

LA COMPAGNIE DES GLACES

Au sud des grands réseaux polaires il se passe de bien étranges choses. Des dômes sont attaqués, on signale de mystérieuses loco-fantômes qui hantent les voies abandonnées... Les autorités des Norv-Station décident d'envoyer des enquêteurs pour que cesse ces rumeurs. Mais que vont-ils découvrir au large de la banquise Norvégienne?

LES LOCO-FANTÔMES est un scénario pour la COMPAGNIE DES GLACES, d'après la série de G.-J. ARNAUD parue au FLEUVE NOIR.

Pour jouer LES LOCO-FANTÔMES il est nécessaire de posséder les règles de LA COMPAGNIE DES GLACES.
LES LOCO-FANTÔMES est un scénario pour 3 ou 4 joueurs plus un Grand Aiguilleur.



SCÉNARIO | POUR

LA COMPAGNIE DES GLACES

LES LOCO-FANTÔMES

Jean-Pierre PECAU



Ce livret est une aventure prête à jouer pour le jeu de rôle LA COMPAGNIE DES GLACES.

On suppose que le meneur de jeu -Dans le scénario appelé Grand Aiguilleur ou GA- connaît les règles qui régissent le déroulement d'une partie de la Compagnie des Glaces.

Il est conseillé au GA de lire complètement au moins une fois les pages qui vont suivre avant de diriger une partie.

Les LOCO-FANTÔMES se place dans les années 2360 en Trans-Europeenne. Soit dans les tomes XXV & XXVI de la série écrite par G.J ARNAUD et dont est tiré le présent jeu.

Ce scénario a été spécialement écrit pour faire jouer 4 à 5 joueurs de niveau débutant.

De Jean Pierre Pécau
Illustrations: Phil Lechien
Maquette: Guy Bariolle

Directeur de production: Jean Pierre Pécau
D'après la COMPAGNIE DES GLACES de G.J ARNAUD paru au
FLEUVE NOIR

Edition JEUX ACTUELS BP 534 EVREUX CEDEX 27005

Copyright Juin 1986

Pour disputer une aventure il est nécessaire de posséder les deux livrets de règles, 2 dés à 6 et 10 faces, une feuille de papier quadrillé et des figurines à l'échelle faciliteront la visualisation des situations.

INTRODUCTION

Voici une étrange aventure, où les joueurs vont être mis en présence d'un monde oublié, perdu au milieu des glaces du grand Nord.

Elle pourra être jouée par 3 à 5 aventuriers de niveau débutant; il est préférable que les joueurs exercent des professions se rapprochant des militaires mais ce n'est pas obligatoire, une option prévoyant même une partie sans mention faite des militaires.

Comme tout scénario de jeu de rôle, les Loco-Fantômes ne peuvent être jouées sans les règles de base du jeu LA COMPAGNIE DES GLACES, le meneur de jeu, qu'on appelle ici le Grand Aiguilleur, est supposé connaître les règles du jeu et avoir lu au moins une fois avec attention les textes qui suivent.

Mais commençons par le début.

Fin 3261, la guerre est finie et la TE comme la Sibérienne lèchent leurs plaies. A l'est de la TE, sur les réseaux polaires on parle d'étranges locomotives fusées venues de nulle part. A l'état major on parle plutôt de violation de frontières de la part de Lady Diana et d'actions d'espionnage.

Les joueurs, tous militaires ou réservistes reçoivent l'ordre de rejoindre leur unité à la base de Narvik Station.

Ils sont embarqués sur un croiseur patrouillant sur les réseaux polaires pour empêcher et signaler des incursions inconnues qu'on prend pour des activités d'espionnage de la Pan-US, la Sibérienne ou même la Zone Occidentale.

Les balises des réseaux ont à de nombreuses reprises signalé le passage de convois inconnus, ou plutôt de locomotives inconnues car l'analyse révèle qu'on était toujours en présence d'une seule traction. Plus étrange, les convois semblaient se mouvoir à des vitesses extraordinaires, plus de 400 km/h, vitesse que seuls les engins expérimentaux de la TE sont capables d'atteindre sur des réseaux spéciaux.

En fait, les joueurs vont être mis en présence d'une station oubliée, une ancienne base de l'ONU qui depuis 300ans vit en complète autarchie. Le point Thulé, comme il était inscrit sur les cartes militaires des années 2300 de notre ère, était une base à demi enterrée destinée à recevoir les navettes de Starline I, la première base orbitale de l'ONU. L'ONU la creusa dans les contreforts du Mont Forel qui culmine à 3360m sur la côte Ouest du Groenland. Les hommes et les femmes qui peuplaient Thulé étaient donc des techniciens et des militaires de haut niveau, en outre la base était pourvue d'un équipement électronique et autre du dernier cri. C'est cette technologie de pointe qui permit aux membres de Thulé de survivre et de construire ces loco fantômes qui roulent à des vitesses inconnues.

Si vous voulez connaître plus en détail l'histoire de la base Thulé, rendez-vous au chapitre "Thulé".

PREFACE

LA VERITE

AVANT DE S'EMBARQUER

Il est bien entendu que pour cette aventure, les joueurs devront être membres de l'armée. Si certains personnages n'exercent pas en temps normal la fonction de militaire, le GA inventera au début de la session un acte de loi rappelant les réservistes. Si un ou plusieurs joueurs ont des personnages marginaux ou impossibles à faire entrer dans cette situation il est conseillé de faire jouer la variante prévue en fin de volume.

NARVIK STATION

La flotte réunie pour ces manœuvres est basée à Narvik Station, une gare sur le réseau Norvège à la limite de la banquise Nord et servant de base militaire pour la TE depuis la pseudo guerre avec la Pan-US et la sécession de la zone Occidentale.

Dans les tavernes à marins qui bordent le dôme de Narvik Station, les joueurs pourront en apprendre plus sur leur embarquement. En effet tout le monde sait à la Station qu'un croiseur lourd le "HMS DASSAULT" part pour les réseaux polaires à la recherche de locos espions dont on ne sait rien. Mais si un joueur réussit deux tests Influence et chance à la suite, un vieux trappeur se laissera aller à des confidences et chuchotera que les locos fantômes, c'est comme ça que les banquisiens les appellent, étaient déjà là alors qu'il commençait ses premières chasses et qu'on ne parlait ni de Zone Occidentale ni d'espions de la Pan-US.

- La voie Oblique, garçon, t'as jamais entendu parler de ça toi, bien-sûr, t'es trop jeune, bleusaille...

Le vieux trappeur ne terminera jamais sa phrase car à ce moment quelqu'un entre dans la taverne, quelqu'un que connaît le vieillard et qui doit exercer une grande influence sur lui puisqu'il avale le fond de son verre et disparaît sur le quai.

Si les joueurs demandent des nouvelles du trappeur, tout le monde le connaît dans la station, c'est un ivrogne mais il sent la glace mieux que personne. A partir de sa conversation avec les joueurs il disparaîtra de la station. Son loco-car, un vieux vapeur d'exploration restera sur une voiede garage: vide.

Les joueurs n'auront que peu de temps pour mener leur enquête, s'ils veulent en mener une puisqu'ils embarquent le lendemain. Le GA pourra les "balader" toute la nuit dans les quartiers "chauds" de la petite station et tirer les tables de rencontres en conséquences mais il ne leur accordera aucun renseignements.

Narvik Station est une ancienne station de trappeurs Banquisiens; malgré l'arrivée des troupes elles conserve un parfum de fronde et d'aventure qu'on toutes les stations-frontières loin des centres dirigeants. Les trappeurs ont leur franc parlé, ils sont bagarreurs et bon vivant; le GA s'en souviendra pour planter l'ambiance.

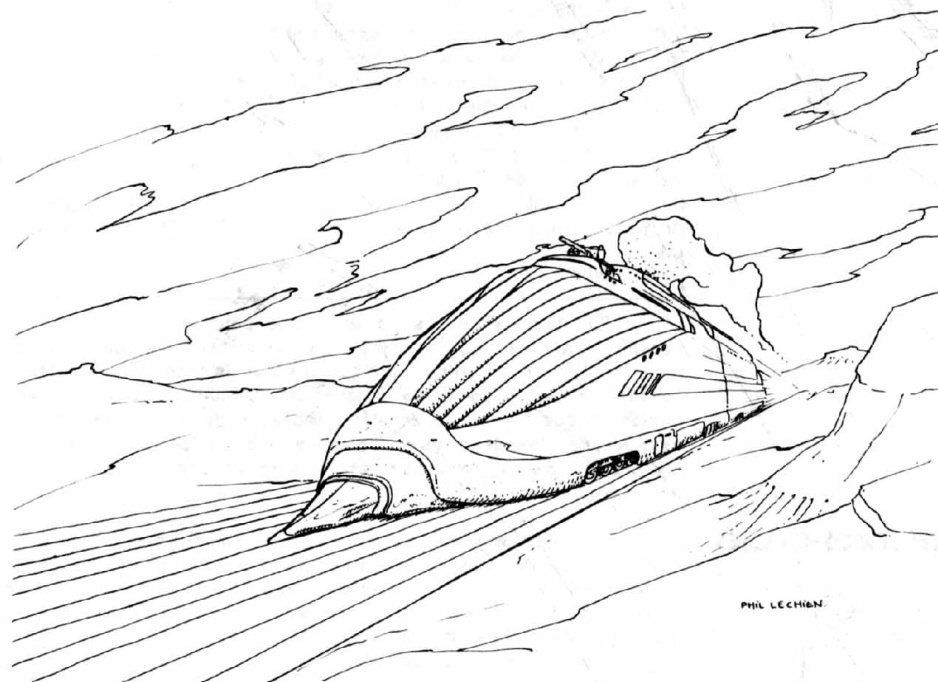
On pourra même aller jusqu'à une bagarre générale et l'arrivée de la Sécurité emmenant tout le monde au poste

S'ils mentionnent la "voie oblique" il y a 50% de chances pour qu'on les traite de "saleté de rénovateurs" et qu'on les jette sur la voie.

En cas d'esclandre tout sera rapporté au commandant Morris, pacha du croiseur qui convoquera les joueurs dans sa cabine le lendemain et leur passera un savon.

Les joueurs apprendront aussi que le 60⁸ est coupé à la hauteur du méridien de Greenwich jusqu'au 10⁸ Ouest. Cette zone, qui correspond aux anciennes Iles Britanniques fait partie du nouveau territoire de la Zone Occidentale. Par contrecoup, Bergen Station qui était la tête de station pour les transats de la région s'est transformée en station frontière et Narvik a profité de cette situation pour sortir de sa torpeur.

Pour l'instant il n'existe plus de transat en état de fonctionnement dans la région, ils passent soit plus au nord (rés-eaux polaires) soit plus au sud; c'est sans doute pour cela que les actionnaires de la province lancent des expéditions sur la banquise du 60⁸, pour trouver un passage et remplacer le transat confisqué par la Zone Occidentale.



UNE LOCO-FANTÔME

LES LOCOS FANTOMES 2

LE CROISEUR DASSAULT

La mission du croiseur lourd de la TE consiste à patrouiller le long du 60^e parallèle Nord, sur une des branches du réseau polaire et d'envoyer des locos de chasse explorer les voies tout autour à la recherche d'indices sur les incursions ennemies. Parallèlement les autorités de la TE espèrent qu'avec cette démonstration de force les Pan-Américains (qui semblent être les auteurs les plus probables de l'opération) se le tiendront pour dit et rappelleront leurs unités.

LE CROISEUR

Long de 250m, large de 23, haut de 40, le Dassault est l'une des plus grosse unités de la flotte TE. Il peut emporter 40 locos de chasse un peu à l'image de nos porte-avions. De plus il comporte une unité de train blindé pouvant emporter 1500 hommes et une unité médicale de 300 lits

POIDS 40 TONNES
MOTEUR deux chaudières de 140 000 ch au total
VITESSE MAX 90 km/h, croisière 70
EQUIPAGE 60 officiers et 600 matelots
CHASSE 40 chauffeurs
TROUPES 1600 hommes
ARMEMENT 3 canons de 127m/m, 8 lasers lourds, 2 rampes de missiles lourds Pingouins
SYSTEMES ELECTRONIQUES radar de recherche et de contrôle de tir SPT 10, lance-leurres et contre-mesure ICM, ordinateur IBA Unit 20.
VOIES 13

Le Dassault est peint en rouge pour servir de point de repère à la flotte sur la glace. Il a servi dans les tous derniers mois de la guerre contre les Sibériens sur le front Est du côté du réseau Balkan. Il participa à la toute dernière offensive "Poings Hurlants" que déclenchèrent les stratèges de River Station pour essayer de s'assurer les pétroles de la Banquise Noire, et qui se solda d'ailleurs par un échec retentissant qui accéléra sûrement la fin de la guerre.

LES LOCOS-CHASSE

Les locomotives de chasse, ou loco-chasse en argot militaire sont l'équivalent sur rails de nos chasseurs embarqués. Comme eux ils partent et reviennent à un train abri. Leur but est de protéger la flotte, de repérer les voies et les forces ennemies et d'attaquer les concentrations avec différents types d'armes.

Les loco-chasses du Dassault sont des M2 BlueGost. Il s'agit d'un loco-car de 7 mètres sur 3 et d'une hauteur de 3 mètres, roulant sur une seule voie. Il est animé par un diesel de 8 cylindres développant 500 chevaux pour une vitesse de pointe de 170 km/h.

Son équipage est composé de 3 à 4 hommes. Un chauffeur, un radio, un tireur et éventuellement un navigateur.

Le système d'armes est variable. D'ordinaire il se compose

soit:

- D'un canon de 20m/m
- De deux rampes de missiles Dragon avec 6 missiles
- D'un chain-gun multitubes

Le tireur possède tout un équipement de visée NBC nocturne.

L'ensemble de l'équipage est protégé par des plaques d'aluminium renforcé par des barres d'acier lui conférant une protection de 5col.

La tourelle est équipée d'un système de caméra vidéo qui enregistre automatiquement dès que le M2 est en alerte.

Δ Pour déterminer quel type est employé par les joueurs, le GA lancera 1D3 ou proposera aux joueurs de choisir.

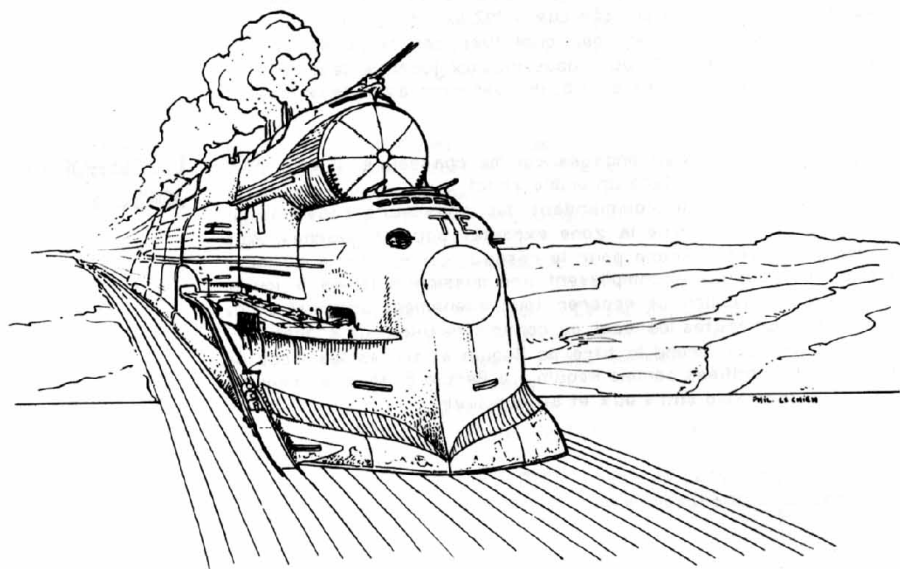
Si les joueurs sont 5, ils opéreront avec deux locos.

Les joueurs sont engagés comme chasseurs, il vont donc accomplir leur mission dans un ordre strict

Chaque jour le commandant des chasseurs convoque un briefing où l'on détermine la zone exploitée pour la journée. Puis cinq locos partent chacune pour le réseau, comme il y a 40 locos en tout, les joueurs accomplissent une mission tous les 8 jours. Elles ont pour mission de repérer tout événement anormal et de tirer à vue sur toutes les locos ou convois refusant de s'identifier.

L'opération prend le titre de Requin et toutes les locos de chasse sont identifiées comme Requin 1 à Requin 5, tous les requins sont reliés par radio entre eux et au croiseur

LA MISSION DES JOUEURS



LE CROISEUR DASSAULT

LES LOCO FANTOMES 3

Tous les jours, les joueurs assistent ou participent à la mission de la journée

LES EVENEMENTS

Pour ce faire le GA aura pris soins de tirer sur 1D10 la table ci-dessous pour déterminer ce qui se passe

- 1 → Découverte d'une gost-station
- 2 → Engagement avec une loco-fantôme
- 3 → Patrouilles de Roux de la Zone Occ
- 4 → Interception d'une patrouille Pan-US
- 5 → Incident mécanique
- 6 → Incident du réseau
- 7 → Le sous-marin oublié
- 8 à 0 → Rien

Les joueurs arrivent dans une Gost-station, une station fantôme, abandonnée depuis des siècles.

LA GOST STATION

Il s'agit d'une petite station, une X. Si les joueurs détaillent la porte enfoncée du sas ils pourront lire:

Reykjavik Station ice and

Si un joueur réussit un test "universitaire" plus un test "intelligence", tous deux avec 2 colonnes de malus, il réussira à déchiffrer les lettres et annoncera que la station se nommait

Reykjavik Station iceland

...et donc qu'ils se trouvent à la verticale d'une île qu'on appelait l'Islande

Si les joueurs entament une fouille de la station ils pourront remarquer que ses habitants en sont partis précipitamment et que certains wagons portent encore des traces de brûlures.

Un personnage avec une technique militaire positive (supérieure à 0%) identifiera ces traces comme étant des tirs de lasers lourds.

Hors voilà le problème, et tout personnage réussissant un test sur son intelligence avec un bonus de 2Col en fera la remarque. Aucune unité de la flotte équipée d'armes de cette puissance n'aurait pu avancer si loin sur ce réseau fragile et de plus, la technique du laser est relativement récente et les traces de cette station tendent à prouver qu'elle a été abandonnée il y a bien des années, alors qu'aucune compagnie ne possédait encore de telles armes.

Si les joueurs s'acharnent dans la fouille de la station, le GA tentera un test chance sur la chance la plus haute du groupe. Selon les résultats il appliquera les résultats suivants:

Si le résultat est **négatif** à 3col ou +:
Les joueurs tombent sur un ours blanc ayant élu domicile dans un wagon. Comme la chasse n'a pas été bonne il attaque immédiatement.

FICHE PNJ DE L'OURS
PHYSI 45 ADAPT 52
MAN 27 DEGATS 6
PDV 33

Si le résultat est **négatif** à 0 ou 1col:
Les joueurs ne trouvent rien de rien

Si le résultat est **positif** à 0 ou 1col:
Les joueurs tombent sur un corps congelé. Un joueur qui tente et réussit un test sur tech "Scientifique" ou "Glaciologie" établira qu'il est momifié depuis près de 100ans. Une étude plus attentive amènera à la conclusion qu'il a été tué par une rafale d'arme automatique. Enfin la réussite d'un test sur une tech "policière" précisera qu'il s'agit de balles explosives très puissantes assimilées à des armes de guerre.

Si le résultat est **positif** à 3col ou +:
Un joueur dénichera les pages cassantes d'un journal de bord. Du peu qu'ils pourront en déchiffrer ils comprendront que la station a été attaquée par des locos inconnues venant de l'ouest et armées de "rayons de feu" et d'armes automatiques. Les habitants ont fui en abandonnant tout sur leur passage y compris la rédactrice de ce journal qui meurt de faim en écrivant ces lignes. La malheureuse termine son récit en tracant maladroitement l'emblème des attaquants qui n'est autre que celui de l'ONU

Les joueurs peuvent tenter un test par jour. Si le sort désigne un résultat qui est déjà sorti on le tiendra pour sans effet et les joueurs ne trouveront rien d'important durant cette journée.

L'attaque d'une loco-fantôme sera traitée plus en détail dans le chapitre "18 Attaque".

Si le joueur responsable du radar (C'est à dire le navigateur ou le radio), réussit un test "loco" ou "réseau" de +4col il sera en mesure d'isoler sur son écran des véhicules (104) se déplaçant vers la loco des joueurs mais hors du réseau!

Si le joueur ne réussit pas son test (qui sera effectué secrètement par le GA), la loco tombera nez à nez avec un commando de Roux de la Zone Occidentale au détour d'une congère. Il y aura 3 traîneaux à moteur et 9 Roux en armes qui bloqueront le passage.

Si un joueur ou plus possèdent "Peur de Roux" dans sa définition psychologique ou une tendance "soleil" ou "compagnie" extrémiste (+4), ils devront réussir un test sur leur maîtrise de soi pour ne pas se précipiter sur les armes du bord et ouvrir le

ENGAGEMENT AVEC UNE LOCO- FANTÔME PATROUILLE DE ROUX DE LA ZONE OCCIDENTALE

feu.

ATTAQUE DES JOUEURS

Si les joueurs attaquent, volontairement ou non les Roux, on résoudra le premier tir contre un traîneau au choix

FICHE PNJ DES ROUX

	1	2	3	4	5	6
PHYSI	30	20	33	37	18	37
ADAPT	20	18	33	17	28	41
COMMU	5	3	7	10	12	9
PSYC	17	13	8	11	15	23
MAN	33	37	18	15	23	20
PDV	17	18	23	20	25	19
P.DEP	3	18	7	15	14	10
MAIT	33	17	25	27	37	49

ARMES laser petit modèle et AK47

NOTES militaire 45 glaciologie 75 réseau 23

Les Roux tireront sur la loco en réponse à l'attaque mais surtout concentreront leur tir sur les rails à l'avant de la loco qu'ils découperont au laser. Pour ce faire, ils mettront 103 tours. Si les joueurs avancent dans le tour où la voie est sectionnée ou après la Bluegost versera dans le fossé

Si les Roux perdent plus d'un traîneau ils romperont le combat en disparaissant derrière les congères.

Si les Roux percent le blindage de la Bluegost et que les joueurs se rendent ils seront capturés et conduits à Glass Station. Là, les autorités de la Zone Occidentale les échangeront contre un train de Roux après des tractations avec les actionnaires de la TE.

L'aventure sera bien évidemment finie pour les joueurs et ils ne toucheront pas un sou de leur employeur s'ils étaient employés ou seront rayés des cadres de l'armée s'ils étaient sous l'uniforme.

Cette aventure pourra impliquer un changement d'opinion dans le sens d'une plus grande haine des Roux.

Il s'agira exactement du même scénario que celui de la patrouille des Roux mais les militaires de la Pan-US attaqueront par le rail dans une loco identique à celle des joueurs.

Le repérage radar se fera si le joueur réussit un test simple.

Une fois les locos en présence les joueurs pourront tenter un contact radio; de leur côté, il y a 40% de chances pour que les Pan-Américains en fassent autant.

L'officier Pan-Américain sera clair: Au delà du 108 Méridien Ouest la banquise appartient à la fédération Pan-US, les Trans-Européens doivent faire marche arrière.

Si les joueurs refusent, et ils ont le droit de la CANYST pour eux, cette portion de la banquise n'étant revendiquée par personne, l'officier leur donnera un ultimatum de 5mn au delà duquel il donnera l'ordre d'ouvrir le feu.

Si les joueurs refusent toujours, le GA consultera la table des réactions des règles. Si le résultat est "coléreux" l'officier ouvrira le feu.

PATROUILLE PAN-US

Les joueurs peuvent bien-sûr décider d'ouvrir le feu quand bon leur semble.

Dès que le blindage de la loco Pan-US est percée l'officier rompt le combat.

Si les joueurs sont faits prisonniers par les Pan-Américains ils seront condamnés à 5 ans de train-bagne sur le réseau Alaska pour violation de la frontière et espionnage.

Si le 6A joue la version "militaire" du scénario, les joueurs ne purgeront pas leur peine et seront discrètement expulsés deux mois plus tard. Dans tous les cas le scénario est terminé.

FICHE PNJ DES PAN-US

	1	2	3	4	5	6
PHYSI	27	35	18	36	27	44
ADAPT	20	20	27	15	15	17
COMMU	28	29	29	10	11	29
PSYC	18	29	19	23	27	15
MAN	17	15	16	18	12	20
TECH						
PDV	27	18	28	33	30	19
P.DEP	7	15	12	10	15	7
MAIT	68	15	63	67	17	80
TEND						

NOTES armement Fusils M16

INCIDENT MECANIQUE

Le 6A consultera la matrice cible de la bluegost pour trouver l'équipement qui tombe en panne. Si le sort désigne un compartiment ou un blindage on considérera qu'il y a une fuite. A partir de ce moment l'objet est traité exactement comme s'il était touché lors d'un combat et les joueurs doivent se débrouiller pour rentrer sains et saufs au convoi avec cette panne.

INCIDENT DE RESEAU

L'incident pourra être de trois ordres

- * Rupture de la glace
- * Rupture de réseau
- * Aiguillage défectueux

LE SOUS-MARIN
FANTOME

A la hauteur du cercle polaire. Sur la banquise entre le Groeland et l'Islande, les joueurs peuvent rencontrer une portion de réseau arraché. A première vue le réseau a explosé de l'intérieur, soulevé par une sorte de force venue du fond de la banquise.

Pour se rendre sur les lieux de l'explosion, les joueurs devront marcher sur la banquise et donc appliquer les règles sur les peurs et les faiblesses correspondantes.

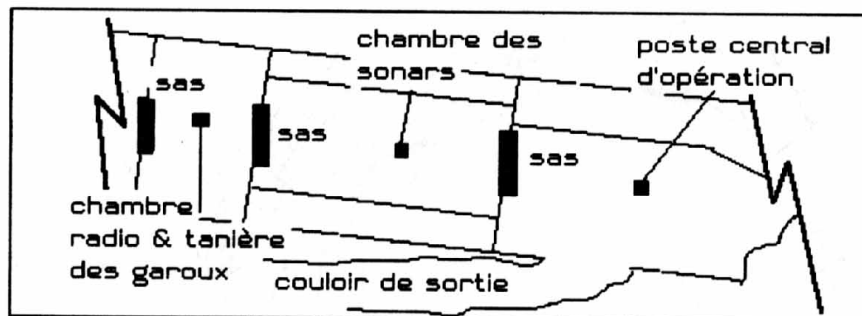
LA CAVERNE

Si les joueurs surmontent leur peur ils arriveront devant une caverne de glace s'enfonçant au plus profond de la banquise.

Tout le monde comprendra que la température augmente à mesure qu'on s'enfonce dans le boyau de glace. On patauge dans des rigoles de glace fondue et tous les joueurs seront très impressionnés par ce phénomène et devront tenter et réussir un test sur leur maîtrise de soi sous de peine de remonter à la surface ventre à terre.

LA VERITE

Les joueurs sont en présence d'une épave de sous-marin atomique Soviétique coulé par les glaces alors qu'il essayait de regagner son port d'attache Nourmansk au moment de la grande glaciation. Durant 300ans l'épave du sous-marin est restée par le fond à moins 2000m. De récentes secousses telluriques l'ont fait remonter et buter contre les glaces de la banquise déclenchant le tir de deux torpilles qui ont percé la glace. La chaleur du moteur atomique a maintenu la brèche ouverte



Si les joueurs descendent explorer le sous-marin ils seront confrontés à un couple de garoux utilisant l'épave comme tanière.

FICHE PNJ DES GAROXS

PHYSI	50	ADAPT	50
MAN			
PDV	27	DEGATS.	0
NOTES			

Dans le sous-marin, les joueurs ne trouveront rien d'intéressant et d'utilisable (tout est rouillé) à l'exception de quelques livres et menus objets qu'ils pourront vendre au marché noir comme antiquités pour une valeur de 106x10\$. Tout joueur réussissant un test sur sa technique universitaire estimera avec précision la valeur de ces trouvailles.

Si un joueur parle le russe (test Universitaire à -7 de col) ou si les joueurs font traduire l'ouvrage par un spécialiste à Narvik Station; on pourra lire que l'état major Soviétique donne des ordres pour éviter la station Thulé et ses radars, encore en action malgré la montée des glaces. Le livre de bord mentionnera

"... Passons à la hauteur de la base Thulé, silence radio"



L'EMBUSCADE DES ROUX

LES LOCOS FANTÔMES 4

LES ROUX

Si les joueurs rencontrent des Roux, volontairement où non et si cette rencontre ne tourne pas tout de suite au pugilat, les joueurs pourront interroger les Roux sur les Loco-fantômes.

Si l'un des joueurs tente et réussit un test "Glaciologie" il pourra comprendre et se faire comprendre des Roux. Ceux-là ne cacheront pas qu'ils connaissent les loco-fantômes. D'après eux, elles viennent de la "montagne des morts qui marchent" qui se trouve à plusieurs doigts de là (les Roux comptent les distances en doigts) vers le "canal où passent les baleines", les Roux montreront l'Ouest.

Tout joueur exerçant ou ayant exercé le métier de chasseur ou de trappeur saura dire que le canal en question est une faille dans la banquise à la hauteur de l'ancien Labrador.

Si les joueurs demandent pourquoi les Roux les appellent les "Morts qui marchent"; ils répondront qu'ils sont toujours vêtus d'une cape noire et que leur visage est blanc et glabre comme ceux des morts, qu'ils ne parlent pas et qu'ils ne recherchent pas les contacts avec les Roux pour leur donner du travail ou chercher leur femme comme le font les hommes du chaud.

Si les joueurs demandent d'autres précisions ils se heurteront à des données imprécises colportées d'une tribu à l'autre comme par exemple:

- * Que la montagne est tabou
- * Qu'il en sort un rayon de feu
- * Que les morts n'attaquent qu'aux parages de la montagne

* Qu'ils peuvent disparaître hors des réseaux comme les Roux.

- * Qu'ils vivent avec les baleines
- * Qu'ils sont invulnérables

C'est deux dernières informations sont bien évidemment fausses et le fruit des légendes et de l'esprit romanesque des conteurs Roux qui confondent les Thuléens avec les hommes-Jonas.

Il ressortira de l'entretien que les Roux n'aiment pas beaucoup les Thuléens et les évitent soigneusement, comme les autres en font autant il n'y a pas beaucoup de contacts ni d'informations qui circulent entre les deux groupes.

Tous ces renseignements ne seront accessibles bien évidemment que si les joueurs abordent pacifiquement les Roux et s'ils s'agit d'une tribu "primitive"

Si les joueurs posent ces questions à des Roux de la Zone Occidentale, ils feront semblant de ne pas comprendre et de ne rien savoir des Thuléens. C'est en effet une information classée "top secret" par Glass Station qui préfère mener sa propre enquête sur la base Thulé.



L'ATTAQUE DE REQUIN 7

LES LOCO FANTOMES 5

L'ATTAQUE DES
FANTOMES

De préférence alors que les joueurs sont à bord du Dassault et assistent au dé-briefing, un chasseur informera le croiseur par radio qu'il a accroché un écho radar inconnu.

Il s'en suivra un dialogue entre le croiseur et le chasseur, requin 7.

Requin 7 arrivera en vue de la loco non identifiée, il ne pourra en déterminer le modèle ni la provenance. Puis il fera les sommations d'usage et tirera un premier coup de canon. A ce moment, la loco inconnue prendra de la vitesse en affichant une accélération fabuleuse, les témoins dans la salle de Briefing entendront le dernier message de Requin 7 comme suit:

"L'engin vire sur une plateforme et revient vers moi à toute vitesse, le sondeur annonce Ho! plus de 250!, il, il, il tire avec une espèce de rayon bleu, allo..... Suis touché..... Mayday! Mayday....."

Et la communication sera coupée.

La salle radio pourra facilement déterminer le lieu de l'engagement comme étant au dessus de la frontière avec la Zone Occ, en pleine banquise Nord (voir carte).

Les cartes ne mentionnent aucun établissement humain et les réseaux qui parcourent l'endroit sont tous de mauvaise qualité et très peu utilisés sauf par les chasseurs de phoques et les contrebandiers.

Le commandant du Dassault ordonnera que les Requins sortent pour tenter un sauvetage improbable. Ils demandera des volontaires.

Arrivés sur les lieux du combat, les joueurs trouveront la carcasse de la loco-chasse; complètement éventrée et brûlée, comme ouverte en deux par un laser lourd, mais tout le monde sait que le blindage des Requins bien que pouvant être percé par les lasers est suffisamment solide pour ne pouvoir être découpé comme une vulgaire ferraille.

REQUIN 7

Si l'un des joueurs demande et réussit un test "Connaissance ferroviaire" il pourra déterminer, grâce aux traces laissées sur les rails, que quelqu'un est passé sur la voie adjacente à la l'épave et a stoppé durant quelques minutes.

A l'intérieur de l'épave tout est carbonisé. Si personne ne réussit de test sur "Connaissances militaires", tous les joueurs auront la conviction que les trois hommes sont morts brûlés. Mais si un joueur au moins réussit le test, son expérience des combats l'amènera à conclure que même sous la chaleur d'un laser aussi puissant il devrait rester des traces et que si l'on n'en trouve pas c'est que les 3 hommes, vivants ou morts, ont été enlevés de l'épave.

LES CAMERAS

Si les joueurs y pensent ils pourront rechercher les caméras témoins dont chaque Requin est équipé et qui filment automatiquement à chaque procédure d'alerte. Ils les trouveront sans difficulté mais dans un piteux état.

Ils auront la possibilité de se passer le film vidéo sur leur propre moniteur, mais cette procédure est contraire au règlement qui dit que les films vidéo doivent être visionnés en priorité par le commandant de la chasse.

S'ils passent outre et visionnent les films ils apercevront un fuselage très aérodynamique qui passe plusieurs fois dans le champs de la caméra, il est très difficile d'y reconnaître une locomotive; puis l'impact des canons de Requin 7 qui passent bien en deça de la position de la cible, et enfin, mais ici le film est au trois-quarts brûlé et on ne voit plus grand-chose, deux traits bleu vif qui partent d'une coupole avant de la loco fantôme et viennent dans la direction de la caméra.

LE RAPPORT

Sitôt les joueurs revenu au Dassault ils seront convoqués pour un rapport. Là ils seront informés que toute l'affaire est classée "top secret" et que les aiguilleurs ont demandé à assister aux opérations.

Effectivement un Maître Aiguilleur du réseau polaire sera arrivé pendant leur absence et assistera au rapport.

Si les joueurs affirment que les corps de leurs collègues ont été emmenés de la carcasse de l'épave, le Maître Aiguilleur interviendra violemment.

- Qui s'embarasserait de trois corps brûlés? depuis quand les Pan-Américains font-ils la chasse aux cadavres? C'est une supposition idiote Chauffeur, veuillez la rayer de votre rapport, ou bien insinuez-vous qu'on puisse partir hors des rails et trouver un abri?

A la suite de cette algarade, Trabko, c'est le nom du Maître Aiguilleur, demandera aux joueurs s'ils ont entendu parler de la Voie Oblique.

Si les joueurs répondent par la négative il n'insistera pas.

S'ils mentionnent le vieux trappeur, Trabko demandera des précisions et prendra des notes sur son l'identité sans faire plus de commentaires.

Trabko enchaînera sur une question piège:

- Et que pensez-vous des films vidéo?

Chaque joueur devra tenter et réussir un test sur sa maîtrise de soi avec un bonus d'une colonne sous peine de se trahir et d'avouer implicitement qu'il a visionné les films.

Si personne ne tombe dans le piège on en restera là, Trabko affirmant qu'il préviendra les joueurs lorsqu'ils pourront visionner les films.

Si un ou plusieurs joueurs tombent dans le piège, Trabko demandera des sanctions au commandant, qui infligera 6 jours d'arrêts à tous les joueurs et placera des mouchards sur les locos des équipages punis.

Le rapport prendra fin sur cette ambiance tendue, le Commandant du croiseur ayant fait clairement comprendre qu'il n'aimait pas qu'un "civil" d'aiguilleur vienne prendre des prérogatives sur son bâtiment.

LES LOCS FANTÔMES 6

La seconde rencontre avec les loco-fantômes aura lieu quelques jours après l'attaque. Si les joueurs doivent purger des arrêts de rigueur, la rencontre aura lieu après.

Dans tous les cas, les joueurs repartent en mission de reconnaissance. S'ils pensent à vérifier leur plan de route sur une carte ils s'apercevront qu'ils doivent rouler sur un ensemble de petits réseaux non loin du lieu de la première attaque. Mais ils devront faire cette découverte seuls, le briefing ne les renseignera pas là-dessus.

Le début de la mission sera de routine, tout au plus pourront-ils repérer une tribu de Roux qui nomadise non loin du réseau, à part cela, c'est le grand désert blanc.

Et subitement le radar de bord hurlera et le pilote localisera un engin roulant non identifié se déplaçant à plus de 150km/h et avançant vers eux.

Les joueurs devront réagir vite, soit fuir, soit engager le combat, prévenir le Dassault qui ordonnera un repli en attendant que les autres Requins arrivent sur les lieux.

Quoi qu'il en soit le GA appliquera les règles sur la poursuite.

Si les joueurs avancent dans les directions N, S ou E, le fantôme se contentera de suivre à distance sans chercher à engager le combat.

Il faudra 2D10+6 tours pour que les autres requins arrivent sur les lieux du combat. Il y aura 4 requins en tout arrivant les uns après les autres dans l'une des trois directions tirées au hasard N E ou S (le GA lancera 1D3 pour chaque requin).

Dès qu'un autre requin arrive sur le plan de jeu, le fantôme déclenche des contre-mesures électroniques, un brouillage puissant qui interrompt toute émission radio et les contacts radars. Le GA n'indiquera plus la position du fantôme ni celle des autres requins sauf en cas de contact visuel. Il sera impossible aux joueurs de communiquer avec les autres Requins ou avec le Dassault.

Les Requins sont donc livrés à eux mêmes. Chacun des pilotes décidera de rentrer à bord du Dassault dès que le GA aura tiré 4,5,6 sur 1D6. On fait le test une fois par tour. Les joueurs sont évidemment libres de leur décision.

Le fantôme, quant à lui continuera sa garde, dès qu'un Requin fait mine de pointer vers l'Ouest il l'attaque.

Cet engagement peut se terminer de deux, ou de trois manières, mais la troisième est définitive.

≈ Le fantôme détruit la loco des joueurs et les joueurs sont tués, fin de la partie

≈ Les joueurs rentrent à bord du Dassault

≈ Le fantôme détruit le requin des joueurs mais les joueurs sont indemnes ou légèrement blessés.

On remarquera que la possibilité de destruction du fantôme n'existe pas. Outre ses avantages technologiques de vitesse et d'accélération, cette loco possède un blindage qui le met à l'abri

LA DEUXIEME ATAQUE

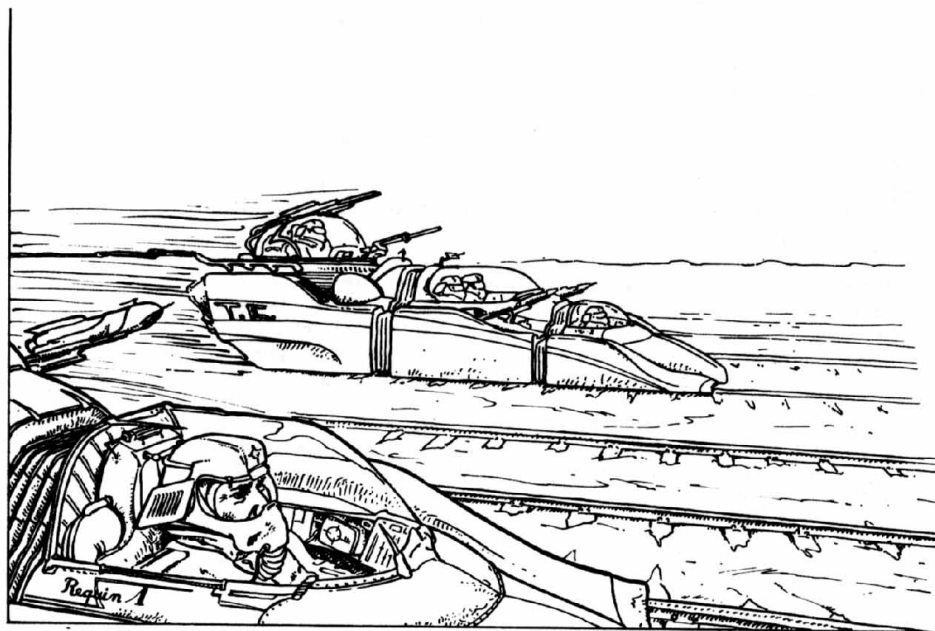
des armes des requins.

Le GA, s'il le peut, fera pencher la balance dans le sens de la troisième possibilité qui poursuit le jeu, plutôt que la première qui l'arrête ou que la seconde qui n'est qu'une partie remise.

Dans tous les cas, si le fantôme détruit des Requins autres que celui des joueurs on suivra le même déroulement que pour le chapitre "Première attaque", c'est-à-dire pas de survivants et disparition des corps. Les caméras vidéo auront 60% de chances d'être carbonisées, si elles ne le sont pas les films ne révèleront rien de plus que les premiers.

FICHES COMPARATIVES DES REQUINS ET DES LOCOS-FANTOMES

	REQUIN	LC-FANTOME
VITESSE	150	250
ACCELERATION	20	30
FREINAGE	20	30
BOITE PRIORITE	noire	noire



BLUEGOST ENPATROUILLE

LES LOCOS FANTOMES 7

L'arrivée des joueurs à la base Thulé pourra se faire de différentes manières.

Δ Les joueurs ne sont blessés que légèrement et ils gagneront la base par leurs propres moyens.

Δ Les joueurs sont blessés trop gravement (plus de la moitié des PVs perdus) et les Thuléens les emportent dans leur base.

ARRIVE A THULE

LA FIN DU COMBAT

...Et le fantôme frappe, deux éclairs bleus trouent le crépuscule éternel et découpe le blindage du requin comme s'il s'agissait d'une feuille de papier.

Le GA applique toutes les règles du combat ferroviaire avec la matrice cible se rapportant au Requin.

Il est convenu que les joueurs participent au combat en tenue isotherme, ils n'auront donc, en principe, rien à craindre du froid.

Le Requin mis hors d'état de nuire, les joueurs se retrouvent dans une épave fumante. Le fantôme fera alors une dernière passe à petite vitesse sur la voie adjacente à l'épave, comme s'il cherchait quelque chose. Si les joueurs font mine de l'attaquer ils seront pulvérisés par le double laser crachant sa pleine puissance à bout portant.

Si les joueurs n'interviennent pas, le GA sera libre de jouer deux options:

* Soit le fantôme stoppe et deux hommes en sortent, mais uniquement si le GA suppose que les joueurs ne peuvent se débrouiller tout seuls.

* Soit le fantôme poursuit sa route.

SI LE FANTOME STOPPE

Deux formes sortent d'une trappe. A dix mètres des joueurs on distingue une combinaison de combat noire qui semble appartenir à aucune armée connue. Leurs casques sont des sortes de bulles en plexi à travers lesquelles les joueurs distinguent de longs cheveux blancs. Les deux formes s'avancent; pointant deux engins ressemblant à des pistolets-mitrailleurs. Ils sont grands, plus grands que les joueurs (1m80) et beaucoup plus maigres.

FICHE PNJ DES THULEENS

	1	2
PHYSI	30	20
ADAPT	18	15
COMMU	23	27
PSYC	15	8
MAN	17	15
TECH		
PDV		
P.DEP		
MAIT		
TEND		

NOTES

Les Thuléens avanceront avec d'innies précautions, le GA n'oubliera pas de mentionner le double oeil du canon laser de la loco qui suit le moindre de leurs gestes.

Δ Si les joueurs se rendent, les Thuléens les feront avancer jusqu'à la trappe de leur loco et les enfermeront dans une soute.

Δ Si les joueurs résistent, les Thuléens essaieront de les endormir à l'aide de leurs PM hypodermiques, mais dès qu'un des deux hommes est touché, si peu que cela soit, ils rompent le combat et le laser entre en action, brûlant tout ce qui reste du Requin.

Si les joueurs sont emmenés par les Thuléens, ils voyageront dans une soute de la loco-fantôme après avoir été soigneusement fouillés. Si un joueur désire passer un objet clandestinement il devra réussir un test manipulation de 3 col, le GA n'accordera cette possibilité que pour les petits objets (dague, lame de rasoir etc.) il sera bien entendu pas question de passer un pistolet en fraude. Le GA leur fera remarquer que le confort, même dans la soute est bien supérieur à celui de leur Requin, l'isolation phonique et les amortisseurs semblent avoir été particulièrement bien étudiés et sauf si l'un des joueurs a déjà pris des trains de luxe personne ne se souviendra être monté dans un engin aussi confortable.

Les Thuléens leur apporteront de quoi panser leurs blessures s'il y a lieu, ce matériel d'urgence ne fera pas gagner de points de vie supplémentaires mais évitera que le blessé en perde en attendant son hospitalisation.

Les joueurs auront alors l'occasion de dévisager davantage leurs gardiens, ceux-ci ayant gardé leur étrange combinaison noire mais ôté leur casque transparent.

Les Thuléens parlent un idiome inconnu des joueurs sauf si l'un d'eux réussit un test sur ses connaissances "Universitaire" avec un malus d'une colonne. Le joueur comprendra alors que leurs kidnappeurs parlent un anglais très pur; vieux de deux siècles et qui n'a qu'un très lointain rapport avec la Langue U, la langue universelle qu'emploient toutes les compagnies et qui est un mélange d'anglais, de français et d'une bonne dizaine de langues actuelles.

deuxième observation, celle-ci automatique, les 4 membres d'équipage du fantôme semblent être des albinos, sans âge, à la peau flasque et tirée et mesurant plus d'un mètre 80. En somme tout le contraire des petits gros du monde des Glaces.

RETOUR A THULE

La locomotive fantôme mettra immédiatement le cap vers la base inconnue. Les joueurs n'assisteront à aucune manœuvre enfermés qu'ils seront dans la soute. toutes les questions qu'ils pourront poser, même s'ils réussissent à comprendre et à parler l'anglais classique de XX^e, se heurteront à un silence dédaigneux et suffisant. Visiblement les Thuléens se font une haute idée d'eux-mêmes et une bien piètre des hommes des glaces.

Il y a 20% de chances pour que le fantôme rencontre sur la route de la base un autre Requin du Dassault, les joueurs le comprendront en sentant une brusque accélération et en entendant le bruit d'une explosion. Il s'agit d'un Requin qui subit le même sort qu'eux. Détails macabres, les Thuléens chargeront les corps des trois membres du Requin et les déposeront dans la même soute que les joueurs qui devront finir le voyage en compagnie de trois cadavres calcinés (bêuh).

Si les joueurs arrivent en tant que prisonniers, ils seront conduits dans les quartiers Sécurité de la base sans voir le reste, puis à l'infirmerie s'ils sont blessés. On appliquera les règles sur la guérison en hôpital mais en divisant le gain en points de vie par deux (les services médicaux de la base sont comme le reste, en mauvais état).

Une fois sur pied ils seront présentés à Zayr qui les introduira auprès de Yache qui leur fera un court résumé paranoïaque de ses projets.

Il finira sur l'avenir des joueurs: Devenir des reproducteurs (trices) pour les banques génétiques de la base.

Tout en faisant leur "travail", les joueurs seront contactés dans l'ordre par Wald -Qui aura participé au combat contre les blueGost s'il a eu lieu- et Robin qui essaiera de draguer un joueur et de connaître les liens qui unissent une joueuse à Wald (même s'il y en a pas)

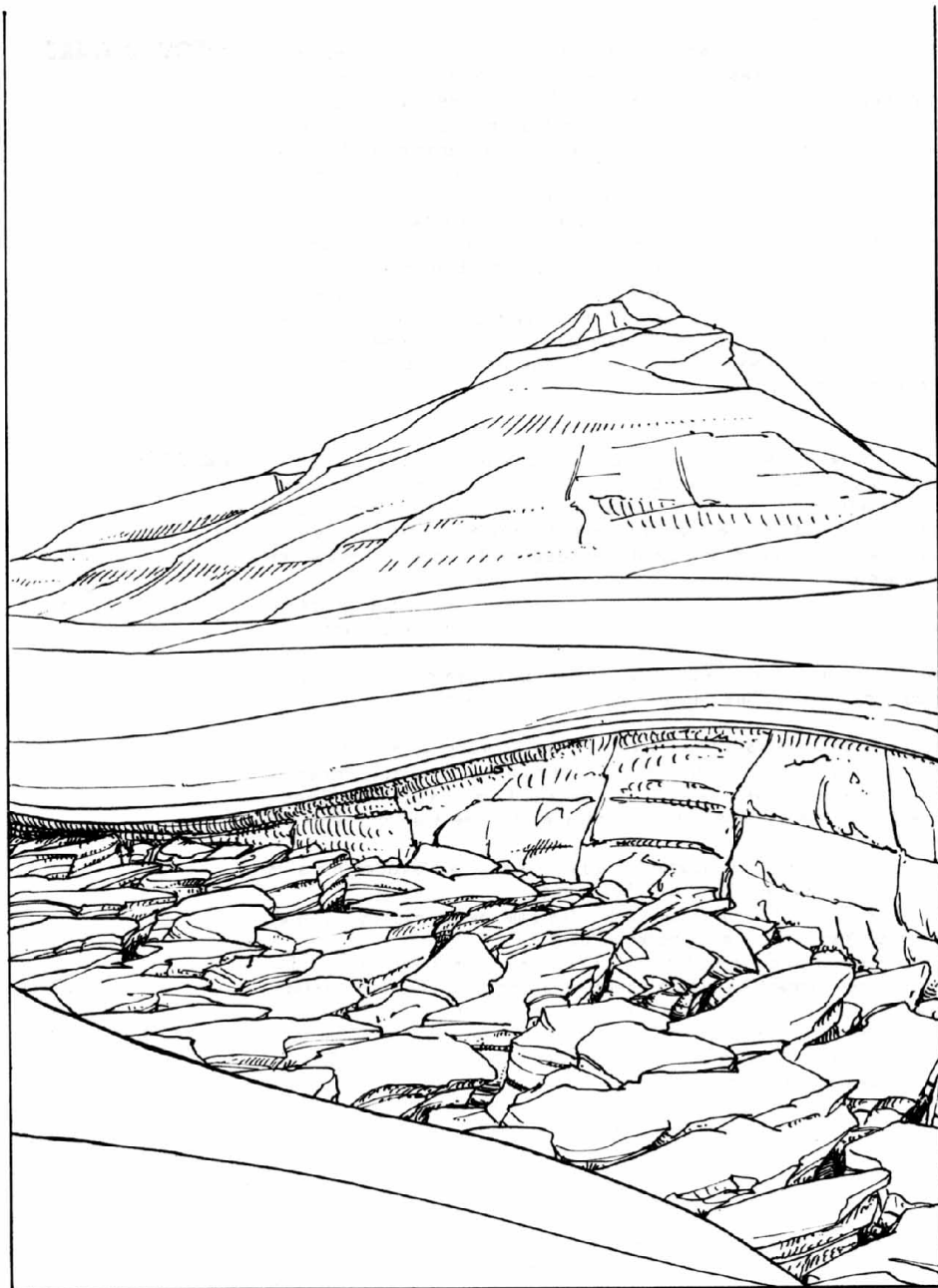
Les deux PNJ proposeront aux joueurs de s'évader mais ils n'ont pas les mêmes idées derrière la tête.

Pour Wald il s'agit de sortir des cellules de reproduction et d'arrêter Yache dans son projet dément.

Pour Robin il s'agit de faire prendre tout le monde et d'éliminer physiquement sa rivale après être arrivé à ses fins "maternelles".

Les joueurs pourront également tenter de s'évader tout seuls, il y a 40% de chances pour que les serrures magnétiques des cellules ne fonctionnent plus.

LA BASE



LE MONTOREL

P. LECHEV

LES LOCO FANTÔMES 8

Comme il a été dit dans l'historique, la base est à son état technologique le plus bas, plus personne ne sait réparer les machines et les petits-fils des techniciens de pointe sont devenus des sorciers.

On appliquera donc les règles suivantes pour simuler l'état de délabrement de la base

Tous les équipements ont un coefficient de panne au plus bas.

A chaque utilisation on tente un test panne

Ces règles ne s'appliquent pas aux six locos-fusées fantômes encore en état de marche et qui sortent sur le réseau, ces dernières ont un état général moyen.

Le GA n'oubliera pas de parsemer ses descriptions de considérations et de remarques sur le mauvais état de la base, murs délabrés, meubles à moitié brisés, vêtements rapiécés.

LA CONSANGUINITE

200ans de consanguinité, malgré les petits apports extérieurs qu'ont constitué les expéditions ont modelé le profil naturel et psychologique des Thuléens. 40% des habitants sont des albinos, 20% de la population sont constitués de débilés mentaux qu'on laisse libres d'aller à leur guise dans la base.

Les Thuléens font partie d'une même famille avec tous les avantages et les inconvénients que cela suppose. Querelles et mesquineries seront au rendez-vous mais aussi entraide et solidarité familiale. A cause de cela et aussi parce qu'ils sont isolés et "choisis" selon eux pour assurer la pérennité d'une grande mission, les Thuléens sont très méprisants avec les hommes de l'extérieur qu'ils considèrent comme des dégénérés.

Avril 2109, la base spatiale Starline I est terminée, c'est la première base appartenant à l'ONU et chargée de faire respecter les accords de "Démilitarisation des Etoiles". Des vaisseaux spatiaux de contrôle et des sondes en partent pour inspecter les colonies Américaines, Soviétiques, Chinoises, Japonaises, Européennes et Indiennes susceptibles de ne pas respecter les accords.

Sur terre il faut une base de soutien à Starline, le conseil de Sécurité de l'ONU tombe d'accord pour accorder le point Thulé au Groenland pour un bail de 999ans à l'ONU. On commence les travaux qui sont achevés en 2170. C'est à ce jour la plus grande base spatiale terrestre avec Cap Reagan et Vent Divin au Japon.

2160 la lune explose, l'atmosphère terrestre est recouverte d'une chape de poussières; c'est le début de la grande glaciation. Au point Thulé on s'organise pour lutter contre la montée des glaces et le froid intense. La majorité de ses membres reçoivent l'ordre de gagner le sud tandis qu'une petite équipe de 100 personnes restent pour assurer un éventuel contact avec Starline si les poussières venaient à se disperser.

2160 Dix ans ont passé, le monde est retourné à la barbarie, les membres de Thulé ne sont plus qu'une cinquantaine,

LA BASE THULE

HISTOIRE DE LA BASE

par cinq fois ils ont dû faire face aux sanglants assauts de véritables hordes barbares errant sur la nouvelle banquise. Le consistoire, organe dirigeant de la base, décide de faire disparaître toutes traces de la base et de continuer en autarchie la veille pour Starline.

2200 Début de la formation des compagnies et du monde du rail.

Les premiers réseaux sont lancés sur la banquise. Les Thuléens construisent des locos-fusées avec les pièces canibalisées des navettes spaciales de la base mais ne font rien pour se signaler aux nouvelles autorités. Début de la légende des locos-fantômes lors d'un raid de ravitaillement sur les nouvelles stations de la côte islandaise.

La population, grâce à l'apport forcé extérieur (enlèvement) se stabilise autour de 150 personnes, les premiers cas d'albinos apparaissent.

Le directoire donne l'ordre de mettre au point un réseau d'espionnage dit "La voie Oblique" pour s'assurer des activités des compagnies et faciliter l'enlèvement de "reproducteur" humain. Au même moment, ailleurs, une autre autorité met au point la "Voie Oblique" mais c'est une autre histoire.

2349 La base poursuit sa mission désormais légendaire, le Directoire n'est plus capable d'assurer le minimum de technologie et toutes les machines tombent peu à peu en panne. L'accueil des navettes Starline est devenu une légende, on identifie les navettes au soleil et aux dieux de l'espace qui viendront sur terre pour une nouvel âge d'or.

Il y a 3 ans, l'expérience de Jarvis Point (voir tome XX de la série et page xx du tome II des règles) a fait naître un grand espoir et le Directoire jette ses dernières forces dans la construction d'un canon à particules qui percerait la croûte et permettrait aux navettes de rejoindre la base.

LA BASE

On y trouve 106 loco-fantômes suivant le nombre de sorties des Thuléens.

Plus 6 autres locos qui semblent identiques mais qui sont en fait des épaves dont les Thuléens se servent pour réparer les six locos survivantes.

Si les joueurs "empruntent" une loco il faudra que l'un d'eux réussisse un test sur sa tech "loco" avec un bonus de 2 col pour la faire démarrer.

Une épave a 10% de chances de démarrer, après elle aura 10% de chances de tomber définitivement en panne à chaque tour. Ces 10% sont cumulatifs d'un tour sur l'autre ainsi il est impossible aux joueurs de rouler plus de 10 tours.

Les joueurs ne pourront s'apercevoir de l'état des locos que si l'un d'eux demande à vérifier l'état et réussit un test sur sa tech loco avec un bonus de 3col.

Il y a 10% de chances pour que les joueurs trouvent des mécaniciens ou des chauffeurs dans le parking.

Les sas d'entrée sont très impressionnants, en fait il s'agit de grosses portes blindées et étanches capables de résister à une explosion atomique. Au moment de la construction de la base elles étaient commandées hydrauliquement et verrouillées par ordinateur et un système de code optique très sophistiqué.

Mais les temps ont bien changés et malgré ce que diront les Thuléens et l'apparence redoutable du terminal il faut simplement basculer la commande rouge pour ouvrir le sas; plus aucun équipement électronique de code ou de contrôle ne fonctionne.

C'est d'ailleurs le seul moyen d'ouvrir le sas. Si les joueurs tentent de le faire sauter ils en seront pour leurs frais à moins qu'ils aient pu se procurer une bombe atomique (chose très rare).

Pour donner le change les Thuléens disent que le sas ne s'ouvre que sur commande secrète connu du Directoire seul; c'est un secret qui est connu, d'ailleurs du seul Directoire. Lorsque des locos doivent sortir un membre de la garde personnelle du Directoire s'enferme dans la salle de garde et fait semblant d'entrer les codes dans la machine.

Le GA devra d'ailleurs décrire cette salle de garde en mentionnant bien l'écran TV qui balaye le champ de neige devant le sas. C'est en effet grâce à ce moniteur que le garde sait que les locos arrivent et ouvre le sas.

La salle de garde est constamment occupée par un homme de la garde personnelle du Directoire, il est armé.

C'est ici qu'on réparait et entretenait les navettes et du temps de la splendeur de la base, les locos-fusées.

C'est maintenant un bric à brac de ferrailles tordues et d'outils rouillés sur lequel règne un Grand Maître mécanicien au trois quarts fou, JOANON, plus sorcier et alchimiste que véritable technicien.

La pièce au fond de l'atelier principal est un atelier

DESCRIPTION DE LA BASE PARKING LOCO

LES SAS

ATELIER & SALLON SERVICE

beaucoup mieux entretenu ou seul peuvent aller Yache et ses hommes de main. C'est ici qu'il répare les pièces défectueuses avec plus ou moins de bonheur mais en employant quand même des moyens scientifiques.

Tout personnage ayant une "tech" adéquate pourra tenter d'utiliser l'atelier à ses propres fins, mais compte tenu du peu d'outils et de leur mauvaise qualité, les malus quant aux réparations seront doublés tout en conservant le plafond de moins 7.

Exemple : -1 donnera -2 mais -4 ne donnera pas -8 mais -7

L'atelier secret est fermé à clef, la serrure ayant une résistance de 3. La clef est portée en permanence par Yache.

L'escalier face à la porte d'entrée est camouflé dans un monte-charge, il a été aménagé en grand secret par Yache et monte directement dans son laboratoire.

LA CENTRALE CACHÉE

Outre l'atelier clandestin, cette portion de la base est occupée par des cuves de fuel maintenant à sec et surtout par une mini-centrale nucléaire qui fonctionne encore et alimente en énergie toute la base mais dont l'accès est condamné et oublié.

Pour tous les Thuléens, l'énergie de la base vient des laboratoires du Directoire, Yache entretient cette erreur. Tout en connaissant l'existence de la Centrale il n'a jamais pu la localiser avec exactitude.

Si les joueurs veulent dégager le couloir qui mène à la centrale il leur faudra 1D10+6 heures pour un groupe de 3 personnes.

Les Thuléens ne font pas attention à ce passage il en existe des dizaines d'autres dans la base, ils mènent la plupart du temps à des portions abandonnées ou écroulées sans aucune importance.

LES QUARTIERS ADMINISTRATIFS

C'est ici qu'on trouvait les bureaux de l'administration de la base. Du fait de la baisse de population et de l'isolement, les trois quarts des bureaux sont maintenant abandonnés. Si les joueurs les visitent ils n'y trouveront que poussière et meubles brisés.

Les seules pièces encore occupées sont:

* Le bureau des naissances & des décès

Il s'agit d'un bureau classique où l'on enregistre les naissances et les décès de la base sur des grands livres qui sont rangés dans des armoires métalliques, les ordinateurs ne fonctionnant plus depuis longtemps. Mais toujours vaniteux, les Thuléens qui travaillent dans ce bureau gardent des terminaux d'ordinateurs branchés ou non sur leur table.

* L'intendance

Il s'agit d'un bureau semblable au précédent où l'on tient les comptes des productions de lichen et des serres.

* Bureau de Yache et salle de réception

Le bureau de Yache est la plupart du temps, complètement vide, Yache n'y va que pour les grandes occasions le reste du temps il s'enferme dans son laboratoire.

La salle de réception ne sert que pour les grandes occasions, c'est-à-dire pratiquement jamais; elle est encore décorée du drapeau des Nations Unies et d'une fresque un peu écaillée représentant la base Starline et le cosmos. Le GA devra faire attention dans ses descriptions, ni le drapeau ni la fresque ne sont connus des joueurs, plus ils n'évoquent strictement rien pour eux sauf si l'un d'eux réussit un test sur sa tech "Universitaire" avec un malus de 4 col. Il ne faudra donc pas décrire réellement la fresque et le drapeau; il y a de fortes chances pour que des joueurs du XX^e siècle reconnaissent une vue du cosmos!

* Les archives

C'est anciennement la salle des ordinateurs et des banques de données. Maintenant que les ordinateurs ne fonctionnent plus les Thuléens ont bourré cette salle d'armoires métalliques dans lesquelles sont entassées toutes les archives papier de la base.

Toutes les archives sont rédigées en anglais du XX^e siècle il faudra donc pour qu'un joueur les déchiffre qu'il réussisse un test sur sa tech Universitaire de -3. Les archives ne raconteront rien de plus que ce qui est dit dans l'historique du chapitre 8 mais un joueur ayant des connaissances en administration et réussissant un test sur cette technique tombera sur des rapport mentionnant plusieurs fois l'existence d'une centrale atomique fournissant l'énergie à la base.

Un joueur ayant réussi un test sur sa tech Scientifique avec un malus de 4 col réussira à remettre en marche un ordinateur pour une durée de 1D6 tours. Pendant ce laps de temps, les joueurs pourront interroger les banques de données sur tout ce qui concerne la base, ses installations et son historique, les informations seront obligatoirement exactes.

Ils pourront ainsi savoir que le système de codage des sas a rendu l'âme depuis 50ans, ou que la centrale atomique fonctionne toujours et avoir sa localisation exacte.

Par contre, le GA demandera qu'on pose des questions précises, comme si les joueurs interrogeaient une véritable banque de données.

LES ORDINATEURS

Comme tout le reste, les quartiers de l'armurerie étaient prévus pour accueillir beaucoup plus de choses qu'ils n'en contiennent maintenant. La plupart des armes ont été employées et perdues durant les attaques des pillards pendant les premières années de la glaciation. Il ne reste plus maintenant qu'un armement léger et très peu de munitions. L'armurerie est constamment sous surveillance, humaine tout d'abord puisqu'on y trouve 2 gardes, 24 heures sur 24, électronique ensuite puisque les deux salles sont sous contrôle vidéo et alarme infra-son. Comme d'habitude il s'agit de matériel posé par les constructeurs de la base et maintenant hors d'état et comme d'habitude les Thuléens font semblant de croire que l'armurerie est sous la surveillance constante des caméras de Yache. Les "X" sur le plan indiquent l'emplacement des caméras.

L'ARMURERIE

Il faudra qu'un joueur aille en démonter une pour s'apercevoir qu'elles sont complètement rouillées et non reliées à la vidéo centrale.

ACCÈS À LA BASE

Il existe deux moyens d'entrer dans la base Thulé :

Par les sas possédant chacun une voie ferrée camouflée, c'est le moyen légal.

Par les bouches d'aération dissimulées le long de la paroi du mont Orel et qui permettent d'entrer dans le système de soufflerie de la base. Notons que s'il est possible d'entrer il est bien sûr possible d'en sortir.

Certains tuyaux sont obstrués, d'autres piégés du temps des attaques des pillards, d'autres enfin sont occupés par des hôtes imprévus, rats, ours, loups, qui y ont élu domicile.

¶ Veut dire galerie éboulée

Il est impossible d'y passer

∞ Signale les bouches de sortie

soit vers la base soit vers l'extérieur

* Veut dire piégée

Il s'agit le plus souvent d'une simple trappe aménagée dans le sol. Le GA fera tout d'abord un test panne en prenant l'indice d'état le pire pour voir si le mécanisme fonctionne toujours. Si c'est le cas le premier joueur devra réussir un test intuition pour la détecter, sinon il devra réussir un test "action de force" avec un malus de 2col sous peine de tomber dans la trappe et de se faire 1D10 points de dégâts.

Y Veut dire occupée par un animal

On lancera 1D10 pour déterminer quel animal, puis 1Dx pour en connaître le nombre

1/2/3/4 Rat (1D10)
5 Ours (1D2)
6 Loup (1D4)
7/8/9/0 Renard (1D6)

Les animaux dérangés sur leur territoire attaquent immédiatement. S'ils ont une possibilité de fuite ils fuiront après avoir perdu la moitié de leurs PVs, sinon ils se battront jusqu'à la mort.

	RAT	OURS	LOUP	RENARD
PHYSI	30	50	47	37
ADAPT	28	58	57	32
PDV	19	28	22	20
NOTES dégâts	A	E	D	B

Δ Veut dire système d'alarme

Le GA tente un test similaire au piège pour savoir si le système fonctionne encore et si les joueurs l'évitent ou le repèrent. La sanction n'est pas ici l'ouverture d'une trappe mais le signalement de leur présence aux gardes de Thulé qui se mettront immédiatement en embuscade.

l'intérieur.

Les zones signalées par une "X" sont les galeries directement dans l'axe de la soufflerie. Si au moment de son fonctionnement les joueurs y séjournent ils devront réussir un test "force" de -2col et les dégâts, s'ils échouent, seront portés à 2D6.

La soufflerie pulse l'air dans le sens des flèches, le GA en tiendra compte dans le déplacement forcé des joueurs.

Il s'agit des stocks de la base où sont entreposés les réserves de nourriture, les lichens etc. Durant la journée on y trouve tout le temps deux magasiniers occupés à trier les stocks.

Tout l'ensemble sert au repos et à la distraction des Thuléens, on y trouve notamment une bibliothèque, une salle de cinéma, des salles de repos etc. Si les joueurs se trouvent dans cette zone il y a 70% de chances qu'il tombe sur 1D10 Thuléens se rendant à diverses activités, parmi ces 1D10 PNJs il y aura 1D6 gardes (bien entendu si 1D6 est supérieur à 1D10 le groupe ne sera constitué que de gardes). Si la scène a lieu de nuit on descendra le pourcentage à 40%. Si l'alerte n'est pas donnée, les Thuléens identifieront les joueurs mais ne feront rien pour les arrêter, il ne feront rien pour les aider non plus d'ailleurs. Par contre si l'alerte est donnée ils essaieront de stopper les joueurs et donneront l'alerte. Seuls les gardes sont armés et donc à même de tirer sur les joueurs.

Comparativement au reste de la base le centre est en meilleur état. Dans cette zone les joueurs ont 80% de chances, le jour comme la nuit de tomber sur les Thuléens du personnel médical, soit 1D6 personnages non joueurs mais aucun garde qui n'ont aucune raison de se promener dans cette zone. Le personnel médical réagira de la même manière que les autres Thuléens mais ils n'essaieront pas d'arrêter les joueurs s'ils en ont la possibilité.

C'est là qu'on trouve les quartiers des gardes, les cellules et l'armurerie. C'est aussi le seul accès aux laboratoires de la base. Les "X" sur la carte indique la position des gardes la nuit comme le jour, dans toutes les autres parties de la zone les joueurs ont 80% de chances de rencontrer des Thuléens (1D6) mais qui seront tous des gardes cette fois-ci.

C'est le domaine de Yache et c'est là que les joueurs trouveront le prototype du canon à neutron destiné à pulvériser la couche de poussière lunaire. Le laboratoire est uniquement occupé par Yache et occasionnellement par Zayr qui vient prendre des ordres (40% de chances de trouver le chef des gardes). Les portes d'accès au labo, outre qu'elles sont en permanence gardées par deux hommes, sont les seules portes à obéir à un système de sécurité en parfait état de fonctionnement dont seul Yache à le code. Elles sont d'une résistance de -6col.

Le canon doit entrer en opération 15 jours après l'arrivée

LES MAGASINS GÉNÉRAUX

LES QUARTIERS DES THULÉENS

LE CENTRE MÉDICAL

LES QUARTIERS DE LA SÉCURITÉ

LES LABORATOIRES

des joueurs dans la base mais ce que ne savent pas les Thuléens c'est que Yache n'a pas gagné son pari et que le canon explosera dès qu'il entrera en action détruisant la plus grande partie de la base.

Tout joueur ayant une technique scientifique et pouvant s'approcher du canon pour l'analyser ET réussissant un test avec un malus de -5 col sera en mesure d'affirmer que les schémas sont parfaitement fantaisistes et que l'ensemble constitue une véritable bombe à retardement.

LES PLANTATIONS DE LICHEN

Il s'agit du seul ajout à la base depuis la catastrophe des glaces. Les Thuléens, en manque chronique d'aliment frais ont eut l'idée d'intensifier la culture du lichen sur les falaises de la base. Pour cela ils ont construit d'invraisemblable échafaudages le long des parois dégagées de la glace. Sans le savoir ils inventaient le même mode de culture que des paysans des hauts sommets Himalayens (voir la SUN COMPAGNIE vol 25 de la COMPAGNIE DES GLACES).

Grimper sur ces échafaudages venteux et glissant demande une grande habitude, si les joueurs s'y risquent ils devront tenter un test Manipulation toutes les demi heures. Si le test est négatif le malheureux tombe d'une hauteur plus ou moins grande. Les "récolteurs" n'ont pas ces problèmes et peuvent courir sur les échafaudages sans tenter aucun test.

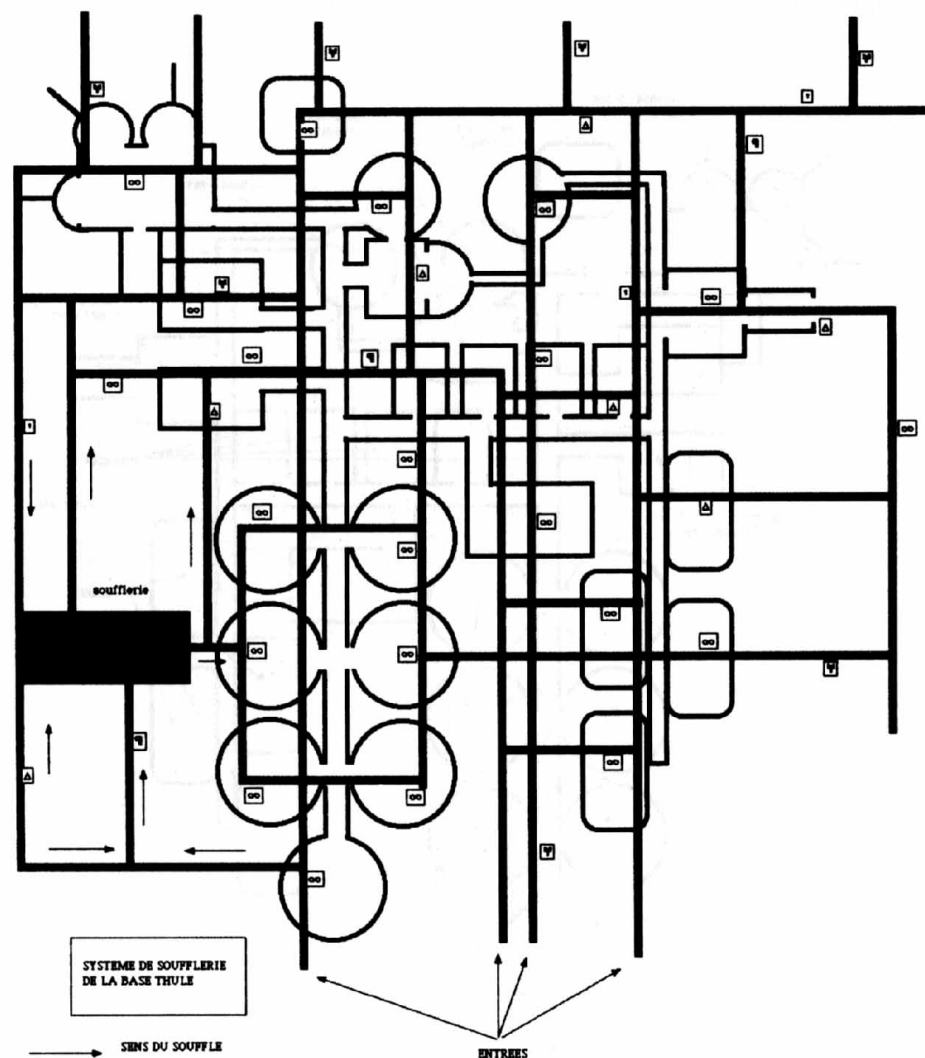
Outre l'intérêt touristique; les échafaudages sont aussi le seul chemin pour sortir de la base sans passer par les sas ou le système d'aération. On débouche alors sur les contreforts du sommet et on doit descendre pendant 5 heures dans la neige pour retrouver un réseau.

Les joueurs ne seront pas mis au courant de ce chemin mais ils peuvent bien sur le trouver tout seul.

LES SERRES

Les serres sont d'origine, elles devaient amener un surcroît de protéines aux hommes de la base elles sont devenu pratiquement le seul moyen de survivance de la base et à cause de cela très bien entretenues et maintenues à haute température grâce à la chaleur de la centrale atomique. Durant la nuit elles sont désertes, à l'exception des amoureux (5% de chances) qui y viennent pour se compter fleurette. Le jour, les joueurs ont 40% de chances de rencontrer des Thuléens employés à la cueillette ou à l'entretien des serres. Les gardes n'y vont jamais et sauf en cas d'alerte les PNJ rencontrés seront donc de simples Thuléens.

Longeant les pièges à lichen, les pistes d'atterrissages sont des grandes étendues désertes hérissées ici ou là des carcasses des sites des lanceurs de Starline I, plus personne ne sais à quoi ils servaient mais la légende de la base leur accorde un grand pouvoir quasiment magique et les Thuléens ne s'y aventurent qu'avec de multiples précautions. Sauf alerte les pistes seront désertes de jour comme de nuit, mais comme les échafaudages elles sont à l'air libre et demande donc pour les visiter de se munir de combinaisons isothermes.



LES LOCS FANTOMES 9

LES THULEENS

Dans la base, les joueurs vont rencontrer un certain nombre de PNJ, certains sont importants et nécessitent une explication, d'autres sont de simples figurants dont on trouvera la fiche en fin de ce volume.

YACHE.

Président du Directoire et père du projet "Neutron", c'est un fanatique dégénéré qui ne pense qu'à la réussite de son expérience, une fois le soleil revenu il compte devenir le maître de la nouvelle terre; Il méprise profondément les hommes des compagnies et les considère comme du simple bétail reproducteur.

PHYSI	8	ADAPT	7	COMMU	47
PSYC	17	MAN	12	TECH	univers 45
PDV	10	P.DEP	20		
MAIT	55				
NOTES					

WALD.

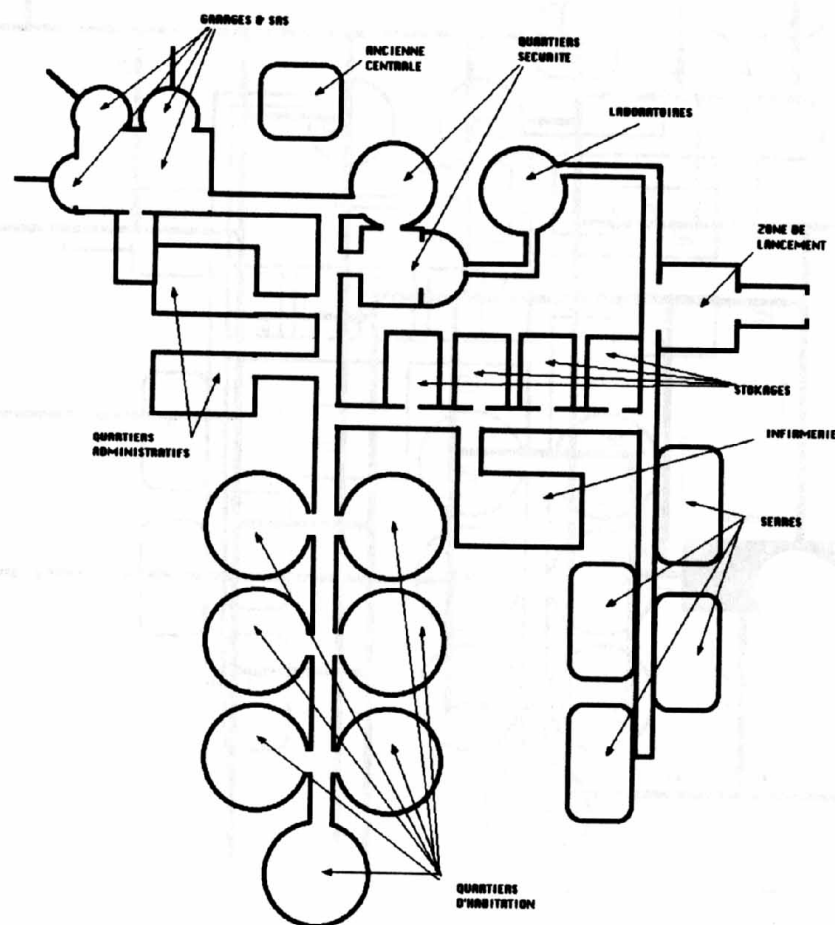
Pilote de fantôme et partisan de l'ouverture de Thulé sur le monde, c'est le principal adversaire de Yache dans la base, il professe que l'expérience sera une catastrophe pour la base et le monde et fera tout pour la faire échouer.

PHYSI	55	ADAPT	63	COMMU	18
PSYC	17	MAN	15	TECH	loco 75
PDV	20	P.DEP	40		réseau 70
MAIT	63				militaire 63
NOTES					

ROBIN.

Maîtresse de Wald (et d'un bon nombre d'autres dans la base), affligée d'une jalousie sans pareille elle s'imaginera, même si cela est faux, que Wald et un personnage féminin des joueurs sont en train de vivre une idylle, elle fera alors tout pour perdre les joueurs.

Parallèlement elle désire farouchement avoir un enfant -Ce qui à Thulé est une forme de promotion sociale et fera tout pour se faire engrosser par un joueur pour après attribuer la paternité à son amant Wald. Du fait des problèmes de natalité toute femme mettant au monde un enfant normal bénéficie d'un traitement exceptionnel et devient un personnage écouté. Robin n'a jamais pu avoir d'enfant car elle est stérile mais elle en accuse toujours ses partenaires-.



PLAN DE LA BASE THULE

PHYSI 17 ADAPT 22 COMMU 63
 PSYC 30 MAN 15 TECH universi 55
 PDV 17 P.DEP 17
 MAIT 20
 NOTES

ZAYR.

Chef de la sécurité. Sorte de robot fanatiquement dévoué à Yache, il lui obéit au doigt et à l'oeil. Les joueurs n'ont aucune pitié à attendre de Zayr. Outre son attachement à son chef il méprise profondément tout le monde extérieur à la base.

PHYSI 54 ADAPT 33 COMMU 15
 PSYC 38 MAN 27 TECH policière59
 PDV 23 P.DEP 23 militaire63
 MAIT 45
 NOTES

KOWL.

Soeur de Wald et épouse de Zayr, si elle penche secrètement pour les visées de son frère elle n'en laisse rien paraître et cherchera dans l'ombre à aider son frère et les joueurs.

PHYSI 7 ADAPT 20 COMMU 40
 PSYC 30 MAN 11 TECH scientifique27
 PDV 19 P.DEP 19 médecine70
 MAIT 37 universi 52
 NOTES

GROUPES ET GARDES DIVERS

Les fiches de personnages non joueurs suivants sont là pour vous aider lorsque vous aurez besoin, cher GA de sortir de votre chapeau quelque garde ou quelque figurant venant se mettre bêtement sur le chemin de nos vaillants aventuriers.

	1	2	3	4	5	6
PHYSI	27	35	18	36	27	44
ADAPT	20	20	27	15	15	17
COMMU	23	28	29	29	10	11
PSYC	18	29	19	23	27	15
MAN	27	18	28	33	30	19
PDV	7	15	12	10	15	7
P.DEP	68	15	53	67	17	80
MAIT						
TEND						

NOTES comme tout le personnel de la base l'armement est uniquement constitué de M16 et de PM Uzi.

LES LOCO FANTÔMES 11

Si les joueurs se retrouvent avec leur loco détruite et que les Thuléens ne viennent pas les chercher, ils devront s'organiser pour survivre.

Si les dégâts le permettent, c'est à dire si la matrice cible le permet, ils pourront lancer un appel radio au Dassault ou à la loco-base quelle qu'elle soit.

Si la dernière partie du combat s'est déroulée avec un brouillage ECM tous les moyens de communication seront en panne et impossibles à réparer, toute tentative de liaison n'aboutira qu'à une pluie de parasites.

Si un appel radio est lancé avec succès il faudra attendre 106 heures avant qu'une autre bluegost vienne se ranger auprès de l'épave.

Si les joueurs ne peuvent ou ne veulent attendre les secours ils devront se débrouiller tout seuls. Toute réparation de la loco pour qu'elle roule sera d'emblée impossible.

Toutes les heures le GA tirera la matrice suivante pour savoir ce qui se passe

1D10
 1/2/3/4 Rien
 5/6 Bande de Roux de la Zone Occidentale
 7/8 Trafiquants
 9 Loco-fantôme
 0 Bluegost

Si les joueurs décident de marcher le long de la voie au lieu de rester dans la carcasse de leur loco on modifiera la table des rencontres en ajoutant

1/2 En vue du Mont Orël

EXPLICATIONS DE LA TABLE

5/6 Bande de Roux...

Un commando de Roux de la zone Occidentale en patrouille retrouve les joueurs et les reconduit en vue d'une station des hommes du chaud. Durant le transfert les blessés seront soignés, cet événement peut être troublé par la réaction d'un joueur de la même façon que durant l'embuscade des Roux sauf que le GA accordera un bonus à la réaction positive (vue la position des joueurs) de +3Col.

7/8 Trafiquants...

Des trafiquants d'alcool ou d'armes (au choix du GA) croisent les joueurs. Les trafiquants chargent les joueurs et les reconduisent à Narvik Station tout en évitant soigneusement les locos de la sécurité et de répondre à toutes les questions des joueurs. Ils ne connaissent rien n'ont rien vu et sont de simples et honnêtes commerçants!

Variante:

Si le GA désire allonger son scénario il peut profiter de cet événement. Les trafiquants peuvent alors tenter d'éliminer les

NAUFRAGE SUR LA BANQUISE

joueurs ou de s'en servir comme otages pour en tirer de l'argent; les joueurs quant à eux devront tenter de s'évader et de faire arrêter les trafiquants.

9 Loco-fantôme...

Une loco-fantôme passe à portée des joueurs et décide de les sauver. On traite cet événement comme le sauvetage du chapitre 2^e Attaque.

10 Blueghost...

Une blueghost retrouve les joueurs et les sauve

1/2 En vue du mont Orel

Les joueurs marchent le long des voies et se retrouvent en vue du mont Orel ils ont 50% de chances de voir une loco-fantôme sortir de ses flancs sinon ils seront obligés de remarquer que des voies en bon état conduisent directement vers les falaises de glace qui forment les premiers contreforts du mont. Cet événement ne peut avoir lieu qu'une fois. Si les joueurs ne s'approchent pas du mont tout autre tirage de 1/2 sur la matrice sera considéré comme sans effets.

LES CONSEILS D'ONC LIEN

Le naufrage sur la banquise est pratiquement un point de passage obligé dans le jeu des Loco-fantômes. Le GA fera en sorte que les joueurs ne trouvent pas tout de suite le mont Orel mais à l'inverse il ne devra pas pousser l'errance trop loin, sous peine de lasser, ni enchaîner les naufrages et les sauvetages les uns derrière les autres, sous peine de lasser également! Encore une fois, les matrices ci-dessus ne sont là qu'en tant que guides. Si la situation, jugée par la GA, mérite qu'on n'applique pas le résultat des dés *n'hésitons pas* amis Aiguilleurs, *improvisons* sans l'ombre d'un remord!

LES LOCOS FANTÔMES 12

Il est possible que vos joueurs ne tiennent pas à abandonner leurs personnages et ne puissent pas les faire engager dans l'armée de la TE.

Que faire?

Cette variante est là pour pallier ce problème:

On admet que les joueurs sont sans le sou et qu'ils tombent sur l'annonce suivante:

"Cherche chauffeurs et explorateurs pour mission de reconnaissance et de topologie sur réseau abandonné, bonne rémunération, indépendance, esprit d'entreprise"

Le GA remplacera le croiseur lourd Dassault par un train d'exploration subventionné par de gros actionnaires qui entreprennent une étude sur les réseaux du 60^e Nord afin de savoir s'ils sont exploitables.

Les premiers rapports parvenus sont tous très négatifs, on parle de zones instables de glace friable et plus grave deux locos ont été perdues corps et biens durant les trois dernières semaines.

On suivra exactement le même enchaînement de situations que dans la première version sauf que joueurs seront engagés civilement pour une durée de trois mois au tarif des chauffeurs de loco plus une prime de 20%

Leur mission consistera à explorer le 60^e Nord et à faire des observations sur l'état des réseaux ainsi que de noter tous événements, convois qui y circulent, stations existantes ou ayant existé.

Les joueurs seront automatiquement mis au courant par leurs collègues de la perte des deux équipages, s'ils cherchent à en savoir plus on leur dira que ces derniers exploraient une zone de glace mince dans les parages du 10^e Méridien Ouest.

NOTE le Dassault dans cette variante n'est armé que de lasers, les Blues Ghosts, par dérogations spéciales de la traction sont armés normalement.

VARIANTE