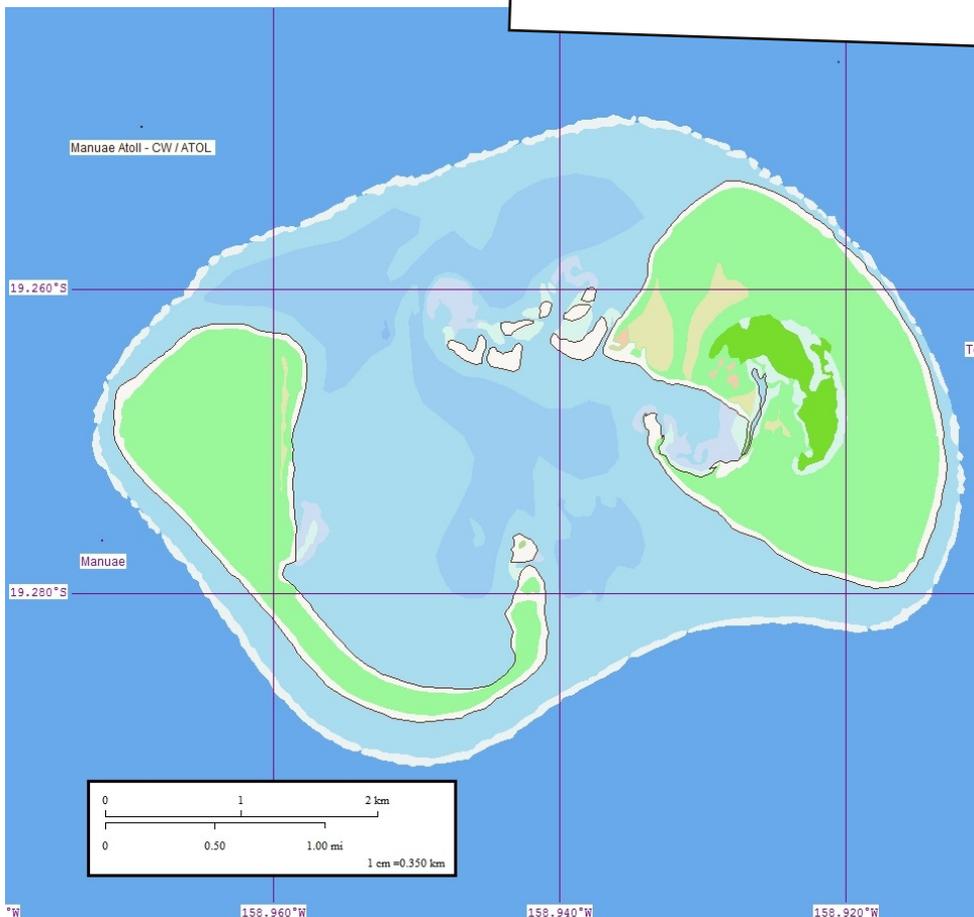
Le navire mettra 16 jours pour parcourir les 8000 km séparant Manta de l'atoll à une vitesse d'environ 12 nœuds. Une journée d'avitaillement sera effectuée à Papeete sur l'île de Tahiti (France) à deux jours de navigation de l'arrivée.

Une fois en vue des deux motu, le navire fera mouillage en dehors de la barrière de corail, qui lui interdit l'accès au lagon. Une

## MANUAE

Manuae est un atoll présentant deux motu : Ta Au O Tu (marécageuse) à l'est et Manuae à l'ouest. Situé à 229 kilomètres au Nord de Rarotonga et 110 à l'Est d'Aitutaki, sa superficie totale est de 6 km<sup>2</sup> (2,1 km<sup>2</sup> pour Manuae et 3,9 pour Te Au O Tu). Cet Atoll n'est plus habité. Il a servi de bague dans les années 1970.

Sur un plan géologique, l'atoll est la partie émergée du sommet oriental d'un volcan sous-marin, dont la base, située à 3000 mètres de profondeur, fait 56 kilomètres de diamètre. La pointe occidentale correspond aux récifs de l'astronome situés à 13 kilomètres à l'ouest de Manuae.



reconnaissance sera effectuée par hélicoptère et une chaloupe permettra de débarquer les PJ ainsi que MORGAN sur l'îlot le plus petit, Manuae.

L'équipage américain, relativement jeune (entre 30 et 40 ans) est composé de:

- SMITH Carlos, le capitaine,
- WITTMAN Reiben (d'origine allemande), son second
- BARREL Steve et GEORGIO Antonio (d'origine mexicaine), les deux plongeurs
- PAOLETTI José, pilote du sous-marin et biologiste
- KAMINESKI Alexandra, médecin et plongeur
- STEVENSON Sven, cuisinier et marin
- BERGMAN Trevor marin et mécanicien diéséliste
- STANLEY Bruce électricien, électronicien et marin
- BARROV Vladimir et TREN Glenn, marins.

S'y ajoutent le pilote de l'hélicoptère, Andrew MAJORS, et son copilote, Jimmy GREENLAKE, que les PJ auront préalablement rencontré à l'aéroport.

Si les PJ s'intéressent à une description des PNJ, à noter que GREENLAKE, BARROV, TREN, STEVENSON, BARREL sont d'anciens militaires. Seul un jet sous remarquer avec un malus de 2 permettra de déceler une formation militaire de par leur attitudes.

Le groupe disposera d'une radio en liaison avec le navire, d'une trousse de secours, de matériel d'escalade, de machettes, d'une carabine et d'un fusil de chasse, d'une tronçonneuse avec un jerrycan de 20 litres d'essence et un bidon de 3 litres d'huile et d'une journée de vivres et d'eau. Il est prévu de regagner le bateau en fin de journée, avant la nuit qui tombe d'un coup (en 30 min) vers 18 heures. Après tout, l'île est

toute petite et ils devraient avoir trouvé la piste du trésor dans la journée.

Selon les informations que partage MORGAN avec les PJ, les anciens vénéraient autant le ciel que la terre. Elle suggère de rechercher une grotte et pour cela entame une progression vers les hauteurs. Il y a de quoi rire de ces hauteurs ! Le point culminant doit avoisiner les 10 mètres. Le matériel d'alpinisme risque de se transformer en matériel de spéléologie. La végétation est basse dans l'ensemble avec principalement des plantations de cocotier. Un oiseau à plumes rouges égaye de son chant la progression des PJ. Il est rapidement possible de remarquer, le long du lagon intérieur, une ancienne piste d'aviation et des ruines de baraquements.

Il n'y a strictement rien d'intéressant à voir sur cette île et l'archéologue persiste à arpenter ce qui ressemble le plus à une crête, c'est à dire une succession de faibles collines. Après avoir parcouru l'île de long en large, les personnages confirment au passage qu'il y a bien eu une vieille piste datant de la seconde guerre mondiale, notamment au vu des épaves d'avions encore présentes sous de vieux filets de camouflage.

Après avoir cartographié plus en détail l'île sur un bout de carte imprimé sur le navire, MORGAN trace une curieuse figure en forme d'étoile à huit branches. Elle entraîne alors le groupe à sa suite à l'un des points haut. Puis elle compte ses pas pour arriver à une pierre dressée dépassant d'une cinquantaine de centimètres, avec des symboles semblables aux tatouages tribaux du Pacifique, solidement enfoncée dans le sol et peu visible dans la végétation.

Elle pousse alors une exclamation et recommence à

compter ses pas pour retrouver d'autres pierres dressées. Au total 8 pierres sont mises en évidence dans un rayon de 50 mètres. Elle demande alors aux PJ de couper les arbres autour des pierres pour que l'hélico puisse descendre son treuil au-dessus de chaque pierre, et de les dégager en partie pour permettre d'y placer une corde.

Elle appelle ensuite le navire pour que l'hélicoptère vienne récupérer les 8 pierres qui sont bien trop lourdes pour être ramenées au navire par voie de terre et par la chaloupe.

Hautes au total d'un mètre, les pierres ne bougent que lorsque l'hélicoptère les soulève de leur place.

Alors que l'hélicoptère récupère la dernière pierre, MORGAN explique aux PJ qu'il y a forcément une cavité au point central. Au moment où elle s'y dirige, un appel radio de PAOLETTI lui demande d'embarquer urgemment à bord de l'hélico car les pierres semblent former un texte ou un plan en rapport avec la rosace qu'elle a dessinée. Elle demande aux PJ de commencer à dégager le centre et creuser s'ils le peuvent. Elle s'accroche au câble, monte sur la pierre et l'hélico l'emporte.

## ABANDONNÉS!

Logiquement, les PJ s'affairent et il est facile à coup de tronçonneuse de confectionner des sortes de pelles en bois et barres à mine. Malgré leurs efforts, il n'y a rien à trouver. Le navire ne répond plus à leurs appels et une fois l'hélicoptère posé, il prend le large.

Le problème de la survie sur cet îlot inhospitalier sera l'eau douce, car ils n'ont pas découvert de sources. Pour la nourriture, il y aura toujours moyen de pêcher ou de tuer des oiseaux. Un jet de survie réussi permettra de

découvrir des plantes qui gardent de l'eau de pluie dans le creux de leurs feuilles (car il pleut fréquemment, au moins tous les deux jours). Il y a aussi les noix de coco (Attention à celles qui sont tombées et fermentées).

## MITSUBISHI G4M1 BETTY

Avion propulsé par 2 moteurs Mitsubishi de 1530 CV chaque.

Armement : 1 canon de 20mm et 4 mitrailleuses de 7,7mm qui ont été retirés sans précautions et non présents sur la base.

- Envergure : 25m
- Longueur: 20m,
- Hauteur: 6m
- Poids en charge : 9500 tonnes
- Vitesse de croisière : 430 km/h à 4200 m d'altitude.
- Autonomie maxi : 6000km.
- Plafond pratique : 8800m.
- Equipage : 7



## Zéro espoir

Les PJ vont se rabattre sur l'ancienne base militaire. Les cuves en tôle qui servaient de citerne d'eau sont rouillées et inutilisables. Sous les arbres et des filets de camouflages facilement déchirables se trouvent deux épaves de chasseurs zéros.

Exposés aux pluies, ils sont vermoulus (Ces avions du début de la seconde guerre mondiale étaient en bois). Sous un hangar en bois délabré, à demi effondré et où

poussent des palmiers, se trouve un bombardier Betty dont la carcasse en bois mince n'a pas trop souffert.

L'exploration des autres baraquements permet de découvrir des futs de kérosène enterrés autour d'un autre qui ne l'est plus qu'à moitié, et une pompe à main. Mais le tuyau de caoutchouc est poreux. Un jet de système D réussi permet d'adapter une durit du moteur de la chaloupe. Il sera donc possible de faire le plein de l'avion.

L'ancien atelier, une fois débarrassé des plantes et nettoyé, permet un démontage/graisage du moteur avec les outils de la chaloupe (rangés sous les bancs). Il faut réussir un jet de mécanique avec un malus de 3 pour réussir à remonter le moteur. S'il y a plusieurs mécanos, le malus sera réduit de 1 par PJ ayant la compétence. Le jet sera effectué par celui ayant le meilleur score.

Dans l'un des bâtiments, il est possible de découvrir des vieux parachutes militaires pour les pilotes et équipages des avions. Ils sont fonctionnels. Il est aussi possible de trouver de l'outillage plus ou moins abîmé, dont des pelles et des pioches.

Il va falloir au moins compter 10 jours pour réparer l'avion avec les pièces détachées récupérées sur les deux carcasses des zéros. Tout ce qu'on lui demande, c'est de décoller. Il y arrivera même si les roues n'ont plus de pneus. Jet de pilotage avec -2 en difficulté pour décoller. Le fait que l'avion sera à vide et le plein incomplet aidera volontiers à réaliser un décollage court.

Une réussite critique évitera d'arracher le train d'atterrissage sur une souche au décollage.

Il faut pour cela dégager les arbres en les coupant à ras du sol, et combler les trous de l'ancienne piste.

Chaque jour sur l'île nécessite au moins un jet de survie réussi pour avoir eau et nourriture pour le groupe. Un jour sans eau/nourriture voit tous les jets effectués à -1 en difficulté.

Si les PJ ont précédemment prêté attention aux cartes de navigation, ils auront remarqué l'existence d'une île à environ 100 km au nord-ouest de leur atoll. Il doit y avoir largement assez de carburant pour rejoindre cette île. Sinon, un jet de géographie contre une difficulté à -4 permettra de se situer correctement et de localiser l'île.

Pour le Nord, rien de plus facile, le soleil se lève à l'est, se couche à l'ouest et au zénith il est au Nord (car hémisphère Sud), mais pour se rappeler de cela il faut réussir un jet de système D. L'avion possède une boussole. Par contre les autres instruments de bord, dont le badin, la boule et les compte-tours, sont HS.

Heureusement qu'il n'y a pas de commandes électriques et que tout est relié par des câbles. Pour parcourir les 100 km, c'est jouable en 20 minutes (sans pousser les moteurs au maxi).

La logique consiste à sauter sur cette île en parachute et laisser l'avion s'écraser en mer. Car l'avion, qui perd quelques morceaux en vol, n'est pas en état de se poser.

Pour se poser sans casse avec le parachute, réussir un jet sous parachutisme (sans la compétence, AGI + VOL, le tout divisé par 10). Si le jet est raté, la blessure correspond à une chute de 8m (jet de dommage +3). Si le Traumato est vicieux, il y a 10% que le parachute soit défectueux (Il reste une dernière chance pour le personnage, c'est réussir un jet

de chance en % pour que le parachute sorte quand même et se déploie. Sinon la chute sera fatale. Si le parachute se déploie, le jet de parachutisme se fera alors avec un malus de 4 à la difficulté).

Il est aussi possible de tenter sa chance avec la chaloupe, à une vitesse de 2 nœuds (3,6 km/h), en se guidant avec la boussole de l'avion. Pour 100 km, compter 28 heures de navigation à condition de respecter le trajet le plus court. Il faudra prendre en compte la dérive due aux courants. Cela implique un jet réussi de navigation par celui qui a eu l'occasion d'observer une carte marine des lieux. Sinon, compter le double de temps à naviguer, le temps qu'un navire de pêcheurs les accoste pour les ramener au port.

Concernant l'île au NO, il s'agit d'Aitutaki. C'est une des îles de l'archipel des îles Cook. Sa superficie totale est de 16,8 km<sup>2</sup>.

L'île est un « quasi » atoll constitué d'une île principale et de quinze motu. Sa géologie est néanmoins inhabituelle pour un atoll puisque sa partie septentrionale a conservé le socle volcanique ancien. Ainsi Maunga Pu (« la montagne Pu ») culmine à plus de 120 m. La principale passe de l'île est située à l'ouest, face au district d'Arutanga où se situent les principaux commerces et bâtiments administratifs. Réputée pour ses plages de sable fin et son lagon turquoise, Aitutaki est devenue l'une des principales destinations touristiques des îles Cook. Il y a bien sûr un aérodrome et il sera possible d'embarquer à destination de la Nouvelle-Zélande puis de prendre un vol international vers les USA.

## EPILOGUE:

ALBRUS Nicolas ne s'attend pas à ce que les PJ survivent après

avoir été abandonnés. Il occupe toujours sa suite à l'hôtel avec ses 4 gardes du corps. Il ne dispose que de 100 000 dollars US en liquide dans une mallette.

Le fameux trésor (sous forme de pierres précieuses brutes) a été découvert dans une grotte sur un autre atoll du Pacifique et le navire océanographique fait route vers les USA. En cas de la visite des PJ, les gardes du corps feront leur travail. Ils sont armés et n'hésiteront pas à tirer.

ALBRUS Nicolas marchandera sa vie contre la mallette de billets en spécifiant que sa mort serait vengée par l'équipage du navire.

S'il est interrogé sévèrement, il donnera le port d'attache du navire CIRCEE, c'est à dire MIAMI.

Quoiqu'il en soit, lorsque le CIRCEE approchera de son port d'attache, l'hélicoptère décollera dès que possible du navire pour emmener les bijoux à ALBRUS Nicolas, avec trois escales pour couvrir les 2000 kilomètres séparant Miami de New-York.

Embarqueront le pilote, MAJORS, le copilote, GREENLAKE, MORGAN, BARROV et TREN. Ils seront tous armés d'un pistolet. C'est MORGAN qui portera la mallette.