



BIENVENUE SUR TERPSICHORE

Mission D856.000.254 – CZ-X

Type de monde : NE8 / PC1

N°24134

Les trous de ver sont une autre possibilité mathématique émergeant de la théorie d'Einstein. Leur principe d'action est plus ou moins semblable à celui des trous noirs, sauf qu'il est possible d'en ressortir. C'est par une déformation extrême du continuum espace-temps que ces tunnels s'ouvrent. Malheureusement, les calculs démontrent l'extrême instabilité du processus et qu'il requiert de la matière exotique (différente de la matière que nous connaissons) possédant une masse négative au point de vue de la relativité générale. Nous devons donc nous contenter des belles histoires de science-fiction que les trous de ver peuvent faire germer dans l'esprit des auteurs sans trop espérer qu'un jour cela devienne notre moyen de transport favori.

Frédéric Laliberté

<http://pages.infinit.net/gafen/>

L'UNIVERS

3613 AD

Terpsichore : petite planète minière située à 20,5 parsecs de la terre. Depuis près de 5 ans, la surface fissurée de cet astre est exploitée par deux compagnies terrestres que tout oppose : l'Aminoïl Extraction et la Minsk

Domekov Parallax. Chacune d'elle a pris possession d'une « face » de la planète, construisant d'imposantes structures de forage en se basant sur d'immenses stations spatiales en position géostationnaire. La simple concurrence commerciale a depuis longtemps été dépassée, chaque équipe s'affrontant parfois violemment sur leurs zones d'exploitation limitrophes. Personne ne s'étant entendu sur la propriété de cette planète, chacun exploite sa « concession » de son côté, tentant parfois de gagner du terrain sur l'autre... Et générant à chaque fois de sanglantes escarmouches. Plus que le théâtre d'une simple exploitation minière, Terpsichore est devenue la scène sombre et lointaine d'une guerre entre deux compagnies sans remords.

Tout ceci dans un simple but : mettre la main sur les gisements de Narkobalt, précieux combustible servant au fonctionnement des portes stellaires.

Il faut admettre que l'âge d'or de la conquête spatiale est loin depuis longtemps. C'est en 2345 que l'équipe du Professeur Matthias Crown découvrit pour la première fois de mystérieux corps stellaires, baptisés « trous de ver » et reliant les galaxies les unes aux autres. Ce n'est que 100 ans plus tard que ce phénomène fut appréhendé, en envoyant des Androïdes de Type 1 à travers l'un de ces trous béants dans l'espace. Ces androïdes furent utilisés comme cobayes, durant près de 20 ans, afin de connaître les « points de chute » de ces trous, leur origine et leurs conséquences éventuelles sur des organismes vivants. Tous furent sacrifiés, le retour n'étant jamais prévu, avant d'être remplacés par des modèles plus fiables, plus serviles, moins puissants.

Il apparut rapidement que les trous de ver permettaient de se déplacer d'un point à un autre de la galaxie, en empruntant des sortes de « couloirs dimensionnels »

courbant l'espace comme une simple feuille de papier. Explorer l'espace, par-delà la voie lactée, devenait ainsi possible. De puissants processus de cryogénisation furent mis au point afin de rendre les voyages (durant tout de même plusieurs années malgré les raccourcis offerts par les « trous de ver ») plus confortables.

Les hommes s'embarquèrent sur d'immenses navires conçus en orbite, pour exploiter et terraformer des planètes lointaines aux splendeurs exotiques. Les rancœurs des hommes ressurgirent parfois, faisant entrer de nombreux états en lutte pour la possession de tel ou tel territoire galactique.

La conquête connut son apogée en 2856, lorsque des scientifiques européens découvrirent le Narkobalt, un combustible liquide (à la masse négative) permettant d'alimenter des « trous de ver » artificiels : de gigantesques portes conçues par l'homme, et utilisant le même principe physique que les « trous de ver » originaux. Dès lors, il était désormais possible de voyager d'un bout à l'autre de la galaxie, à l'aide de ces « autoroutes dimensionnelles »... Du moins, tant que le Narkobalt ne manquerait pas à l'appel.

Il devint une matière précieuse et recherchée, faisant des entreprises minières les nouveaux nababs de l'espace, contrôlant parfois les portes elles-mêmes, en imposant des taxes aux transporteurs empruntant leurs voies. Mais le Narkobalt est une denrée rare, et les entreprises doivent se rendre toujours plus loin pour récolter ce précieux liquide, dont la disparition signifierait la fin de l'expansion spatiale... Voir l'emprisonnement des plus lointaines colonies qui ne pourraient plus jamais revenir sur Terre.

Terpsichore est un de ces avant-postes exploitant le fabuleux combustible. Un lieu qu'il n'est possible d'atteindre qu'après un voyage de 2 ans au travers de nombreux trous de ver. Un territoire hostile, où la violence du vent dépasse à peine celle des hommes, rendus fous par l'appât du gain et des années de labeur.

Une petite planète, éclairée par deux soleils, qui disparaîtra bientôt sans qu'on sache pourquoi... En effet dans 2 ans à peine, plus personne n'aura de nouvelles des hommes basés sur Terpsichore. Et quelques mois plus tard, c'est tout l'univers qui disparaîtra dans le néant...

Du moins, si les Machines ne parviennent pas à résoudre le mystère de Terpsichore avant qu'il ne soit trop tard.

SYNOPSIS

Les personnages vont être envoyés sur Terpsichore où ils devront se faire passer pour des mineurs, membres d'une équipe de relève. Après un long voyage de près de deux ans durant lequel ils devront éliminer un scientifique

(ayant découvert l'existence de Dédale) placé en sommeil cryogénique, ils prendront leurs marques sur la station spatiale Oblivion, appartenant à l'Aminoil Extraction. Ils découvriront alors l'environnement hostile de la planète, ainsi que ses formes de vie primitives, inconnues jusqu'ici.

Leur mission les conduira à enquêter sur « ce qui va arriver » à Terpsichore, à mettre à jour un complot terroriste organisé par la compagnie adverse, à se cacher du regard acerbe d'un androïde de Type 6... Pour finir par explorer un étrange astéroïde recouvert de peintures géantes et énigmatiques, similaires à celles du plateau de Nazca.

La vérité sera alors dévoilée : cet astéroïde n'est autre que le mythique continent de Mû, renfermant dans ses entrailles la prison d'une Antithée antédiluvienne. Cette dernière prendra le contrôle des humains, avant de tenter d'absorber l'intense chaleur des soleils... Dans l'incapacité de demander du secours (un voyage de 2 ans étant nécessaire), les Machines devront trouver un moyen d'éradiquer rapidement l'Antithée, au risque de voir Terpsichore et tous ses habitants disparaître dans le néant.

INTRODUCTION

"Never send a human to do a machine's job."

Agent Smith - Matrix

Comme à l'accoutumée, les joueurs se trouvent dans les couloirs froids et labyrinthiques de Dédale lorsque Dante leur demande de se rendre dans la Salle Blanche, par le biais de l'Endopsy.

N'hésitez pas leur décrire les lieux, durant leur marche : les étranges cellules des Antithées (sphères chargées de liquide, grilles dégageant des ondes magnétiques, gigantesques lasers automatiques pointés sur un prisonnier à la peau fumante, enfermé dans une cage de verre...), les couloirs aux nuances glacées dont on aperçoit à peine les extrémités, les ascenseurs innombrables, les portes énigmatiques et les autres blocks revenant de missions (vêtus d'habits moyenâgeux ou futuristes, tenant des corps enveloppés dans des voiles de carabes).

Une fois dans la salle blanche, aux parois opalescentes, la silhouette rougeoyante et transparente de Dante leur expliquera précisément le contenu de leur prochaine mission, en n'omettant pas de leur remettre la cartouche-nemo :

« Vous devez vous rendre sur le monde n°24134. Il s'agit d'un univers occupé par une race humaine ayant colonisé l'espace depuis plusieurs années, à l'aide de portes dimensionnelles nommées « trous

de ver ». Vous trouverez tous les éléments historiques concernant ce monde dans la cartouche-nemo ».

Vous pourrez lire tout ce qui concerne l'univers, Terpsichore et la station à vos joueurs lorsque ces derniers activeront la cartouche.

« Vous allez devoir vous faire passer pour des ouvriers, des mineurs travaillant sur cette colonie minière située à 20,5 parsecs de la Terre. En effet, dans 2 ans et 1 mois très précisément, tout ce système solaire va complètement disparaître... Avant que ce ne soit l'univers lui-même qui sombre dans le néant durant le Continuum Zéro. Nous pensons qu'une Antithée est à la base de cet anéantissement. Cette créature aurait fait son apparition sur la planète Terpsichore et aurait gagné en puissance jusqu'à absorber l'énergie de tous les soleils.

Cette mission va vous amener à emprunter un transporteur de troupes et à effectuer un voyage cryogénique durant près de 2 ans, vous amenant de la Terre —où vous allez apparaître— jusqu'à Terpsichore. Un novopod « d'hibernation » sera placé sur chacun d'entre vous afin de ralentir votre métabolisme et la consommation de votre Madra. De la sorte, le voyage semblera plus court et il vous restera suffisamment d'énergie à l'arrivée».

Les novopods d'hibernation ou *Cryopuces* (autant que le nombre de joueurs) sortiront de la table centrale. Il s'agit de minuscules puces, pouvant passer pour des implants cybernétiques, qui doivent être placées sur un jack disponible au niveau du crâne. À côté de ces implants, trôneront également tous les papiers nécessaires à leur infiltration (fiches d'identités, papiers d'embarquement... etc.)... Ainsi qu'une grenade à fission miniaturisée, ce qui les surprendra sûrement.

Cryopuce

Ce novopod permet de plonger une machine en état de « sommeil artificiel ». Toutes ses fonctions vitales sont ralenties, son cerveau passant en mode « veille » et la consommation de la Madra est réduite à une dépense d'1 point d'énergie tous les 6 mois. Idéal pour les longs voyages spatiaux amenant les Machines fort loin de Dédale.

Coût : 2 /gratuit (pour cette mission)

Type : Externe

LOCA : Tête

Jacks : 1

EN : /

ST : 1

BL : 2

Poids : 500 grs

CM : /

Dégâts : /

« Ce n'est pas tout. Vous devez accomplir une mission annexe, avant et pendant votre voyage jusqu'à Terpsichore ».

La photo d'un homme frêle et barbu, équipé d'un imposant implant cybernétique au niveau de la tempe droite, fera son apparition sur le projecteur holographique.

« Il s'agit du Professeur Nathanaël Loydd. C'est un physicien de génie qui va embarquer sur le même vol que vous, à 9h27 précisément. Il a pour but, d'après ses papiers d'embarquement, d'étudier la formation de Narkobalt et ses effets sur les portes stellaires. Vous allez devoir poser cette bombe miniaturisée chez cet homme avant son embarquement et l'éliminer durant son sommeil cryogénique. Il sera essentiel de récupérer tout le contenu de son implant cybernétique avant de le détruire. Vous avez les pleins pouvoirs sur la manière de faire croire à un accident.

Si nous tenons à ce que cet homme et toutes ses recherches disparaissent, c'est pour une raison simple : la lecture des lignes de probabilité nous a révélé que cet individu va découvrir un élément dangereux pour notre survie, si le Continuum Zéro ne se produit pas. En effet, d'ici 3 ans, 6 mois, 3 semaine et 2 jours, le Professeur Loydd va mettre à jour un point spatial central... Le point dimensionnel reliant tous les « trous de ver » les uns aux autres. Et ce point n'est autre que Dédale.

Si nous ne faisons rien, il est fort probable que les humains envahissent Dédale, paralysent notre fonctionnement et libèrent certaines Antithées par négligence.

C'est impossible. Éliminez-le. »

Une fois ce briefing terminé, les joueurs n'auront plus qu'à étudier le monde avec précision pour s'équiper en conséquence de skillpacks (exemple de compétences : *Extraction minière, Pilotage de navette, Connaissance du Narkobalt...*etc.), novopods et armements à l'aide de leur cagnotte en points de block.

Ils pourront alors transformer leur combinaison nano-mimétique blanche pour s'adapter à la mode vestimentaire des engagés avant de se rendre à l'étage 24134. Là, ils franchiront un sas les menant à travers le Vortex.

Leur périple les fera apparaître dans l'eau glacée du port de Vancouver, au Canada. Ils devront marcher sur le fond, entre différentes carcasses de voitures et autres déchets de la pollution, avant de s'extraire de l'eau sous le regard d'un clochard stupéfait.

VANCOUVER ET L'APPARTEMENT DU PROFESSEUR LLOYD.

Ils apparaîtront à 4h16 du matin précise. Dans 5 heures, ils devront rejoindre la navette d'embarquement

de l'astroport de Vancouver qui les conduira en orbite pour rejoindre l'UNSS Magellan : un cargo-tanker de 300 mètres de long qui les amènera jusqu'à Terpsichore, durant un périple de 2 ans.

D'ici là, ils doivent retrouver l'appartement du Professeur, attendre son départ et poser la bombe miniature chez lui.

Nous laissons cette partie à votre imagination. Vancouver est une mégapole futuriste et industrielle, dont le ciel est chargé de nuages gris issus de la pollution. N'hésitez pas à rajouter les éléments que vous souhaitez dans cette ville : les courses de motos sur des autoroutes abandonnées, des néo-punks bardés d'implants crâniens se nourrissant de krill dans une barquette, le traiteur chinois haranguant la foule dans sa camionnette kitsch, les policiers en exosquelette utilisant des filets magnétiques pour calmer l'émeute d'une secte millénariste, les gigantesques panneaux publicitaires éclairant la ville... Faites-vous plaisir ! Les personnages ne resteront que quelques heures ici, le temps peut-être pour eux de se faire agresser par des dealers d'ozone ou aguicher par des androïdes de Type 5.

Ils finiront tôt ou tard par trouver l'appartement du Professeur, à l'aide d'un simple annuaire. Il s'agit d'un logement modeste avec une vue imprenable sur l'autoroute VH698. Il est fort mal rangé (un vrai célibataire), occupé par une imposante salle informatique (les fils s'entremêlant comme des toiles d'araignée), un écran télé géant, deux films pornos entre des livres de physique quantique... etc. Ils tomberont également sur une surprise de taille : une photo de Dédale, prise visiblement par un drone espion !

Ils découvriront rapidement que la théorie du Professeur Lloyd est bien plus avancée que ne le pense Dante. Et que ce dernier ne se rend pas sur Terpsichore pour une simple « étude » du Narkobalt...

En fait, le scientifique génial a déjà déterminé l'existence du « point central dimensionnel », il a même réussi à y envoyer un drone furtif pour prendre quelques clichés. Devant cette découverte monumentale, le Professeur Lloyd a décidé, par prudence, de poursuivre ses recherches dans le plus grand secret. Il a obtenu le financement d'une corporation canadienne pour construire une base d'expérimentation sur la surface de Terpsichore. Le choix du lieu ne s'est pas fait au hasard : il est suffisamment éloigné de la Terre pour éviter tout « incident » et cette planète renferme une énorme quantité de Narkobalt, énergie nécessaire à l'expérimentation.

Il est donc vital de détruire ses recherches et de récupérer le contenu de son implant cérébral.

Tout le contenu de son appartement disparaîtra dans

une explosion quelques minutes plus tard, lorsque les joueurs auront accompli la première partie de leur mission.

LE VOYAGE

"I can carry nearly eighty gigs of data in my head."

Johnny Mnemonic

Une fois qu'ils auront rejoint l'orbite de la Terre, les personnages devront faire enregistrer leurs papiers à bord de la station d'appontage avant de rejoindre une file de 70 personnes. Ces dernières viennent prendre la relève d'une partie des engagés travaillant sur Terpsichore depuis près de 5 ans. Une fois l'administratif en règle et les bagages enregistrés, les passagers doivent attendre leur tour pour subir les ultimes préparatifs à la cryogénisation.

Ils ne doivent garder que leurs sous-vêtements et un sérum leur est injecté. Puis un des androïdes de l'équipage les accompagne un à un jusqu'à leur « lit » numéroté, le tout en traversant des couloirs gelés. Là, la personne est attachée en position debout, un masque est ajusté sur sa bouche et ses narines avant que sa « bulle » ne se referme. Un liquide glacé remplit alors tout son contenu, plongeant en 5 minutes le passager dans un sommeil hypothermique sous contrôle informatique.

Chaque bulle est équipée d'un bouton de secours à l'intérieur, permettant de vider et d'ouvrir la cuve, en cas de réveil inopiné ou de malaise cardiaque.

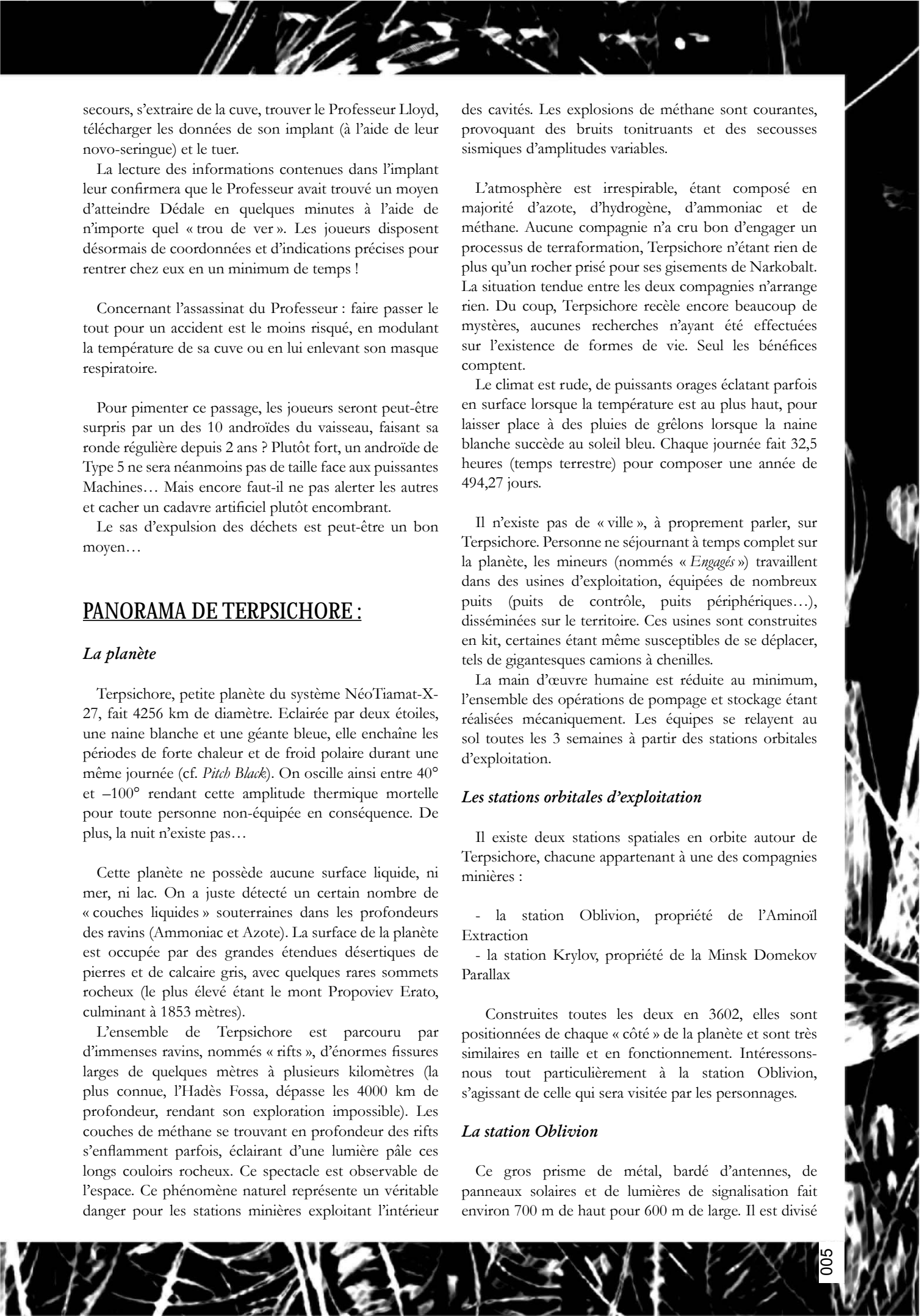
Les joueurs ne pourront échapper à ce rituel s'ils veulent conserver leur couverture. Le sérum et le liquide cryogénique n'auront évidemment aucun effet sur eux, mais ils devront faire semblant, le novopod d'hibernation étant réglé pour simuler un état de « sommeil humain » sur les écrans de contrôle.

Le plus sage est d'activer le novopod dès le départ et de le programmer pour un réveil, quelques heures avant leur arrivée sur Terpsichore. Le temps pour eux de sortir de la cuve, éliminer le professeur, puis rejoindre leur cuve comme si de rien n'était.

L'UNSS Magellan commencera alors son voyage à travers la première porte stellaire, située dans la périphérie de Mars.

L'ASSASSINAT DU PROFESSEUR LLOYD

Lorsque le novopod d'hibernation les réveillera, ils seront presque arrivés à la station Oblivion. Leur sommeil n'aura été habité par aucun rêve et ils n'auront perdu que 4 points de Madra. Ils devront activer le bouton de



secours, s'extraire de la cuve, trouver le Professeur Lloyd, télécharger les données de son implant (à l'aide de leur novo-seringue) et le tuer.

La lecture des informations contenues dans l'implant leur confirmera que le Professeur avait trouvé un moyen d'atteindre Dédale en quelques minutes à l'aide de n'importe quel « trou de ver ». Les joueurs disposent désormais de coordonnées et d'indications précises pour rentrer chez eux en un minimum de temps !

Concernant l'assassinat du Professeur : faire passer le tout pour un accident est le moins risqué, en modulant la température de sa cuve ou en lui enlevant son masque respiratoire.

Pour pimenter ce passage, les joueurs seront peut-être surpris par un des 10 androïdes du vaisseau, faisant sa ronde régulière depuis 2 ans ? Plutôt fort, un androïde de Type 5 ne sera néanmoins pas de taille face aux puissantes Machines... Mais encore faut-il ne pas alerter les autres et cacher un cadavre artificiel plutôt encombrant.

Le sas d'expulsion des déchets est peut-être un bon moyen...

PANORAMA DE TERPSICHORE :

La planète

Terpsichore, petite planète du système NéoTiamat-X-27, fait 4256 km de diamètre. Eclairée par deux étoiles, une naine blanche et une géante bleue, elle enchaîne les périodes de forte chaleur et de froid polaire durant une même journée (cf. *Pitch Black*). On oscille ainsi entre 40° et -100° rendant cette amplitude thermique mortelle pour toute personne non-équipée en conséquence. De plus, la nuit n'existe pas...

Cette planète ne possède aucune surface liquide, ni mer, ni lac. On a juste détecté un certain nombre de « couches liquides » souterraines dans les profondeurs des ravins (Ammoniac et Azote). La surface de la planète est occupée par des grandes étendues désertiques de pierres et de calcaire gris, avec quelques rares sommets rocheux (le plus élevé étant le mont Propoviev Erato, culminant à 1853 mètres).

L'ensemble de Terpsichore est parcouru par d'immenses ravins, nommés « rifts », d'énormes fissures larges de quelques mètres à plusieurs kilomètres (la plus connue, l'Hadès Fossa, dépasse les 4000 km de profondeur, rendant son exploration impossible). Les couches de méthane se trouvant en profondeur des rifts s'enflamment parfois, éclairant d'une lumière pâle ces longs couloirs rocheux. Ce spectacle est observable de l'espace. Ce phénomène naturel représente un véritable danger pour les stations minières exploitant l'intérieur

des cavités. Les explosions de méthane sont courantes, provoquant des bruits tonitruants et des secousses sismiques d'amplitudes variables.

L'atmosphère est irrespirable, étant composé en majorité d'azote, d'hydrogène, d'ammoniac et de méthane. Aucune compagnie n'a cru bon d'engager un processus de terraformation, Terpsichore n'étant rien de plus qu'un rocher prisé pour ses gisements de Narkobalt. La situation tendue entre les deux compagnies n'arrange rien. Du coup, Terpsichore recèle encore beaucoup de mystères, aucunes recherches n'ayant été effectuées sur l'existence de formes de vie. Seul les bénéfices comptent.

Le climat est rude, de puissants orages éclatant parfois en surface lorsque la température est au plus haut, pour laisser place à des pluies de grêlons lorsque la naine blanche succède au soleil bleu. Chaque journée fait 32,5 heures (temps terrestre) pour composer une année de 494,27 jours.

Il n'existe pas de « ville », à proprement parler, sur Terpsichore. Personne ne séjournant à temps complet sur la planète, les mineurs (nommés « *Engagés* ») travaillent dans des usines d'exploitation, équipées de nombreux puits (puits de contrôle, puits périphériques...), disséminées sur le territoire. Ces usines sont construites en kit, certaines étant même susceptibles de se déplacer, tels de gigantesques camions à chenilles.

La main d'œuvre humaine est réduite au minimum, l'ensemble des opérations de pompage et stockage étant réalisées mécaniquement. Les équipes se relayent au sol toutes les 3 semaines à partir des stations orbitales d'exploitation.

Les stations orbitales d'exploitation

Il existe deux stations spatiales en orbite autour de Terpsichore, chacune appartenant à une des compagnies minières :

- la station Oblivion, propriété de l'Aminoïl Extraction
- la station Krylov, propriété de la Minsk Domekov Parallax

Construites toutes les deux en 3602, elles sont positionnées de chaque « côté » de la planète et sont très similaires en taille et en fonctionnement. Intéressons-nous tout particulièrement à la station Oblivion, s'agissant de celle qui sera visitée par les personnages.

La station Oblivion

Ce gros prisme de métal, bardé d'antennes, de panneaux solaires et de lumières de signalisation fait environ 700 m de haut pour 600 m de large. Il est divisé

en 6 niveaux distincts :

- Niveau 1 : plateforme de stockage (oxygène, eau, fournitures, carburant, narkobalt...).

- Niveau 2 : plateforme d'embarquement/débarquement. On y trouve généralement 4 navettes « NG-33 Strontium Dog » qui se chargent du transport des ouvriers au sol. Elles sont également équipées pour recevoir chacune l'équivalent de 1000 tonnes de Narkobalt, lequel sera emmagasiné puis transporté dans les soutes des Tankers spatiaux qui appontent régulièrement. La station possède son propre Cargo-Tanker (un gros vaisseau de transport usé) : le Bulldog Shark.

- Niveau 3 : les dortoirs des Engagés, douches, infirmerie, cafétéria.

- Niveau 4 : espace détente, entièrement consacré aux loisirs. Salle de sport, jeux, cinéma, Vid-Games...

- Niveau 5 : chambre des « gradés », intendants et sous

intendants. Cafétéria réservée.

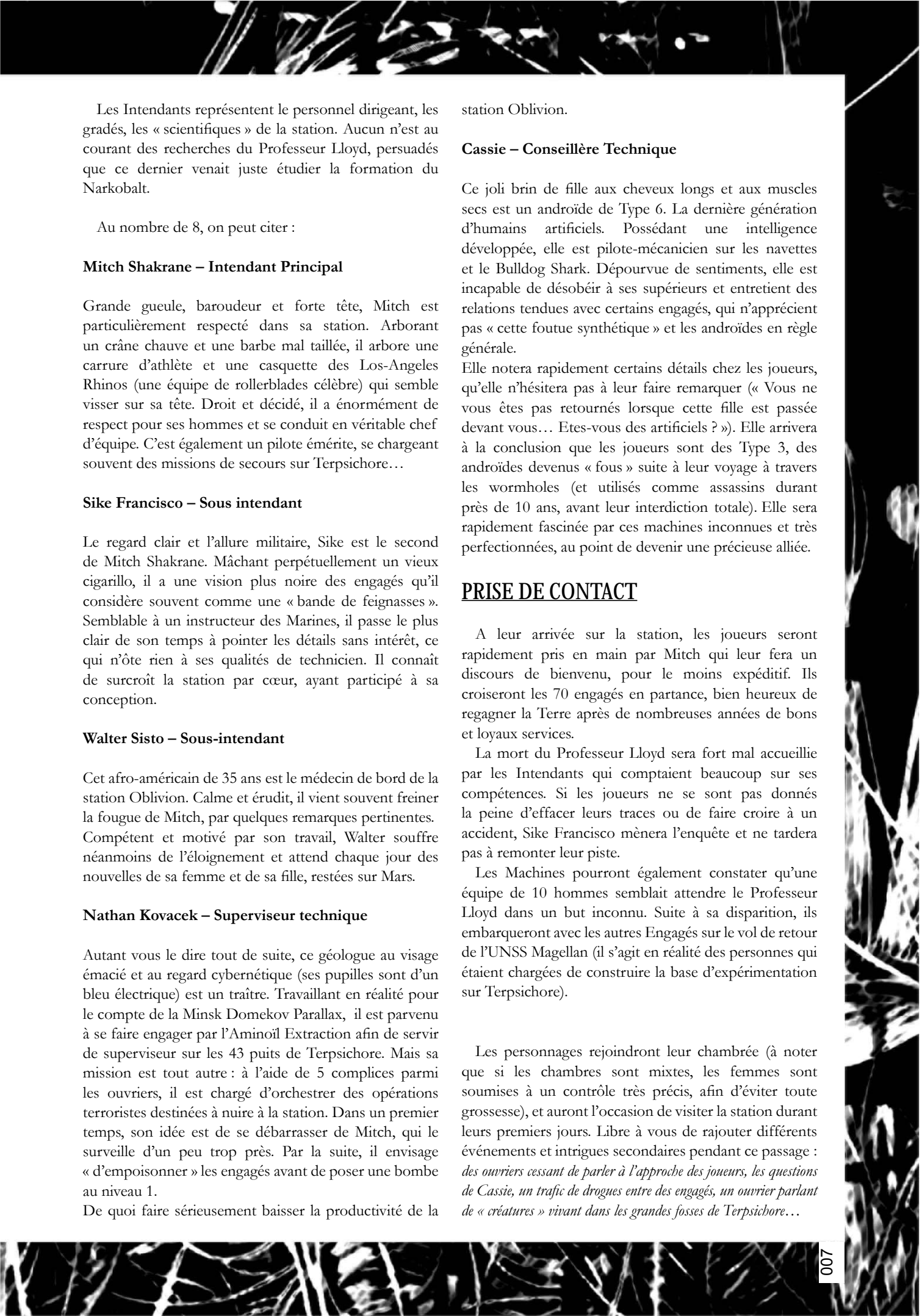
- Niveau 6 : pont principal, salle de contrôle. L'ordinateur central de la station se nomme Faust.

Tout cela dans une charmante ambiance de coursives de sous-marin, de tuyaux crachant du gaz, de bouches d'aération, de grilles métalliques, de trafics en tous genres, d'ascenseurs en panne et de moiteur artificielle façon *Outland*.

Les PNJs

Les Engagés (comprenez par-là les mineurs travaillant au sol) sont au nombre de 105 (hommes et femmes confondus, il n'y a aucun enfant sur la station). Il y en a au maximum que 75 à la fois sur la station, ces derniers se relayant sur Terpsichore toutes les 3 semaines. A l'intérieur de la station, ces derniers se chargent du stockage du carburant, de la maintenance et de la réparation du matériel.





Les Intendants représentent le personnel dirigeant, les gradés, les « scientifiques » de la station. Aucun n'est au courant des recherches du Professeur Lloyd, persuadés que ce dernier venait juste étudier la formation du Narkobalt.

Au nombre de 8, on peut citer :

Mitch Shakrane – Intendant Principal

Grande gueule, baroudeur et forte tête, Mitch est particulièrement respecté dans sa station. Arborant un crâne chauve et une barbe mal taillée, il arbore une carrure d'athlète et une casquette des Los-Angeles Rhinos (une équipe de rollerblades célèbre) qui semble visser sur sa tête. Droit et décidé, il a énormément de respect pour ses hommes et se conduit en véritable chef d'équipe. C'est également un pilote émérite, se chargeant souvent des missions de secours sur Terpsichore...

Sike Francisco – Sous intendant

Le regard clair et l'allure militaire, Sike est le second de Mitch Shakrane. Mâchant perpétuellement un vieux cigarillo, il a une vision plus noire des engagés qu'il considère souvent comme une « bande de feignasses ». Semblable à un instructeur des Marines, il passe le plus clair de son temps à pointer les détails sans intérêt, ce qui n'ôte rien à ses qualités de technicien. Il connaît de surcroît la station par cœur, ayant participé à sa conception.

Walter Sisto – Sous-intendant

Cet afro-américain de 35 ans est le médecin de bord de la station Oblivion. Calme et érudit, il vient souvent freiner la fougue de Mitch, par quelques remarques pertinentes. Compétent et motivé par son travail, Walter souffre néanmoins de l'éloignement et attend chaque jour des nouvelles de sa femme et de sa fille, restées sur Mars.

Nathan Kovacek – Superviseur technique

Autant vous le dire tout de suite, ce géologue au visage émacié et au regard cybernétique (ses pupilles sont d'un bleu électrique) est un traître. Travaillant en réalité pour le compte de la Minsk Domekov Parallax, il est parvenu à se faire engager par l'Aminoïl Extraction afin de servir de superviseur sur les 43 puits de Terpsichore. Mais sa mission est tout autre : à l'aide de 5 complices parmi les ouvriers, il est chargé d'orchestrer des opérations terroristes destinées à nuire à la station. Dans un premier temps, son idée est de se débarrasser de Mitch, qui le surveille d'un peu trop près. Par la suite, il envisage « d'empoisonner » les engagés avant de poser une bombe au niveau 1.

De quoi faire sérieusement baisser la productivité de la

station Oblivion.

Cassie – Conseillère Technique

Ce joli brin de fille aux cheveux longs et aux muscles secs est un androïde de Type 6. La dernière génération d'humains artificiels. Possédant une intelligence développée, elle est pilote-mécanicien sur les navettes et le Bulldog Shark. Dépourvue de sentiments, elle est incapable de désobéir à ses supérieurs et entretient des relations tendues avec certains engagés, qui n'apprécient pas « cette foutue synthétique » et les androïdes en règle générale.

Elle notera rapidement certains détails chez les joueurs, qu'elle n'hésitera pas à leur faire remarquer (« Vous ne vous êtes pas retournés lorsque cette fille est passée devant vous... Etes-vous des artificiels ? »). Elle arrivera à la conclusion que les joueurs sont des Type 3, des androïdes devenus « fous » suite à leur voyage à travers les wormholes (et utilisés comme assassins durant près de 10 ans, avant leur interdiction totale). Elle sera rapidement fascinée par ces machines inconnues et très perfectionnées, au point de devenir une précieuse alliée.

PRISE DE CONTACT

A leur arrivée sur la station, les joueurs seront rapidement pris en main par Mitch qui leur fera un discours de bienvenu, pour le moins expéditif. Ils croiseront les 70 engagés en partance, bien heureux de regagner la Terre après de nombreuses années de bons et loyaux services.

La mort du Professeur Lloyd sera fort mal accueillie par les Intendants qui comptaient beaucoup sur ses compétences. Si les joueurs ne se sont pas donnés la peine d'effacer leurs traces ou de faire croire à un accident, Sike Francisco mènera l'enquête et ne tardera pas à remonter leur piste.

Les Machines pourront également constater qu'une équipe de 10 hommes semblait attendre le Professeur Lloyd dans un but inconnu. Suite à sa disparition, ils embarqueront avec les autres Engagés sur le vol de retour de l'UNSS Magellan (il s'agit en réalité des personnes qui étaient chargées de construire la base d'expérimentation sur Terpsichore).

Les personnages rejoindront leur chambrée (à noter que si les chambres sont mixtes, les femmes sont soumises à un contrôle très précis, afin d'éviter toute grossesse), et auront l'occasion de visiter la station durant leurs premiers jours. Libre à vous de rajouter différents événements et intrigues secondaires pendant ce passage : *des ouvriers cessant de parler à l'approche des joueurs, les questions de Cassie, un trafic de drogues entre des engagés, un ouvrier parlant de « créatures » vivant dans les grandes fosses de Terpsichore...*

LES EVENEMENTS

Les événements décrits ci-après interviennent par ordre chronologique. A vous de les faire intervenir au moment où vous le souhaitez, en fonction du déroulement du scénario et de l'avancement des joueurs.

Le travail sur Terpsichore

Les personnages seront amenés durant 3 semaines à travailler dans un des puits d'une des 7 zones d'exploitation de l'Aminoïl Extraction. Ils pourront ainsi découvrir cette planète, équipés de combinaisons hermétiques dont ils pourraient se passer (mais au risque de se démasquer). Faites leur ressentir la difficulté du travail, la rudesse du climat, l'aspect étrange des rifts... Et n'hésitez pas à leur faire sentir l'agressivité de la compagnie minière adverse, par quelques tirs de fusil endommageant le matériel.

Les Machines ne devront pas perdre de vue leur mission principale : trouver la trace d'une éventuelle Antithée au cœur de la station ou sur le sol de la planète. Leurs trois premières semaines ne leur donneront aucun indice sur ce qui s'apprête à détruire ce système solaire dans une poignée de jours.

La base d'expérimentation

Au cours de leurs pérégrinations sur le sol de la planète, les joueurs tomberont peut-être sur un chantier abandonné. Les matériaux et outils de construction auront été laissés sur place... Il s'agit de la base d'expérimentation que devait superviser le Professeur Nathanaël Lloyd.

Les Intendants d'Oblivion sont au courant de l'existence de cette base abandonnée, mais pour eux, elle devait accueillir les recherches du Professeur sur la formation du Narkobalt.

Suite à sa disparition, le projet a été annulé.

Accident sur le puits 34

Alors que les personnages seront revenus sur la station après leurs semaines de travail et feront un compte-rendu à Mitch sur le pont principal, une alerte résonnera dans tous les niveaux : on a plus de nouvelles d'une équipe de 3 personnes près du puits 34. On a peur qu'ils soient tombés dans un rift suite à une explosion de méthane alors qu'ils réparaient un puits de contrôle à neutrons.

Mitch se portera immédiatement volontaire pour piloter la navette et demandera aux PJs de l'accompagner. Avant de partir, il cherchera désespérément sa bouteille de gin que Kovacek finira par lui donner.

Avant d'arriver au niveau du puits 34, ils apprendront par radio qu'un des disparus a été retrouvé. Il est

sérieusement brûlé et a été placé sous oxygène, dans une tente de secours.

Malgré son état, ce dernier confirmera que c'est une explosion de méthane qui a fait chuter une partie du puits dans le vide. Il a réussi à se rattraper de justesse à une poutrelle, mais a été brûlé par un des processeurs à neutrons qui s'est embrasé. Devant l'insistance de Mitch demandant pourquoi ils n'étaient pas harnachés, comme la sécurité l'exige, le blessé répondra :

- « On avait vu quelque chose bouger dans le précipice, quelque chose d'énorme... On s'est détachés pour voir de plus près. Et il y a eu l'explosion... ».

Durant toute la conversation, Mitch se tiendra régulièrement la tête, comme s'il était en proie à une violente migraine. Il décidera de faire un survol du rift, dans l'espoir de trouver une trace des disparus. Les joueurs l'accompagneront, sans vraiment y croire, vu la profondeur du gouffre.

Le crash

Alors qu'ils survoleront le rift, une explosion de méthane se fera entendre. Alors qu'un éclair bleuté apparaîtra au fond du ravin, une masse immense et flasque surgira du gouffre comme une bulle de champagne : une gigantesque méduse grisâtre et parcourue de zébrures électriques. Une forme de vie inconnue s'élevant dans les airs à toute vitesse !

Mitch paniquera, subissant un malaise, et ne pourra éviter le colosse inconnu qu'il percutera de plein fouet. De la bouillie bleutée et roussie aspergera les hublots de la navette.

Ce sera la chute.

Le crash à plusieurs kilomètres de toute usine d'exploitation...

Mitch et tous les PNJs présents seront morts dans l'accident. Les personnages seront sans doute en meilleur état, bien que des morceaux de métal auront peut-être traversé leur chair et endommagé leurs combinaisons (dégâts à la discrétion du MJ). Ils devront être prudents : les secours ne devront pas découvrir leurs membres mécaniques, sans oublier qu'une combinaison percée entraîne toujours la mort à cause de la différence de pression. Les Machines y sont insensibles... Mais ça les humains ne le savent pas.

L'équipe de secours mettra 3 heures avant de localiser la navette. La méduse s'est écrasée, répandant son corps visqueux sur plusieurs mètres carré, en laissant les témoins sous le choc.

Le complot de Nathan Kovacek

Les obsèques de Mitch et des autres auront lieu le jour même. Leurs corps seront propulsés dans l'espace où ils iront s'abîmer dans la pseudo-atmosphère de la planète. Cassie observera les corps partir, avec un air étonné, presque embarrassée. Pour elle, la mort est un concept abstrait...

Sike Francisco est désormais le nouvel Intendant Principal et il n'est pas au bout de ses surprises.

L'accident de Mitch a en effet été provoqué par Nathan Kovacek. Ce dernier l'a drogué à l'aide de la bouteille de gin, dans l'espoir de provoquer un accident. Maintenant débarrassé du trop curieux Mitch, il va passer au plan B : empoisonner l'équipage pour arrêter le travail.

Pour cela, il va contaminer les réserves d'eau avec un virus non mortel. Rapidement, 83% du personnel sera dans l'incapacité de travailler, souffrant d'une violente fièvre et de vertiges. Les médicaments seront en nombre insuffisant face à pareille épidémie. Evidemment, ni les joueurs, ni Cassie, ni Nathan et ses complices ne seront atteints par ce curieux virus.

Il ne reste plus qu'à espérer que les joueurs découvriront rapidement le pot aux roses avant qu'il ne soit trop tard. Une analyse de l'eau permettra de trouver la source de l'épidémie et de l'enrayer à l'aide de nouveaux stocks placés sur Terpsichore. Mais Nathan n'aura pas dit son dernier mot : il placera une bombe au niveau 1, afin d'endommager les ressources d'oxygène pour provoquer l'évacuation de la station. La complicité de Cassie et des caméras de Faust (l'ordinateur central) permettra peut-être aux joueurs de comprendre le manège de Kovacek... Ils seront alors nommés « Conseillers Techniques » faisant désormais parti des Intendants (en sous-nombre) en ayant prouvé leurs capacités.

Dans le cas contraire, le personnel de la station sera obligé de rejoindre le Bulldog Shark en urgence et de quitter la station, ne laissant aucun espoir aux joueurs de sauver ce monde de sa destruction. Sauf s'ils restent seuls...

L'épave du SPK *Suspirarium*

Quelques jours plus tard, lorsque la vie sur la station aura repris son cours (Nathan enfermé ou tué), celle-ci recevra un appel de détresse issu de la « balise-argos » d'un vaisseau. Ce dernier semble avoir stoppé sa course à plusieurs kilomètres de la station, envoyant dans l'espace son message de secours pré-programmé.

Il ne reste plus que 3 jours avant la disparition de Terpsichore et les joueurs n'ont toujours rien trouvé.

En se rendant sur les lieux avec Sike Francisco, ils découvriront une épave, un véritable vaisseau fantôme :

le SPK *Suspirarium*. A l'intérieur de sa carcasse, dépourvue de gravité artificielle, les Machines ne trouveront que des cadavres desséchés, déchiquetés, au teint grisâtre. Ca et là flottent de sombres gouttes de sang, une hache, un fer à souder... Ils semblent s'être entre-tués.

Dans une pièce, ils seront gentiment accueillis par un Sextus (un gros robot de transport de charge), visiblement reprogrammé pour tuer. Il ne sera pas difficile de faire disjoncter son corps de métal, vu le nombre de fils qui dépassent. Derrière lui se trouve le cadavre d'un homme, équipé d'une combinaison anti-gravité, les mains crispées sur un petit crâne ouvragé en or. Il est mort par manque d'oxygène.

Sextus (Robot dément)

PUISSANCE : 6
MOTRICITE : 3
BLINDAGE : 2
RESISTANCE : 4
LOGIQUE : 2
CULTURE : 1
ASPECT : 1
RADAR : 3

Frapper (3)

Si les joueurs tentent d'en savoir plus en essayant de creuser dans la « pauvre » mémoire de l'ordinateur de bord, ils découvriront les coordonnées de la précédente destination du vaisseau : une météorite de catégorie 4 se trouvant seulement à quelques kilomètres d'ici. Les fragments pierreux trouvés dans le laboratoire du bord appuieront cette hypothèse.

Note : en ouvrant les entrailles du Sextus, les persos pourront trouver plein de pierres précieuses et de bijoux, aux allures de parures incas. Quel coffre-fort !

Le continent perdu

N'ayant rien de plus sur le vaisseau, il est probable que sur l'ordre de Francisco, deux navettes (une vingtaine de personnes au total, dont les joueurs) se rendent aux coordonnées indiquées. La météorite aura légèrement bougé mais elle ne sera pas difficile à repérer, vu sa masse.

Une gravure gigantesque occupe une bonne partie de sa surface. On dirait un oiseau, dessiné d'un trait unique. Il est semblable au grand colibri du plateau de Nazca, dans les Andes.

Après s'être posés, les personnages pourront commencer l'exploration de ce fragment de roche de

plus de 10 km de longueur. Leurs différentes recherches topographiques et géologiques leur permettront de découvrir que ce dessin, réalisé à l'aide de pierres blanches, fait 95 m de long. De plus l'analyse du sol révélera que sa composition est similaire à celui de la Cordillère des Andes.

Au final, les joueurs découvriront une véritable « pyramide aztèque » au fond d'un étroit corridor rocheux. Des traces de pas leur indiqueront que l'équipage du SPK Suspirarium a vraisemblablement emprunté la même voie. Après avoir grimpé les 454 marches de l'inquiétante pyramide, ils parviendront jusqu'à une salle décorée de fresques étranges : ces dernières représentent des hommes en habits rituels, enfermant une créature noire dans une sorte de « tube », décoré de motifs solaires. D'autres peintures montrent « l'envol » du météorite, semble-t-il pour éviter un cataclysme. Un seul nom revient régulièrement sur les murs de cette salle : Royaume de Mû.

Au fond de la salle, un sombre escalier descend jusque dans les entrailles du continent perdu de Mû....

Le cachot

Dans une immense salle souterraine située à plus de 300 mètres de profondeur, l'équipe découvrira le secret de Mû. Au centre de murs gravés et de tables jonchées d'or et d'offrandes, trônera un cylindre de cuivre de 3 mètres de haut, décoré de motifs solaires, dont l'intérieur semblera habité par une substance noire (pensez à celui de *Prince des Ténèbres*). Cette apparition, ainsi que l'étrange bruit sourd qu'il produira, créera une ambiance lourde et inquiétante parmi les hommes d'équipage. Les peintures représentant les massacres de ce « prisonnier », conduiront certains engagés à quitter la pyramide, par peur ou superstition.

Tout laissera à croire que la météorite a été envoyée dans l'espace, par un moyen inconnu il y a plus de 3000 ans, afin d'empêcher la créature de nuire. Les Machines penseront sans doute à une Antithée mais seront embarrassées sur la façon d'agir. En effet, libérer cette créature pour l'emmener sur Dédale serait suicidaire (3000 ans en captivité, c'est autant de temps pour acquérir une puissance démesurée) et détruire la météorite ne serait d'aucune utilité, chaque Antithée étant immortelle.

Alors que les joueurs réfléchiront à différentes solutions pour ramener l'Antithée au cœur de Dédale et l'empêcher de détruire Terpsichore, ils ne réaliseront pas que la créature a déjà commencé à agir.

L'emprise des ténèbres

"You're not afraid of the dark are you ?"

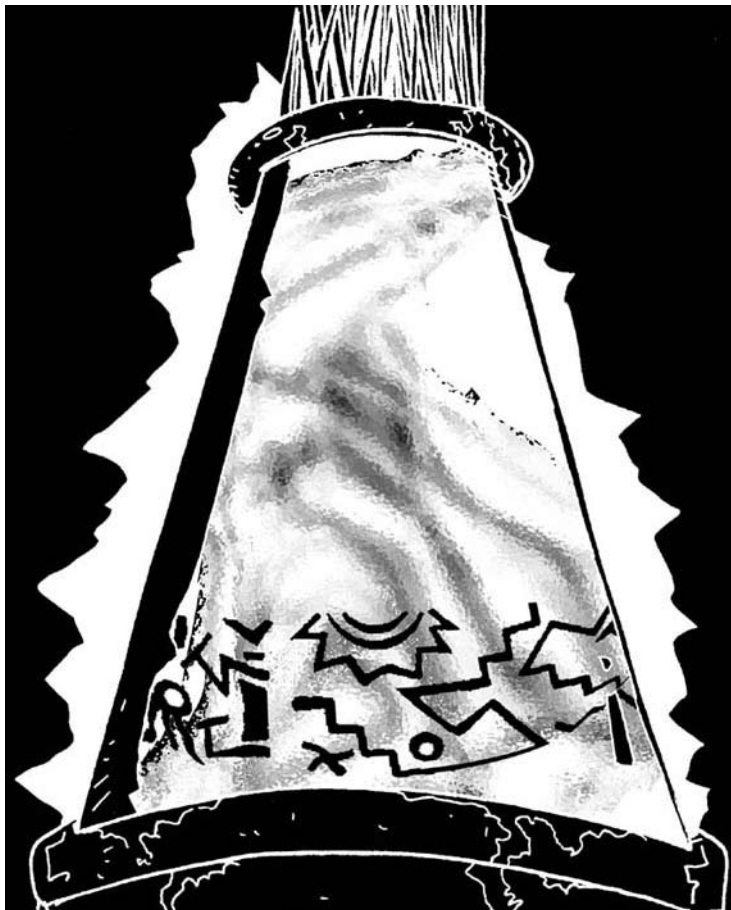
Riddick – Pitch Black

Cette Antithée est une Phrygane. Elle était autrefois une jeune fille de 11 ans, fille d'un prêtre du continent de Mû, condamnée à être donnée en offrande à l'incommensurable dieu Soleil. Mais l'apparition de la Mnose en décida autrement : elle commença à aspirer la chaleur des êtres, pour réchauffer son corps transit de froid. Toutes ses victimes devinrent folles, privées de chaleur et de pensées, devenant de simples morts-vivants agissant sous son emprise. Le couteau de sacrifice n'eut aucun effet sur elle, régénérant ses blessures à l'aide d'un sang noir aspirant l'énergie vitale de son propre père.

Un oracle prophétisa que la jeune fille finirait par consommer l'énergie du soleil pour se réchauffer. Et alors que la population de Mû sombrait peu à peu dans la folie, les hommes s'entre-tuant, les survivants décidèrent de sacrifier leur peuple pour sauver le Dieu Soleil.

La fillette fut emprisonnée et Mû quitta la terre pour disparaître dans les ténèbres...

Cela signifie-t-il que le Docteur Sleepless est aussi vieux que



Dédale ? Cette fillette serait-elle une des premières Antithées du Chronoverse ?

Mais la fillette a gagné en puissance et ces millénaires passés dans une cuve hermétique ont privé son corps de toute chaleur réparatrice. Elle a froid... Terriblement froid, et faim. Elle n'est désormais plus qu'une substance noirâtre similaire au goudron. Mais le cylindre de cuivre a fait son temps et une mince brèche a fait son apparition dans la paroi, répandant un peu de sa substance sur le sol.

Les joueurs ne s'en rendront pas compte immédiatement. Mais ce laps de temps sera suffisant pour que l'équipage sombre peu à peu sous l'emprise de la créature, infecté par les émanations chimiques de l'Antithée. Tel un virus, ce syndrome sera amené sur la station Oblivion dont tous les occupants (à l'exception de Cassie) seront peu à peu pris d'hallucinations, recherchant sans cesse une source de chaleur pour réchauffer leur corps glacé, à la peau pâle et aux veines sombres. Puis ils finiront par saisir les haches, les perceuses et les fers à souder...

Conseil au MJ :

Faites monter la pression crescendo. Dans un premier temps, les joueurs observeront juste quelques changements de comportement chez certains membres d'équipage. Puis la station basculera dans l'horreur, une véritable invasion de fous assoiffés de sang...

Résistance

Un membre d'équipage finira par aller libérer la créature, en détruisant la surface du cylindre au fusil d'assaut. Elle se répandra dans la pyramide, hurlant sa rage et sa douleur. Elle absorbera la chaleur des réacteurs des navettes, celle des hommes, avant de se tourner vers les deux soleils.

Pris de vitesse, les personnages ne pourront que subir les événements. Ces derniers paraîtront se liguer contre eux : s'approcher trop près de la créature pourrait lui permettre d'aspirer l'énergie de leur Madra. Sans oublier que tous les habitants de la station étant désormais privés d'énergie vitale, les Machines ne peuvent plus recharger leur batterie déjà bien faible à l'aide de leur novo-seringue. De quoi limiter l'utilisation de leurs implants.... Tout renfort de Dédale se trouvant à deux ans de voyage d'ici, les PJs auront sans doute d'impression d'avoir échoués.

Ils observeront, impuissants, l'Antithée se positionner sur le colibri du météorite et commencer à attirer vers elle l'énergie des astres jumeaux, en déployant de gigantesques ailes noires et membraneuses. Le tout en essayant d'échapper à la folie furieuse des engagés, ivres de sang.

Peut-être alors auront-ils une idée pour s'en sortir... ?

Leur seule véritable porte de sortie se trouve dans les recherches du Professeur Nathanaël Lloyd. En étudiant celles-ci au début du scénario, les Machines auront compris qu'il est possible de « reprogrammer » une porte stellaire afin de la diriger directement sur Dédale... Dans un voyage quasi immédiat. Elles pourraient alors peut-être tracter la météorite avec le Bulldog Shark (pilote par Cassie) à travers la porte... De la sorte elles parviendraient au cœur du Vortex où les renforts interviendraient rapidement pour annihiler l'Antithée.

Mais ce plan est risqué : rien ne prouve que l'Antithée ne pourrait pas absorber toute l'énergie de la tour sombre en quelques secondes.

The end ?

"Wake up! Time to die!"

Leon – Blade Runner

Le destin de ce monde appartient désormais aux joueurs... S'ils utilisent les recherches de Lloyd, ils devront se rendre jusqu'à la porte stellaire la plus proche de Terpsichore, y pénétrer et reprogrammer sa destination vers Dédale en se débarrassant des trois androïdes du poste de contrôle. Puis, Cassie (si elle est toujours vivante) se chargera de piloter le Bulldog Shark pour tracter le météorite jusqu'à la porte. Ce transport sera lent et risqué, profitant du fait que l'Antithée se concentrera sur l'énergie des soleils, oubliant les moteurs brûlants du Cargo-Tanker.

Les Machines franchiront alors la porte pour atterrir au sein du Vortex... De nombreux blocks feront leur apparition, munis de milliers de carabes, pour prendre d'assaut la créature noire. Les canons de protection de Dédale feront feu... Des machines seront vidées de leur énergie. Le combat sera titanesque, épique, démesuré !

Et les machines gagneront... Reste à savoir ce que deviendra Cassie pendant que le corps de l'Antithée rejoindra une cellule infaillible.

Mais les joueurs choisiront peut-être d'autres voies. A vous de déterminer si elles parviendront à éviter l'extinction des soleils, la disparition de cet univers... Et leur propre annihilation.

Texte et illustrations : Willy Favre