

BFM-23

Ce vaisseau de reporters est criblé d'impacts allant parfois jusqu'au trou béant. Hors d'usage, il a dérivé jusqu'au cœur d'un champ d'astéroïdes. Journaliste de guerre n'est pas un travail de tout repos.

● MOTS-CLÉS (4 par joueur)

caméra, calepin, badge, pellicule, balai, feu, corps, témoignage, télévision, communication, bandeau, scoop*, alarme, bidon, vide, placard, arme, stock, frayeur, mousse.

● MENACES GLOBALES (sur un double 6)

Vous découvrez les cadavres des passagers. Tout cela ressemble fort à une exécution sommaire. L'état des corps indique qu'elle remonte à plusieurs années, sans doute à l'époque de la guerre. Les militaires qui mettent en ce moment même cette pièce à sac n'y sont donc pour rien.

* Lorsque ce mot-clé est utilisé par un joueur, remettez-lui l'aide de jeu.

Presque par hasard, vous tombez sur une clé contenant un bref enregistrement ainsi que des coordonnées :



JOUR 213 : Jeff, mon indicateur principal pour ce reportage, se serait suicidé. Dans le dernier message qu'il m'a adressé, il se disait menacé, traqué. Il avait enfin découvert ce que je lui avais demandé. Je ne comprends pas en quoi les coordonnées de ce vaisseau de Sweepers Inc vont m'aider et il n'est plus là pour me l'expliquer. J'espère avoir plus de chance que lui. Je ne peux faire confiance à personne.

Le vaisseau SI-24 vous est maintenant accessible.