

## SPACE COWBOYS

Un mini-scénario



Par Jérôme Darmont

### INTRODUCTION

Ce petit bout de scénar est certainement un peu court pour constituer une histoire à part entière, mais il peut facilement s'insérer comme une parenthèse dans un autre scénario ou constituer une liaison au sein d'une campagne.

L'idée de base est de confronter les personnages à un choix moral qui n'a pas nécessairement de bonne ou de mauvaise solution, de susciter des discussions entre PJ (et donc du *roleplay* !) et de confronter ces derniers aux conséquences inévitables de leur décision.

*Let's get flyin' !*

### ENCORE UNE MISSION TRANQUILLE

Les personnages se trouvent sur une planète où l'élevage est une activité importante, comme Athènes (ou une de ses lunes), Beylix, Jiangyin ou idéalement Ezra (voir plus bas). Ils sont contactés par le riche propriétaire d'un ranch local, Fernando Montague, pour transporter du bétail sur une des autres planètes ci-dessus. Le MJ doit adapter l'offre de Montague à la capacité de transport du vaisseau des PJ. Compter une tonne par tête de bétail (cela comprend son espace vital et le fourrage nécessaire pour la nourrir pendant la traversée) et cinq à dix Crédits par tête pour le transport, selon ce que négocient les PJ. Si nécessaire, Fernando Montague a les caractéristiques d'un faux aristo (*Serenity RPG* p. 184).

### DILEMME DANS L'ESPACE

Le début du voyage se passe sans encombre, mais le MJ doit commencer à préparer le terrain. Le troupeau que transportent les personnages est constitué de veaux et de génisses. Le MJ s'attachera à présenter les bêtes à certains PJ (probablement ceux qui s'en occupent au jour le jour) comme des animaux stupides, dotés de cornes dangereusement pointues dans un espace aussi exigu qu'un vaisseau et de surcroît producteurs de bouse en quantité industrielle. D'autres PJ doivent au contraire les considérer comme de mignons nounours géants au pelage soyeux et à l'œil si gentil.

À peu près à mi-distance de leur destination, les personnages commencent à constater des problèmes dans le troupeau. Certaines bêtes s'effondrent comme des masses alors qu'elles ne semblaient pas particulièrement malades jusqu'ici. Un jet d'Intelligence + Médecine difficile ou d'Intelligence + Animaux/Art vétérinaire moyen permet de diagnostiquer une fièvre foudroyante d'origine virale. Un succès extraordinaire ou une recherche sur le Cortex (jet d'Intelligence + Technique difficile)

permet de plus d'identifier la grippe bovine, une maladie assez rare, mais très contagieuse et virulente. Aucun remède n'est connu.

En surveillant l'évolution de la situation, les personnages peuvent se rendre compte rapidement que le gros du troupeau sera contaminé à leur arrivée. Heureusement pour les personnages, la maladie n'est pas transmissible à l'homme (enfin, théoriquement). Un choix douloureux s'impose alors à eux. Ils peuvent livrer le bétail comme prévu à son destinataire et ne rien devoir à leur employeur, sachant que l'épidémie risque fort de se répandre sur leur planète d'arrivée. L'autre alternative des personnages est de verrouiller la soute, d'évacuer froidement tout le cheptel dans l'espace et de faire perdre son capital à Fernando Montague.

Le MJ peut également faire confiance aux joueurs pour trouver d'autres issues originales, comme mettre le troupeau en quarantaine une fois arrivés à destination et livrer les bêtes survivantes (la majorité succombera à la fièvre, cependant)... Si toutefois le MJ est magnanime et qu'elles ne sont pas porteuses du virus !

### CONSÉQUENCES ET RÉPERCUSSIONS

Si les personnages larguent leur cargaison dans l'espace, ils ont moralement bien agi, même si ce n'est pas facile de liquider ces gentils animaux. En revanche, Fernando Montague n'est pas vraiment de cet avis. Rembourser le prix du transport ne le calme pas et les personnages ne peuvent sans doute pas compenser la perte de son troupeau (compter environ cinquante Crédits par tête). Si les personnages arguent que Montague savait que les bêtes étaient malades avant de les faire embarquer, il fait preuve d'une mauvaise foi à toute épreuve et se braque totalement. Au mieux, il paye une bande de mercenaires (*Serenity RPG* p. 186) pour faire la peau aux PJ. Au pire, s'il habite Ezra et que le MJ a envie de donner un peu plus de fil à retordre aux personnages, il travaille en fait pour Adelei Niska et là, ils sont vraiment dans la *F'n Ze* (*Serenity RPG* p. 216) car être remboursé n'intéresse aucunement le millionnaire sadique : il n'aura de cesse que de se venger, et ce le plus douloureusement possible pour les PJ.

Si les personnages livrent leur cargaison, le MJ doit estimer combien ils ont perdu de bêtes pendant la traversée. Ils devront camoufler ça à leur interlocuteur, Gordon Chang, maire d'une petite ville frontière (si nécessaire, ses caractéristiques sont celles d'un maire « standard », *Serenity RPG* p. 187). L'épidémie sera terrible et mettra l'économie agricole de la planète à genoux. Il y a fort à parier que les personnages y seront interdits de séjour et qu'ils seront de surcroît recherchés par les Feds. *Mah Fuhn*.

