



POUSSIÈRES D'ÉTOILES

UNE MURDER PARTY ÉCRITE
PAR GULIVER ITHILDIN



6 HEURES

8 JOUEURS

2 ORGAS

SCI-FI

POUSSIÈRES D'ÉTOILES

Une Murder Party par Guliver Ithildin



AVANT-PROPOS

Pour cette sixième intrigue de ma carrière de rédacteur de Murder Party, permettez-moi de vous présenter « Poussières d'étoiles », un jeu se déroulant dans le poste de pilotage d'un vaisseau interstellaire. Intrigues écologiques, aventures spatiales et terraformation sont à l'honneur !

Si jamais vous avez envie de partager avec moi les photos, impressions et critiques de vos futurs joueurs, je vous en serais reconnaissant. Envoyez tout cela à l'adresse habituelle : guliver_ithildin@hotmail.fr.

LE CONCEPT

Depuis un petit moment, l'idée d'écrire un scénario se déroulant dans l'espace (l'astronomie étant un domaine cher à mon cœur) me trottait dans la tête. Entre autres choses, j'avais envie d'explorer le concept de terraformation et des conséquences induites par un tel acte sur la faune et la flore de l'exoplanète ciblée. Avons-nous le droit de modifier une planète dans le seul but de nous satisfaire, nous, étrangers à cette terre ? *Quid* de la disparition des espèces déjà présentes ? Quelles en seront les portées écologiques, philosophiques et religieuses ? C'est pour explorer ces thèmes qu'est né « Poussières d'étoiles ». Ce scénario d'un peu moins de 6 heures est pensé pour 8 Joueurs (le sexe importe peu ici) ainsi que 2 Organisateur (pareil), tous ayant déjà un peu de bouchon dans les Murder Party.

Le jeu se déroulera à bord du vaisseau spatial « E_M85 Galaxie », envoyé en mission de reconnaissance sur l'une des lunes de la géante gazeuse Ozgun, Augustine, qui pourrait éventuellement rassembler les conditions nécessaires à la vie. Les joueurs, réveillés de leur stase quelques heures avant l'arrivée, devront manœuvrer le navire dans un environnement spatial riche en surprises, rencontres et mésaventures, tout en arrivant à maintenir un semblant de cohésion entre membres d'équipage.

Le scénario, quoique futuriste, ne fait toutefois pas intervenir d'extraterrestres ni de phénomène surnaturel d'aucune sorte. Les choses les plus étranges auront comme fondement physique les déformations spatiaux-temporelles liées au puits de gravité des trous noirs stellaires, phénomènes que j'ai joyeusement amplifiés pour les besoins de cette histoire.

LES PERSONNAGES

Le vaisseau interstellaire « E_M85 Galaxie » est principalement opéré par des systèmes automatiques, eux mêmes régulés par 2 androïdes de dernière génération (2 Organisateur). L'équipage humain en est réduit à sa plus simple expression de 8 membres (Joueurs) :

- Le commandant Haris
- Le navigateur Vezen
- Le chef mécanicien Aludra
- Le général Foramen
- L'astrophysicien Dhalim
- Le médecin de bord Rana
- Le psychologue Capella
- Le biologiste Alcyone

Le sexe des rôles n'intervient pas dans cette histoire et peut donc être choisi librement ; les membres d'un équipage s'appelant le plus souvent par leur nom de famille.

INTRODUCTION (CONNUE DE TOUS)

La Terre, dans un futur lointain

Les livres d'histoire parlent d'une Terre verte, où les hommes pouvaient encore se balader dans d'immenses forêts, puiser l'eau à même les cascades et nager dans les lacs. Les cités ne dépassaient pas les quelques millions d'habitants et le ciel s'ouvrait sur un large panorama bleuté, constellé d'étoiles à la nuit tombée. La pollution des hommes était minime : gaz à effet de serre, pétrochimie et nucléaire commençaient tout juste à impacter l'écologie. De premières mesures ont été prises pour endiguer les problèmes, mais c'était sans compter la multiplication rapide de l'Homme. Devant la surpopulation de la planète, les besoins se sont faits de plus en plus grands et les terriens n'ont eu d'autres choix que de pousser le rendement au maximum, exploitant la Terre jusque dans ses moindres réserves.

Aujourd'hui, notre planète se meurt rapidement. La végétation a de plus en plus de mal à pousser à cause du réchauffement climatique inquiétant qui a fait fondre toute trace de glace du globe. S'en sont suivies des catastrophes naturelles déjà prédites par nos ancêtres, telles qu'inondations et intoxication de l'air, ce qui a poussé les humains à se terrer dans leurs gigantesques immeubles. La décadence due à la promiscuité et au manque de ressources est en

train de ronger les esprits et la violence devient chose commune. Plus personne n'ose entrer dans ces terriers de béton où vivent des millions de personnes et même les plus riches commencent à se marcher dessus et à sentir la faim dans leurs tours de verre réfrigérées.

Le Gouvernement Mondial a donc repris une vieille initiative datant d'une époque révolue, celle de partir à la conquête de nouveaux territoires dans l'espace. Il a lancé de nombreuses missions spatiales avec les dernières ressources en énergie disponibles pour partir à la recherche de terres habitables. Au début du second millénaire, de nombreuses planètes avaient déjà été découvertes mais les crises financières, agricoles et naturelles ayant forcé les dirigeants de la Terre à se focaliser sur des problèmes terrestres, la recherche d'exoplanètes telluriques avait été abandonnée. La technologie ayant évolué, le gouvernement terrien espère maintenant trouver une nouvelle Terre pour pouvoir soulager la vieille de son humanité. Pointant vers différents coins de l'Univers, les satellites spatiaux ont sélectionné six planètes inhabitées, situées à des années lumières, qui pourraient éventuellement accueillir la vie. Mais avant de construire des cargos gigantesques pour y emmener une partie de la civilisation, des missions d'exploration vont être envoyées. Leur but : découvrir si ces planètes sont conformes aux exigences de vie humaine.

LES DESSOUS DE L'HISTOIRE RÉVÉLÉS

La planète Terre se meurt, et bien plus vite que les scientifiques ne l'auraient cru. La détection de protubérances solaires extra-énergétiques indique que la structure interne du soleil a évolué plus rapidement que ce que les théories prédisaient. Selon de nouveaux calculs, le soleil ne va pas tarder à mourir, non sans avoir auparavant gonflé sous la pression interne des réactions thermonucléaires au cœur. La taille de l'astre commence à augmenter, se rapprochant dangereusement de la Terre, ce qui est la principale cause (non-divulguée) de l'élévation rapide de la température globale. Bientôt, tout ce qui sera à la surface de la planète aura soit grillé à cause des températures infernales, soit été irradié à mort par les rayons gammas.

Le Gouvernement Mondial a donc enclenché des contre-mesures draconiennes il y a quelques dizaines d'années de cela. En utilisant les données de vieux satellites, ils ont sélectionné six planètes appartenant à des systèmes planétaires potentiellement aptes à accueillir la vie et des navettes spatiales d'exploration monoplaces ont été lancées. Toutes ont renvoyé des signaux positifs quant aux conditions climatiques, mais ont aussi indiqué que la vie y était présente, à divers degrés d'évolution. N'ayant pas le temps de sélectionner d'autres exoplanètes et d'y envoyer des sondes, le Gouvernement Mondial a donc pris la décision de tenter le tout pour le tout pour sauver l'humanité : le projet ARCHE_DE_NOE a vu le jour. Les scientifiques ont collecté en secret des embryons de chaque plante et de chaque animal (l'humain compris), en double, afin de les stocker dans des tubes cryogénisés. Puis ils ont installé un système de terraformation sur six navires spatiaux géants afin de modeler les planètes telluriques en paradis pour humains. Le très lent processus de terraformation (602 jours) implique en premier lieu de brûler l'ensemble de la

surface de la planète en question avant d'y pulvériser des nappes de cristaux d'eau dans lesquels la vie sera contenue. Le réchauffement de la glace au contact du sol chaud donnera naissance aux océans, aux terres propices à l'agriculture et à la végétation, et bientôt la vie telle que la Terre l'a connue pourra recommencer ailleurs. Ces six navires sont donc les derniers espoirs de l'humanité pour prolonger son existence, même si cela implique de laisser mourir l'ensemble de la population de la Terre et d'éradiquer celles présentes sur les planètes qui seront lentement terraformées.

Le Gouvernement Mondial a bien entendu caché le fondement du projet aux médias et à la population, mais utilise un fond de vérité pour que ces expéditions aient un semblant de force. Six commandants expérimentés ont été réunis, avec pour mission de mener leur navire spatial jusqu'aux planètes en question. Mais on ne leur a pas dit toute la vérité. Ils pensent que ces planètes sont en fait vierges de toute vie et que pour que l'Homme puisse s'y implanter il faut les terraformer légèrement (sans avoir connaissance du fait que la Terre va mourir très bientôt, que les embryons de vie et de plantes font partie du processus de terraformation, ni que les exoplanètes seront brûlées en premier lieu). Les équipages des navires sont constitués de 8 personnes, tout le reste étant géré par des androïdes et par des systèmes automatisés, afin de limiter la consommation de denrées périssables. Chaque équipage embarquera, outre le commandant de navire, son navigateur et son chef de mécanicien, un astrophysicien (chargé des connaissances mondiales et pour sa connaissance des objets de l'espace), un médecin (pour la santé physique de l'équipage), un psychologue (pour la santé mentale de l'équipage), un biologiste (pour s'occuper des plantes du nouveau monde) et un militaire (pour la survie, la défense et les relations diplomatiques). Tous ont été sélectionnés pour leurs compétences mais aussi pour leur athéisme, car le gouvernement veut débarrasser l'humanité de ses anciennes croyances.

Mais c'est sans compter Terra Mater (du nom de la déesse romaine), la plus importante et plus vindicative organisation écologico-religieuse de la planète. Cette société prône un réajustement du mode de fonctionnement humain afin de rendre à la Terre sa prime jeunesse et de la libérer de son étranglement sociétal. La Terre, appelée aussi Gaïa ou Tellus, est pour eux l'entité même de la Vie, une force symbolique religieuse qui doit avoir l'ascendant sur l'Homme, et non l'inverse. Terra Mater est fortement opposée à l'idée du dépeuplement de la Terre pour aller s'installer sur d'autres planètes, puisque cela signifierait l'effondrement de son dogme monothéiste et un morcellement de sa puissance politique. L'organisation extrémiste/écologiste a donc décidé de faire échouer les six missions en envoyant à bord des vaisseaux des sectaires équipés de bombes, afin d'y commettre les premiers attentats terroristes spatiaux. Mais tout cela sans savoir que la Terre est condamnée et que les vaisseaux représentent le seul devenir possible de la race humaine ...

[Je ne détaillerais pas ici les multiples intrigues secondaires qui lient les personnages et leur donnent à la fois de la consistance, de l'intérêt et des objectifs. Tout est indiqué dans leurs feuilles de personnage]

DU LIEU ET DU MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Cette Murder Party nécessite une pièce de jeu la plus grande et la plus neutre possible ; entendez par là avec le moins de meubles et de décorations inamovibles que vous puissiez trouver. Cette pièce doit avoir 2 portes. L'une symbolisera le sas menant à l'intérieur du vaisseau et l'autre un futur trou dans la carlingue de l'engin.

La salle de commande du vaisseau devra être décorée de façon futuriste, en suivant les étapes décrites dans le chapitre « Déroulement de la soirée ». Il y a pas mal de matériel à réunir ; je vous conseille donc de lire attentivement tout ce scénario et de noter au fur et à mesure ce dont vous aller avoir besoin. Une liste de matériel vous sera donnée après la présentation des joueurs.

DÉROULEMENT DE LA SOIRÉE

Il y a plusieurs grandes étapes au déroulement de ce scénario. Celles-ci sont résumées dans le tableau suivant puis expliquées plus longuement avec moult détails à la suite des feuilles de personnage. Les heures sont données à titre indicatif, rien ne vous empêche de les modifier selon la façon dont vos invités jouent.

Fil temporel	Événement
T	Début du jeu
T + 40 minutes	Dysfonctionnement électrique
T + 70 minutes	Crise de phobie de certains membres du personnel
T + 100 minutes	Appel de détresse du Chemineur d'Etoiles
T + 130 minutes	Traversée du champ d'astéroïdes et perforation du blindage, perte d'un androïde
T + 155 minutes	Découverte de l'androïde démantelée. Sa réparation amène à la découverte de la présence de la bombe
T + 195 minutes	Effets spatio-temporels dus au trou noir : déformation temporelle
T + 215 minutes	Effets spatio-temporels dus au trou noir : déformation spatiale
T + 265 minutes	Sauvetage du pilote perdu dans l'espace, prolifération de la maladie
T + 315 minutes	Arrivée sur Augustine, scan de la planète et projection de l'hologramme du Gouvernement Mondial
T + 345 minutes	Choix final et fin du jeu

LE REVEIL ET LE DEBUT DE PARTIE

Les joueurs vont sortir de leur état de stase et passer en salle de pilotage sous l'invitation du commandant Haris, qui leur fera alors servir un rafraîchissement en même temps qu'il résumera les points essentiels de leur mission. Bientôt le navigateur Vezen entreprendra de tracer l'itinéraire du navire interstellaire jusqu'à Augustine à l'aide de certains autres membres de l'équipage pendant que le médecin de bord Rana procédera à un contrôle de routine de l'état de santé général.

Chaque joueur se lancera alors dans ses propres objectifs et l'histoire commencera doucement à se mettre en place, d'un point de vue intime.

LE VOYAGE ET SES PERIPETIES

D'un point de vue extérieur, l'histoire commencera à prendre forme par une panne généralisée des systèmes électriques du navire. Celui-ci étant encore un prototype de son genre, ce n'est pas très surprenant. Mais cette panne aura plusieurs effets. D'abord elle jouera sur le moral de certains personnages qui vont développer une phobie qui va prendre de l'ampleur avant d'éclater en crise majeure que le psychologue et le médecin de bord devront régler. Mais la panne a aussi réactualisé le périscope, qui permettra de voir que le vaisseau se dirige vers un champ d'astéroïde plus étendu que prévu. Le passage dans cette région dangereuse ne pourra être évité et les joueurs devront se préparer à d'éventuels impacts.

Mais alors qu'ils s'attendent à tout moment à des perturbations, ils recevront un appel de détresse de l'un des six autres navires d'exploration, le « Chemineur d'Etoiles », qui est dans le même système multi-solaire. Ce dernier a subi une avarie aussi soudaine que sévère et fonce vers la surface de la planète Phileai. On l'entendra appeler à l'aide et exploser. Les joueurs pourront se demander à ce point s'ils ne sont pas aussi en grand danger, ce qui sera confirmé lorsqu'ils seront percutés par les astéroïdes. Une brèche va s'ouvrir dans le poste de pilotage et un androïde sera aspiré dans l'espace intersidéral, tandis que les membres d'équipage vont devoir rester accrochés assez longtemps aux objets du poste pour ne pas être aussi aspirés jusqu'à ce que le chef mécanicien répare le trou.

Par la suite, un check-up du navire sera fait et le corps d'un androïde démantelé sera découvert près du système de terraformation, ce qui mènera après réflexion à deviner que Terra Mater a déposé une bombe quelque part à bord et qu'ils sont au courant d'un secret bien spécial. Ils comprendront donc que le « Chemineur d'Etoiles », et sans doute les quatre autres missions, ont été infiltrées par des saboteurs. Alors qu'ils chercheront le traître, des effets de déformation spatio-temporels vont se faire sentir car ils approchent de l'horizon d'un trou noir stellaire mal indiqué sur les cartes. Ces déformations amèneront les personnages à rejouer différentes scénettes, soit temporellement soit spatialement espacées dans le temps. Ils en apprendront alors mieux sur les

motivations de tout-un-chacun ainsi que sur les buts de Terra Mater et du Gouvernement Mondial. En particulier, ils apprendront comment marche le système de terraformation et se rendront compte que ce dernier détruira toute trace de vie à la surface d'Augustine avant d'y implanter des formes de vie terriennes.

Les discussions devraient devenir plus profondes et des débats houleux vont survenir. L'histoire de fond va émerger peu à peu, grandement soutenue par le sauvetage d'une navette d'évacuation contenant un homme fort malade qui va contaminer le poste de pilotage. Alors que cette maladie devra être endiguée par le médecin Rana et le biologiste Alcyone, le pilote leur apprendra qu'il a été envoyé en reconnaissance bien avant l'« E_M85 galaxie » pour vérifier si Augustine devait être terraformée ou non (et donc s'il fallait installer le système sur le vaisseau ou non). Avant de mourir de ses séquelles profondes, il admettra avoir vu des formes de vie et une sorte de civilisation peu avancée, avant d'être contaminé par cette maladie exotique.



L'ARRIVEE SUR AUGUSTINE ET CHOIX FINAL

Le rebondissement final apparaîtra lorsque l'équipage arrivera en vue d'Augustine : un hologramme programmé (représentant Véga, l'identité publique du Gouvernement Mondial) se matérialisera et apprendra aux joueurs que depuis qu'ils sont partis, le soleil a atteint sa fin de vie. Il a enflé, augmentant la température à la surface de la Terre de plusieurs centaines de degrés, brûlant et irradiant tout. Au moment où l'équipage entendra ce message, rien ne restera de la Terre, ni plante, ni vie. C'est pour cela que le Gouvernement Mondial a mis en place le programme de repeuplement d'exoplanètes ARCHE_DE_NOE et que le commandant doit entrer

les codes de terraformation d'Augustine, sachant bien qu'une fois lancée, rien ne pourra arrêter la terraformation.

Mais ce que le Gouvernement Mondial n'avait pas prévu, c'est que Terra Mater fasse sauter cinq des six navires. Il ne reste que les membres du « E_M85 galaxie » de vivants, ce qui implique que ce sont eux les tributaires du destin de l'humanité. Il restera donc aux joueurs un ultime choix à faire :

- Soit lancer le processus de terraformation, ce qui implique de détruire la vie existante sur Augustine et donc de juger l'espèce humaine plus importante qu'une autre.
- Soit ne pas lancer le processus de terraformation et donc condamner l'humanité à court terme (il n'y a pas assez de carburant pour rejoindre une autre planète inhabitée non hostile à la vie).
- Soit faire sauter le navire avec son processus de terraformation et donc condamner l'humanité à l'extinction et l'oubli éternels.

REMERCIEMENTS

La carte stellaire fournie avec ce manuscrit provient d'un dessinateur numérique Norvégien répondant au pseudonyme de « Equiliari ». Il est le seul détenteur des droits de cette image. A la création de cet univers, j'ai donc décidé de garder les noms des objets astronomiques qu'il a proposé (d'où une consonance parfois étrange des noms).



COMMANDANT HARIS

FONCTION : Commandant de bord du vaisseau « E_M85 galaxie »

AFFILIATION : Gouvernement Mondial

CROYANCES : Terra Mater (Sympathisant)

BIOGRAPHIE¹ : Devenir commandant d'un vaisseau interstellaire ...

Comment aurais-je pu le prévoir ? Les étoiles ne sont plus visibles depuis des générations à cause de la pollution de l'air ; et puis de toute façon ce serait bien trop dangereux de sortir dans les rues brûlées des mégapoles à la nuit tombée. Plus personne ne pensait à l'espace, ni à ce que l'Univers peut bien receler ; on avait d'autres problèmes plus immédiats. Non, décidément je n'avais pas prévu de devenir spationaute.

J'étais très bien, moi, dans les forces de l'air, à piloter des avions supersoniques orbitaux. Je voyais la Terre depuis les hautes couches de l'atmosphère et me disais que cette pauvre vieille dame avait bien souffert. J'y pense toujours d'ailleurs, alors que l'« E_M85 galaxie » nous emporte au loin. J'espère que ce navire d'exploration interstellaire tiendra le coup, pas comme le prototype « Chandra » ... Cette pétaudière a bien failli me coûter la vie ! Quand les agents du Gouvernement Mondial sont venus à la base de décollage des navettes orbitales pour me proposer un poste de commandant de vaisseau spatial, au vu de mes qualifications et de mon taux d'atterrissage de 100%, je me suis dit : pourquoi pas ? Après une formation accélérée sur les systèmes de navigation autonome, des cours subliminaux d'astronomie et des tests de résistance physique, j'ai très vite eu entre les mains mon premier vaisseau prototype. Le navire interstellaire première génération « Chandra ». J'étais impressionné par la rapidité avec laquelle le Gouvernement Mondial avait mis au point ce programme d'exploration et commencé les travaux sur les processus de stase pour des voyages longue-durée. En si peu de temps, ils avaient remis à jour un rêve oublié. Mais un rêve dont les fragments étaient tenus avec de la ficelle oui ! Alors que le « Chandra » venait de décoller et entamait sa première ascension vers la lune, une avarie soudaine dans le moteur principal a fait cramer notre système d'équilibre et le « Chandra » s'est précipité sur Terre à toute allure. C'est grâce à l'efficacité du chef mécanicien Aludra que nous avons réussi à redresser la barre et à

¹ Par commodité, cette fiche de personnage est rédigée au masculin, mais ce rôle peut autant aller à un joueur qu'à une joueuse.

diminuer suffisamment notre vitesse pour que notre crash ne soit pas fatal à tout l'équipage du vaisseau. Mais nous avons quand même heurté les gratte-ciels d'une des innombrables et anonymes mégalopoles de la planète dans un terrifiant bruit de métal qui se déchire.

Bilan, environ 200 000 morts dans les terriers de béton, ainsi que 72 servants du « Chandra », y compris notre navigateur Shaula. Mais cela n'a pas arrêté le gouvernement : un astrophysicien du nom de Dhalim a été dépêché sur les lieux du crash pour faire un bilan des dégâts et estimer à quoi était due la panne, afin de la prévenir sur les vaisseaux de seconde génération. Il a passé quelques semaines à tout retourner, prélever et analyser. Son rapport a fait état d'une panne du générateur d'énergie, sans doute à cause d'un échauffement du circuit électrique suite à une défaillance du circuit cryogénique. Bref, ce n'était de la faute de personne. Mais quand même, en tant que commandant du vaisseau, je ne pouvais me sentir complètement lavé de toute responsabilité ; des gens étaient morts.

Le fait de devoir rapidement reprendre les missions m'a aidé à ne plus trop y penser. J'ai été affecté à d'autres vaisseaux en compagnie d'Aludra, dont l'efficacité n'était plus à prouver, mais il a fallu trouver un remplaçant au navigateur. C'est lors d'une discussion avec Dhalim, l'astrophysicien, que ce dernier m'a proposé une connaissance à lui, Vezen. Et grand bien lui en a prit ! Vezen s'est montré très doué, efficace et sympathique. Depuis, notre trio affiche plusieurs centaines d'heures de vol spatial. Étrangement, Vezen est devenu pour moi un ami plus rapidement qu'Aludra. Je mets ça sur le compte de l'antipathie certaine de mon chef mécanicien pour Terra Mater, cette organisation écologico-religieuse qui prône un retour aux sources de la mère Terre. Si je ne suis pas un fanatique inconditionnel de ce mouvement parfois un peu extrémiste, j'aime l'idée de changer notre mode de consommation et notre façon de vivre pour sauver tant bien que mal notre précieuse planète.

J'ai moi-même assisté, dans le plus grand secret, à certains regroupements de Terra Mater où son dirigeant, Sharatan, haranguait les foules pour arrêter de consommer bêtement le riz de synthèse du Gouvernement Mondial en faveur de micro-cultures qui pouvaient se développer dans les terriers de béton. Ses arguments étaient convaincants, même si je doutais de l'efficacité de cultures ponctuelles pour nourrir l'ensemble de la population terrienne. Durant ce rassemblement, Sharatan a présenté un magnat de l'agriculture suspendue, un dénommé Iclarkrau, qui se proposait d'offrir à la populace plusieurs tonnes de blé naturel pour lancer le projet. Mais quelques temps après, Iclarkrau a été retrouvé assassiné dans sa haute tour de verre et le projet allait certainement tomber à l'eau. J'ai donc décidé d'intervenir auprès de Terra Mater pour leur fournir une occasion de tester leurs théories. Travaillant pour le Gouvernement Mondial, j'ai accès à certains renseignements, tels que les codes d'entrée des entrepôts militaires où j'ai accompli mes tests physiques. Je savais que ces entrepôts cachaient aussi des céréales et j'ai donc fait parvenir les codes à Sharatan. Grand mal m'en a fait ! Dès le lendemain, j'ai appris la

mort d'un des activistes qui s'était infiltré dans les granges métalliques, tué lorsque le groupe s'enfuyait avec quelques tonnes de vivres. Et si les morts dus au crash de mon vaisseau ne m'étaient pas directement imputables, cette fois c'est bien ma main qui a retiré, indirectement, la vie de ce pauvre garçon.

Immanquablement, j'ai commencé à sombrer dans une spirale de doute et de dépression, sans même m'en rendre compte. Le fait de vivre seul n'aidant pas, j'avais commencé à descendre doucement une bouteille d'alcool de synthèse lorsqu'est arrivée une communication électronique me demandant de me rendre au siège du Gouvernement Mondial. J'ai hésité, honnêtement, entre m'affaler un verre à la main et envoyer chier leur convocation, ou me rendre là bas. Mais la curiosité étant plus forte, j'ai répondu par la positive.

Au siège gouvernemental m'attendaient cinq autres commandants de vaisseau, que je connaissais tous de vu sinon de nom, ainsi que Véga, l'entité représentante du Gouvernement Mondial ; rien que ça ! Véga nous alors mis au courant de notre mission : mener une expédition interstellaire pour aller à la recherche d'une éventuelle planète pouvant accueillir la Vie. Ce voyage de plusieurs années, à des vitesses proches de celle de la lumière, allait se faire en stase. Et une fois proches de notre destination pré-calculée, nous serions réveillés pour les dernières manœuvres délicates. Notre équipage serait formé de 8 membres humains, le commandant y compris, ainsi que de multiples androïdes de service gérant les fonctionnalités automatiques du vaisseau. Les équipages étaient déjà constitués, prenant en compte des membres techniques et scientifiques aux états de service irréprochables. Et, condition nécessaire, athées, afin de ne pas détourner la mission d'exploration en mission d'évangélisation. Mon objectif de mission est Augustine, la plus grosse lune de la planète Ozgun orbitant autour de son étoile Khanmahar, appartenant au système multi-solaire d'Umojomahar. Je ne serai pas le seul capitaine envoyé là bas, Rigel, un homme de valeur, prendra une direction similaire à bord du « Chemineur d'étoiles », mais en direction de Phileai lui. Les relevés de nos planètes respectives semblent indiquer une absence de toute vie et un climat presque parfait pour la race humaine. Il est détaillé dans mon ordre de mission secret qu'une terraformation minimale sera à prévoir pour en faire un paradis pour terriens. Toutefois, la future terraformation d'Augustine est classée top-secrète et n'a pas été révélée au public. Mon futur vaisseau, l'« E_M85 galaxie », transportera à son bord un petit instrument devant pulvériser quelques molécules à la surface de l'exoplanète tellurique pour la rendre plus accueillante.

Après la réunion, je me suis retrouvé dans le cyber bar du siège du Gouvernement Mondial, mon contrat de mission en main, un verre de véritable alcool (très cher donc) dans l'autre. Mon stylo numérique était posé sur le comptoir. J'ai déclaré sur l'honneur être athée, même si j'avais une certaine sympathie pour Terra Mater et ai approuvé la liste du personnel, que je connaissais en partie tout du moins. J'ai pris mon temps pour signer, car je me remémorais sans cesse les morts de ces derniers temps qui pesaient sur ma conscience. Si je partais pour aller

découvrir un autre monde, pourrais-je me considérer comme lavé de mes fautes ? Une terre neuve implique t'elle une âme neuve ? C'est avec cet espoir que j'ai signé.

LE RÉVEIL : Un bip sonore strident venait de retentir dans mes oreilles. C'est en grimaçant que j'ai ouvert les yeux et regardé au travers de la paroi de verre les autres caissons de stase qui s'allumaient tour à tour. Le réveil des membres de l'équipage ne pouvait annoncer qu'une seule chose : nous arrivions à destination !

Avec lenteur, le cerveau encore embué de ce sommeil artificiel de six ans, j'ai émergé de mon caisson et respiré l'air du vaisseau, atmosphère métallique et froide. J'ai fait un clin d'œil à Vezen et à Aludra puis je me suis massé les épaules. Selon la procédure de bord, j'ai invité tous les membres de l'équipage à me rejoindre dans la salle de pilotage afin de leur souhaiter à tous la bienvenue et leur rappeler notre mission primaire. Puis après cela, il allait falloir mettre au point notre trajet final en se servant des données collectées par les satellites terriens.

OBJECTIFS :

- 1- **Dès le début de jeu, faire un discours motivant aux membres de mon équipage pour leur rappeler la situation et les objectifs de la mission.** Toutefois, personne d'autre que moi ne sait que notre planète cible, Augustine, vierge de toute vie et presque habitable, doit être terraformée légèrement pour que nous puissions y habiter. Je dois donc cacher ces informations confidentielles lors de mon discours pour ne pas déclencher de crises d'opinions pouvant nuire à notre mission.
- 2- **Une fois en orbite autour de la planète-lune Augustine, lancer le processus de terraformation superficiel.** J'attendrai pour cela que les sondes du vaisseau aient fini de balayer la surface d'Augustine puis j'activerai la terraformation à l'aide de mes codes secrets. Puisque personne n'est au courant de ce projet, il faudra peut être que je l'explique juste avant de démarrer le processus (qui ne peut plus être arrêté ensuite).
- 3- **Cacher ma sympathie pour Terra Mater (sauf si j'identifie un autre membre de l'organisation).** Je suis censé être athée et n'avoir jamais participé à des regroupements de Terra Mater. Même si je ne suis que sympathisant, et donc pas véritablement croyant, je devrai tempérer toute discussion sur le sujet pour ne pas démembrer la cohésion de groupe. Je peux peut être compter sur le psychologue de l'équipe pour cela.
- 4- **Résoudre les problèmes du navire et de l'équipage.** Je suis le commandant à bord et je dois m'assurer que tout se passe bien jusqu'à notre arrivée à destination, autant au niveau humain que matériel. C'est pourquoi j'ai mis sous clef les fusils tranquillisants du vaisseau.
- 5- **Résoudre mon dilemme moral par le biais d'un débat avec tout, ou une partie, de l'équipage.** On ne fait pas de voyage aussi historique, avec un but si grandiose, sans

devoir aborder des questions métaphysiques. Dans les faits, je devrais d'abord trouver une autre personne voulant aborder le même thème que moi (Une terre neuve implique t'elle une âme neuve ?) puis ensuite lancer avec lui un débat sur le sujet. Il y aura d'autres débats, sur d'autres sujets que le mien, menés par d'autres personnes et il est important que j'y apporte mon opinion pour nourrir le feu de la discussion. Cette opinion doit être celle du personnage, pas celle du joueur qui l'incarne. Les débats devront être longs, enflammés ou rationnels. Enfin, lorsqu'un débat est clos, on fera attention à ne pas en déclencher un autre avant au moins une bonne demie heure.

LES AUTRES MEMBRES DE L'ÉQUIPAGE :

- **Le navigateur Zezen** : compétent, jovial et sympathique, c'est quelqu'un qui connaît son métier. Je l'apprécie et je crois que c'est réciproque.
- **Le chef mécanicien Aludra** : nous avons beaucoup travaillé ensemble, il est fiable, mais je ne connais que peu de choses de lui au final. Il est assez silencieux.
- **Le général Foramen** : militaire de carrière, chargé des relations diplomatiques ainsi que de la défense de notre vaisseau. Je ne le connais pas du tout.
- **L'astrophysicien Dhalim** : éminent scientifique gouvernemental, il est le représentant de la culture et de la physique dans cette expédition. C'est lui qui a analysé les débris du « Chandra ». Je suis neutre à son sujet.
- **Le médecin de bord Rana** : il faut toujours avoir un toubib à bord et les excellents états de service de Rana l'ont indiqué pour ce poste. Je ne le connais pas du tout sinon.
- **Le psychologue Capella** : je pense que c'est la personne la plus importante de notre groupe. Si quelqu'un disjoncte, ce sera lui qui pourra s'en charger. Mais je ne le connais pas non plus.
- **Le biologiste Alcyone** : évidemment, vu que nous allons vers une planète potentiellement habitable (il ne le sait pas encore), un biologiste est nécessaire. Il m'est inconnu aussi.

PERSONNALITÉS NON PRÉSENTES :

- **L'ex navigateur Shaula** : c'est lui qui était mon navigateur à bord du prototype « Chandra » ; il est mort lors du crash. Je ne le connaissais pas plus que ça, mais je l'appréciais bien.
- **Le magnat de l'agriculture Iclarkrau** : appartenant à la caste des très riches corporations de ce monde, Iclarkrau gérait la production de blé naturel. Il a été tué dans son bureau il y a quelques temps.
- **Le leader de Terra Mater Sharatan** : Sharatan est le grand gourou de cette organisation écologique ayant un panthéon monothéiste, considérant la Terre (ou Gaïa, Tellus) comme une divinité devant laquelle nous devrions nous prosterner, plutôt que de la piller.
- **Végà** : Végà est le représentant officiel de tous les membres qui composent le

Gouvernement Mondial. On ne sait pas trop si c'est un humain ou un androïde, mais le fait est qu'il est totalement dépourvu d'émotions lorsqu'il parle.

- **Rigel** : Le commandant de navire du « Chemineur d'étoiles », l'une des six autres missions terrestres, envoyé dans le même système solaire que nous mais sur une toute autre planète. Je ne le connais que de réputation, réputation excellente par ailleurs.

COMPÉTENCES :

Seul maître à bord : cette compétence m'est propre, personne d'autre ne la possède. Elle me donne la possibilité de donner des ordres qui seront obligatoirement suivis par les membres de mon équipage. Ces ordres ne doivent pas nuire au personnage (« plante toi un couteau dans le bras », « jette-toi dans l'espace » ...). Je peux ainsi ordonner à quelqu'un de baisser son arme, de se taire ou de faire une action qu'il rechigne à réaliser. Toutefois, je ne dois pas abuser de cette compétence sous peine de mutinerie à bord.

Apprentissage : je suis capable d'apprendre ma compétence « Seul maître à bord » à quelqu'un après une leçon d'environ 5 minutes. Je suis immunisé à son action et lui devra encore m'obéir si je lui en donne l'ordre. En invoquant « Par le Commandant de ce navire, je t'ordonne de ... » il pourra se servir de la compétence « Seul maître à bord » une seule fois jusqu'à la fin du jeu.

COSTUME ET INTERPRÉTATION :

Je suis le commandant du vaisseau « E_M85 galaxie » et l'on me doit donc le respect. Toutefois je ne suis pas un tyran et j'aime apprendre à connaître les personnes qui m'entourent. Ayant parfois tendance à la dépression, surtout à cause des récents événements, j'ai besoin d'être rassuré sur le fait que je ne sois pas quelqu'un de mauvais.

Mon costume est le même que celui des autres membres d'équipage puisque nous appartenons tous à la même mission ; je dois donc attendre les conseils des Organismes à ce sujet. Je tenterai tout de même d'y apporter une touche supplémentaire qui indiquera au reste de l'équipage mon grade (un béret ou des galons par exemple).

OBJETS POSSÉDÉS ET EN JEU :

A part ce qui est rangé dans des enveloppes de compétences nominatives et les feuilles de personnage individuelles, tout dans le vaisseau est consultable ou volable, mais rien ne doit être détruit. Si une feuille traîne, je peux la ramasser et la lire ; si je veux voir en douce les documents d'une autre personne, à moi de les lui soutirer discrètement. Beaucoup d'indices seront ainsi accessibles, à moi d'avoir l'œil fin et/ou la main habile.

Je possède aussi dès le début du jeu un certain nombre d'objets (si accompagné d'un *, l'objet est à demander impérativement aux Organisateurs, sinon à apporter moi même) :

- * Clef de l'armoire verrouillée contenant les fusils tranquillisants
- * Briefing de mission officiel
- * Briefing de mission TOP SECRET
- * Résumés des contrats d'embauche
- * Codes de terraformation
- * Coefficients de masse du navire



NAVIGATEUR VEZEN

FONCTION : Cartographe et navigateur stellaire

AFFILIATION : Freelance

CROYANCES : Terra Mater (Neutre)

BIOGRAPHIE² : Et bien, si c'est pas toute une histoire ça ! Certes je m'attendais à un avenir plutôt intéressant mais participer à la toute première mission de reconnaissance interstellaire, c'est d'un autre calibre. Grâce à ma naissance privilégiée, enfant d'un couple d'industriels en énergies renouvelables, j'ai eu très tôt accès à toutes les ressources intellectuelles et financières dont j'avais besoin pour me construire une belle carrière. Dans les hautes tours de verre réfrigérées qui surplombent les terriers de béton de la masse innombrable des terriens pauvres, j'ai d'abord commencé par les matières de base (langue, mathématique, chimie ...) avant de me tourner vers des choses plus concrètes (géométrie spatiale, théorie des grands nombres,

statistique ...). L'économie, le droit et la politique ont été mes meilleurs chevaux de bataille pendant des années, ce qui m'a permis de me faire embaucher comme Secrétaire Général du magnat Iclarkrau, le plus gros industriel en blé naturel du globe. C'est grâce à lui que j'ai pu rencontrer de nombreux représentants du Gouvernement Mondial, et même discuter quelques fois avec l'entité physique qui les représente, Véga. C'est d'ailleurs au cours d'une des réceptions mondaines données par Véga que j'ai fait la rencontre de l'astrophysicien Dhalim, un homme de grande culture mais un peu brusque, avec qui j'ai discuté des heures sous le couvert de la serre photonique du building de Monsieur Iclarkrau. L'astrophysicien voulait à tout prix me convaincre que la repopulation d'une planète lointaine par notre propre peuple était chose possible ; mais en omettant le fait qu'il puisse déjà y avoir une autre forme de vie. La question de l'interaction de l'Homme avec une race extraterrestre et de la prédominance des besoins d'une race par rapport à l'autre nous a passionné et tenu en haleine toute la nuit.

En réalité, ce débat philosophique avait une fondation plus profonde que le simple plaisir d'une discussion nocturne. Le magnat Iclarkrau était fortement intéressé par l'organisation Terra Mater, un groupe ecologico-religieux qui prône un retour aux fondements de la Terre, pour que

² Par commodité, cette fiche de personnage est rédigée au masculin, mais ce rôle peut autant aller à un joueur qu'à une joueuse.

l'Homme ne soit plus le maître de Gaïa (ou Tellus, ou la Terre) mais son esclave. Si moi je ne m'intéressais que de loin à ce groupe activiste, Iclarkrau en faisait parti et traitait même régulièrement avec le dirigeant écologique Sharatan. Mon employeur m'a raconté bien des choses à propos de Terra Mater, et je dois dire que je m'interroge sur la légitimité de leurs actions. On dit qu'ils ont détruit des centres de clonage de nourriture car ce n'était pas conforme avec le mode de production naturel de la Terre par exemple. Mais avec le réchauffement climatique violent de ces dernières décennies, presque plus rien ne peut pousser sans aide génétique ... Bref, je ne sais quoi penser de leur combat. Et très vite je n'ai plus eu à m'en soucier du tout.

En effet, un soir que nous travaillions tard, j'étais allé chercher des capsules de thé lyophilisées pour le magnat lorsque de mon bureau j'ai entendu des bris de glace et des sons horribles. Je me suis instinctivement caché derrière une armoire de métal et par la porte laissée entre-ouverte, j'ai vu deux personnes en noir pousser Iclarkrau par la fenêtre brisée, le précipitant quelques trois cents étages plus bas. Autant dire que taillé comme une crevette, je n'ai pas bougé. Et après que les assassins soient partis en emportant une mallette bourrée de codes informatiques (dont je ne connais pas l'utilité), j'ai vite fait le ménage sur le bureau du magnat, enlevant les dossiers secrets et/ou compromettants qu'il y cachait toujours, tout cela pour me protéger si éventuellement mon nom apparaissait dans ces feuillets. J'ai planqué tout ça dans mon veston et ai appelé le service de sécurité ; mais il n'y avait plus rien à faire pour le pauvre homme.

C'est ainsi que j'ai perdu mon emploi. Grâce à ma riche famille, je ne craignais pas de devoir aller vivre avec la populace, serrée dans les taudis surchauffés d'en bas. Je suis donc devenu freelance, travaillant pour qui le voulait sur des dossiers juridiques.

Mon travail a rapporté de quoi me nourrir, mais je m'ennuyais de plus en plus dans mon trou jusqu'à ce que l'astrophysicien Dhalim me recontacte. Il se souvenait de moi et de mes connaissances en géométrie spatiale (honnêtement, mes connaissances n'y étaient pas tant développées, mais bon). Il m'a alors proposé un job potentiel de navigateur stellaire pour le compte du Gouvernement Mondial. J'ai immédiatement accepté, tout en sachant que je ne serai jamais à la hauteur du truc ; mais j'avais envie d'air pur. Et quel meilleur air pur que celui de l'espace ? J'ai potassé comme un dingue pendant des semaines : astronomie, géographie vectorielle, géométrie complexe, tout y est passé. J'ai suivi quelques entraînements physiques avec l'armée pour vérifier que je n'avais pas de problèmes avec les voyages spatiaux puis j'ai fait la rencontre du commandant Haris. Dirigeant et parfois un peu soupe au lait, il n'en est pas moins un très bon commandant d'hommes et j'ai vite appris à me glisser dans ses petits papiers. Je l'aime bien à vrai dire. J'ai aussi fait la connaissance du chef mécanicien d'Haris, un dénommé Aludra ; plus silencieux et bougon, mais de plaisante compagnie quand on sait par quel bout le prendre. C'est avec eux que j'ai fait mes premières classes. J'ai potassé le manuel de navigation stellaire qu'un certain Shaula avait abandonné dans ses anciens quartiers et j'ai très vite compris le truc. Depuis, je compte bien une centaine d'heures de vol avec Haris et Aludra.

Alors que ma mission de navigateur stellaire prenait fin, je me suis fait convoquer avec Aludra par le Gouvernement Mondial. Quelle ne fut pas notre surprise de nous voir proposer de participer à la toute première mission spatiale destinée à explorer un monde inconnu. Afin de déplacer le trop plein d'habitants de la Terre, nous devons partir à bord du vaisseau « E_M85 galaxie » sous le commandement d'Haris pour un système multi-solaire très éloigné du nom d'Umojomahar. La majorité du trajet se faisant en stase, nous ne serions réveillés que quelques heures avant le contact avec Augustine, la gigantesque planète-lune que nous devons explorer. Les satellites du gouvernement ne sont pas encore sûrs de la viabilité de la planète pour supporter la vie telle que sur Terre et un vaisseau doit donc s'y rendre pour y faire des tests *in situ*. Une mission dans un autre système solaire ! Woaw ! Certaines conditions étaient un peu bizarres, comme par exemple le fait de déclarer sur l'honneur être athée, afin de ne pas compromettre le but scientifique de la mission avec un soupçon de religion. Mais bon, comme je ne crois en rien sinon l'aventure, j'ai signé le document numérique immédiatement. Je sais qu'Aludra a mis plus de temps, mais il l'a fait aussi.

La nuit d'avant notre départ, j'ai décidé de faire la fête une dernière fois dans un club de strip-tease virtuel. Sur le parquet de danse cybernétique du plus gros dancefloor virtuel de Terre, TROP3A, le plus côté et le plus bondé, j'ai eu l'étonnante chance de rencontrer un autre membre d'équipage venu lui aussi se vider la tête avant le départ. Si le personnage a conservé son anonymat physique en utilisant un avatar transgenre au visage à multi-facettes, il m'a révélé son nom : Alcyone, biologiste à bord du même vaisseau que moi ! Nous avons énormément dansé lui et moi, picolé, échangé nos doutes (le vaisseau va-t-il tenir le coup ?) et espoirs (reconstruire une Terre neuve et belle, sans impureté) à propos de la mission et avons même échangé quelques baisers fripons, portés par les ailes de la boisson. Plus nous faisons de pas de danse et buvions, plus Alcyone devenait grivois, me demandant même de le fesser en l'appelant « méchant Naos » à plusieurs reprises. Y a pas à dire, on s'est vraiment bien marré ! La nuit galopine aurait pu aller plus avant mais a été interrompue par un appel vidéo de Dhalim. Ce dernier avait appris que je partirai à bord du « E_M85 galaxie », tout comme lui, et voulait me prévenir de quelque chose. Ayant fouillé, pour le compte du gouvernement, les débris d'un prototype de vaisseau spatial qui s'était crashé à cause d'une défaillance électro-cryogénique, il s'est rendu compte de la présence de matière explosive parmi les décombres. Il pensait, et pense toujours, que ce sont les traces de missiles embarqués que ce prototype de vaisseau transportait. Dhalim m'a donc fait part de ses doutes sur notre mission. En effet, pourquoi embarquer des missiles si l'on part découvrir l'Univers sous le couvert d'une exploration pacifique ? Mais le plus inquiétant dans son rapport secret, c'est que le vaisseau, prénommé « Chandra » était piloté par Haris lui-même, et avait déjà à son bord Aludra ...

Je n'en ai pas dormi du reste de la nuit, sans doute à cause des multiples verres d'alcool de synthèse bus dans la boîte de nuit virtuelle. Le lendemain, j'avais encore les yeux gonflés par le

sommeil et par de multiples interrogations lorsque j'ai pris le chemin de la gare spatiale. Je ne me souviens de presque rien entre le moment où je suis arrivé au pied du gigantesque vaisseau d'exploration et lorsque l'on m'a installé dans les caissons de stase.

LE RÉVEIL : Un bip sonore strident venait de retentir dans mes oreilles. C'est en grimaçant que j'ai ouvert les yeux et regardé au travers de la paroi de verre les autres caissons de stase qui s'allumaient tour à tour. Le réveil des membres de l'équipage ne pouvait annoncer qu'une seule chose : nous arrivions à destination !

Avec lenteur, le cerveau encore embué de ce sommeil artificiel de six ans, j'ai émergé de mon caisson et respiré l'air du vaisseau, atmosphère métallique et froide. J'ai fait quelques exercices d'assouplissement et j'ai remarqué un clin d'œil à mon attention de la part du commandant Haris. Ce dernier a invité l'équipage à le suivre dans le poste de pilotage afin de faire un briefing général, ainsi que des présentations en bonne et due forme je pense. Mais j'ai d'autres soucis en tête ; en particulier tracer le chemin entre notre navire interstellaire et Augustine le plus vite possible, afin de ne pas nous perdre.

OBJECTIFS :

- 1- **Déterminer une route de voyage entre les différentes étoiles du système multi-solaire d'Umojomahar à l'aide du commandant, du chef mécanicien et de l'astrophysicien.** Si je ne fais pas ça rapidement, notre cap inchangé risque de nous mener droit dans une étoile. Je devrai donc me servir de mes compétences pour estimer le chemin le plus approprié. Comme de nombreux paramètres influent sur le comportement du vaisseau lors d'un déplacement, il faudra que je consulte d'autres membres de l'équipage.
- 2- **Déterminer si Dhalim a raison et si notre vaisseau emporte avec lui un équipement militaire non déclaré. Si oui, découvrir dans quel but.** Comme l'astrophysicien soupçonne le commandant Haris et le chef mécanicien, je ne peux leur faire confiance tout de suite. Il va donc falloir que je me renseigne furtivement.
- 3- **D'une manière ou d'une autre, essayer d'en apprendre plus sur le meurtre du magnat de culture suspendue Iclarkrau.** Je ne pense pas que les assassins se trouvent parmi nous, ce serait ridicule, mais la mort d'une figure aussi importante de l'économie mondiale a du laisser des traces. Il faut que je me montre prudent car personne ne sait que j'ai encore avec moi les documents secrets d'Iclarkrau.
- 4- **Reprendre l'interrogation philosophique que l'on avait commencée avec l'astrophysicien par le biais d'un débat avec tout, ou une partie, de l'équipage.** On ne fait pas de voyage aussi historique, avec un but si grandiose, sans devoir aborder des questions métaphysiques. Dans les faits, je devrais d'abord reprendre contact avec Dhalim puis le relancer sur le sujet « La prédominance de l'homme venu de la Terre sur une autre race indigène sur sa propre planète ». Il y aura d'autres débats, sur

d'autres sujets que le mien, menés par d'autres personnes et il est important que j'y apporte mon opinion pour nourrir le feu de la discussion. Cette opinion doit être celle du personnage, pas celle du joueur qui l'incarne. Les débats devront être longs, enflammés ou rationnels. Enfin, lorsqu'un débat est clos, on fera attention à ne pas en déclencher un autre avant au moins une bonne demie heure.

LES AUTRES MEMBRES DE L'ÉQUIPAGE :

- **Le commandant Haris** : un individu que je respecte beaucoup et qui porte en lui de grandes capacités ; mais la possible présence de missiles à bord m'inquiète à son sujet.
- **Le chef mécanicien Aludra** : plus bougon et plus renfrogné que le commandant, Aludra n'est pas un mauvais bougre. J'ai sympathisé avec lui jusqu'à un certain point.
- **Le général Foramen** : un militaire, chargé de notre défense (contre quoi, tiens, tiens ?) ainsi que de la diplomatie à bord.
- **L'astrophysicien Dhalim** : je le connais depuis des années déjà. Très carriériste, sûr de lui, un brin arrogant, ce n'en est pas moins un cerveau aiguisé et fin.
- **Le médecin de bord Rana** : c'est une bonne chose que nous ayons un médecin à bord, dommage que je ne le connaisse pas du tout.
- **Le psychologue Capella** : bah, pourquoi un psy ? On n'aurait pas plutôt eu besoin d'un bon cuisinier ou d'un géologue ?
- **Le biologiste Alcyone** : C'est lui, où elle, que j'ai rencontré au TROP3A pour une nuit folle et plaisante. Dans la boîte de nuit virtuelle, il m'a fait très bonne impression en tout cas.

PERSONNALITÉS NON PRÉSENTES :

- **Shaula** : c'est le nom du type qui a abandonné son manuel de navigation spatial. Je n'en avais jamais entendu parler avant.
- **Le magnat de l'agriculture Iclarkrau** : c'était mon patron, un type extrêmement riche et puissant qui gérait ses affaires d'une poigne de fer. Je savais qu'on ne devient pas si riche sans se faire des ennemis, mais de là à l'assassiner ?
- **Le leader de Terra Mater Sharatan** : Sharatan est le grand gourou de cette organisation écologique ayant un panthéon monothéiste, considérant la Terre (ou Gaïa, Tellus) comme une divinité devant laquelle nous devrions nous prosterner, plutôt que de la piller.
- **Végà** : Végà est le représentant officiel de tous les membres qui composent le Gouvernement Mondial. On ne sait pas trop si c'est un humain ou un androïde, mais le fait est qu'il est totalement dépourvu d'émotions lorsqu'il parle.

COMPÉTENCES :

Navigation stellaire : cette compétence m'est propre, personne d'autre ne la possède. Elle me donne la possibilité de lire toute carte de l'Univers et de les comprendre. Grâce à mes connaissances, je peux aussi tracer un itinéraire d'un point A à un point B par une multitude de traits représentant le déplacement du vaisseau. Pour cela, j'aurai besoin d'une règle, d'un rapporteur, d'un stylo ainsi que du manuel du vaisseau qui contient toutes les angles permis pour les virages de vaisseau (en fonction de certaines caractéristiques comme la masse du vaisseau, son mode de propulsion, son chargement, les objets astronomiques proches, etc.)

Utilisation du ventail d'observation : une trappe spéciale est aménagée dans le poste de pilotage pour que je puisse jeter un coup d'œil dans l'espace environnant. Il y a énormément de sécurités sur l'appareil, pour éviter de regarder une étoile directement par exemple, ce qui rend son utilisation et ses réglages difficiles. Dans les faits, une enveloppe sera fixée au pied du ventail. Après avoir regardé dans le système d'observation pendant une trentaine de seconde, je pourrai lire ce qui se trouve dans l'enveloppe (je dois reposer le document dans la pochette après l'avoir lu). Son contenu, qui ne peut être que consulté et jamais déplacé, changera au fur et à mesure du trajet ; il faudra donc que j'y revienne de temps en temps.

COSTUME ET INTERPRÉTATION :

Mon poste est sans doute le plus important, mais aussi le plus fun de tout l'équipage. J'en tire donc une certaine fierté et j'aime expliquer mon travail à tout le monde. On peut me considérer comme un peu frivole mais lorsque je fais mon travail, je le fais bien. Et j'ai toujours le sourire, ce qui est super important pour la bonne humeur générale.

Mon costume est le même que celui des autres membres d'équipage puisque nous appartenons tous à la même mission ; je dois donc attendre les conseils des Organisateurs à ce sujet. Je tenterai tout de même d'y apporter une touche supplémentaire qui indiquera au reste de l'équipage mon grade (une paire de jumelles ou des insignes de géomètre par exemple).

OBJETS POSSÉDÉS ET EN JEU :

A part ce qui est rangé dans des enveloppes de compétences nominatives et les feuilles de personnage individuelles, tout dans le vaisseau est consultable ou volable, mais rien ne doit être détruit. Si une feuille traîne, je peux la ramasser et la lire ; si je veux voir en douce les documents d'une autre personne, à moi de les lui soutirer discrètement. Beaucoup d'indices seront ainsi accessibles, à moi d'avoir l'œil fin et/ou la main habile.

Je possède aussi dès le début du jeu un certain nombre d'objets (si accompagné d'un *, l'objet est à demander impérativement aux Organisateur, sinon à apporter moi même) :

- * Manuel du vaisseau concernant la navigation stellaire
- * Documents secrets recueillis chez mon ex-employeur, feu Iclarkrau
- Outils de navigation : une calculette, une règle d'au moins 30 cm, un compas, une équerre, un rapporteur, des crayons pouvant écrire sur une surface noire, un crayon à papier et une gomme



CHEF MÉCANICIEN ALUDRA

FONCTION : Responsable du bon fonctionnement du vaisseau

AFFILIATION : Gouvernement Mondial

CROYANCES : Terra Mater (Hostile)

BIOGRAPHIE³ : Alors que mes doigts parcourent la carlingue de l'« E_M85 galaxie », dans l'attente de son départ, je ne peux m'empêcher de me dire que nous allons au devant de putains d'ennuis. Un mastodonte d'acier comme ça, je le vois plus comme un tombeau errant pour l'éternité dans l'espace que comme un moyen de transport. Ouai j'ai la trouille et ça me rend bougon, je sais, mais merde, quand on repense au crash du navire de première génération « Chandra » et au fait que j'ai bien failli y laisser ma peau comme Shaula, y a de quoi tergiverser !

Dire qu'il n'y a pas si longtemps, j'étais peinarde au beau milieu des montagnes à forer la roche à la recherche d'eau potable. Une vie tranquille dans un coin tranquille, avec que des gars pour bosser donc pas de prise de tête. La station de forage d'eau potable fuyait comme un porc cloné qu'on égorge, il faisait chaud comme en Enfer à cause de ce réchauffement climatique de merde, mais j'y étais bien. Le rendement n'était pas top, mais bon, de nos jours trouver de l'eau potable demande de forer très profondément, avec de très petites chances de succès. Quand à la qualité de ce qu'on trouvait ... Pour attester de cela, on voyait fréquemment arriver des scientifiques avec des sacs bourrés de pipettes et de fioles d'analyse sous vide, ce qui nous donnait l'occasion de discuter un peu. C'est lors de ces tests de pureté de l'eau que j'ai rencontré Alcyone. Au départ on s'est pas pipé mot car on n'avait pas grand-chose à se dire. Il avait été affecté sur les sorties d'eau de ma chignole et il travaillait en silence. Mais quand cette conne a fait mine de s'emballer et de se rompre, il n'a pas décampé, il est venu me donner un coup de main pour resserrer les boulons. On n'a pas démerité notre salaire ce jour là, on avait du cambouis jusque dans l'anus ! Mais c'est ça qui nous a lié ; on a passé la nuit à blaguer et à comparer nos expériences dans le domaine autour d'une bonne bouteille de whisky de synthèse. Pas con cet Alcyone, même si on n'a pas le même point de vue sur les ressources mondiales restantes. On a passé des heures à comparer nos idées sur les moyens de continuer à survivre sur

³ Par commodité, cette fiche de personnage est rédigée au masculin, mais ce rôle peut autant aller à un joueur qu'à une joueuse.

Terre malgré le manque de ressources. Forcément on a mentionné Terra Mater, cette association écologico-religieuse de merde, et ses volonté de changer notre mode de vie pour s'adapter à la Terre. Conneries tout ça, l'homme ne peut pas changer, il faut plutôt trouver un moyen de produire plus et plus vite. Quitte à aller chercher des ressources ailleurs, sur un autre monde.

Un autre monde ... Quand j'y repense, c'est à peu près à partir de cet épisode que ma vie à commencé à prendre un virage de dingue. Peu de temps après ma rencontre avec Alcyone, des types du Gouvernement Mondial sont venus à la station pour recruter des mécanos compétents pour prendre soin non pas d'une station de forage dernier cri mais d'un gros vaisseau spatial. Bordel, bien entendu que j'ai dis non ! Moi, voler ? Pfff, j'ai les pieds sur Terre, ça me va bien. Je plaignais les pauvres gars qui avaient signés jusqu'à ce que je reçoive une convocation de l'armée pour un stage d'entraînement. Quoi ? Après vérification, je me suis rendu compte que l'on m'avait inscrit à mon insu et que j'étais maintenant enrôlé de force dans cette histoire. J'ai bien gueulé, pété la gueule au chef de la station de forage (qui d'autre avait bien pu m'inscrire sinon que ce péquenaud ?), mais rien à faire, j'étais de corvée. J'ai passé des mois de tests et de formation sur des simulateurs avant que l'on ne me présente au vaisseau, un truc rutilant qui sentait fraîchement la sortie d'usine, du nom de « Chandra ». Son commandant, un dénommé Haris, nous a fait un discours bien carré, genre militaire, avant que l'on embarque. Ayant été désigné chef mécanicien grâce à mes états de service irréprochables, j'ai été affecté au poste de pilotage avec Haris et un type du nom de Shaula, le responsable de navigation. Le « Chandra » s'est élevé dans les airs en vrombissant, au même rythme que mes entrailles se liquéfiant. Bordel, on allait tous crever dans ce tacot de ferraille ! Et ça a bien failli par arriver ! Nous avons entamé notre voyage vers la lune lorsque les senseurs automatisés de mon ordinateur ont virés au rouge, presque tous en même temps. Il semblait y avoir une sérieuse avarie dans la région du moteur principal et le vaisseau de première génération piquait du nez vers la Terre, à une vitesse incroyable. Haris me gueulait des ordres incompréhensibles alors que Shaula se pissait littéralement dessus, accroché à sa table de dessin tridimensionnelle. Je me suis précipité vers l'arrière du vaisseau avec une équipe d'androïdes pour tenter de réparer ce rafiot stellaire avant que l'on ne se crash pour de bon. J'ai fait ce que j'ai pu, je le jure devant n'importe quel Dieu, même le Gaïa de ces connards utopistes de Terra Mater : on a soudé ce que l'on pouvait, fait des dérivations électriques sur les moteurs auxiliaires, coordonné un changement de cap avec Haris, mais je n'ai pu que réduire suffisamment notre vitesse pour que nous ne soyons pas pulvérisés par l'impact du vaisseau dans les terriers de béton humains, sur Terre. J'ai été projeté dans les airs, secoué comme un diable par la puissance du crash. Heureusement que le vaisseau avait un système de remplissage des salles à la bakélite pour ne pas se rompre le cou. Bilan, plus de 200 000 morts dans les gratte-ciels, ainsi que des dizaines d'hommes d'équipage. C'est moi qui, au milieu des décombres fumants, ai retrouvé le corps démembré de Shaula. Le pauvre n'avait pas survécu. Haris lui, quoique contusionné, s'en était bien sorti.

Je repense souvent à ce crash. Un astrophysicien du nom de Dhalim est venu évaluer les dégâts et trouver l'origine du dysfonctionnement, mais je ne suis pas d'accord avec ses conclusions. « Échauffement du circuit électrique suite à une défaillance du circuit cryogénique », mouais, j'y crois moyen. Tous mes voyants d'alerte s'activant en même temps pour une panne du circuit de refroidissement ? Il y a quelque chose de pas clair là-dessous. Mais je n'ai pas eu le temps de m'y pencher avec sérieux car déjà on me remettait dans la course pour voler sur d'autres pétaudières cosmiques. Avec le commandant Haris, et un nouveau navigateur, le toujours souriant Vezen, on a depuis accompli plusieurs centaines d'heures de vol, sans aucun crash. Ça aurait du me rassurer, savoir que la technologie évoluait à une vitesse terrifiante, toujours plus sécuritaire pour nous, mais rien à faire, j'aime toujours pas les vols spatiaux. Et quand j'ai entendu parler du véritable objectif de notre entraînement, j'ai vu rouge. Le Gouvernement Mondial voulait envoyer des unités d'exploration dans d'autres systèmes solaires pour y trouver une planète pouvant éventuellement accueillir le trop plein de population terrestre ? Bordel mais c'est n'importe quoi ! On est bien sur Terre, c'est notre Terre ! Alors oui, pourquoi pas y aller pour récupérer des vivres et nourrir notre peuple, mais de là à s'installer ailleurs, de quel droit ? Et putain, devinez qui ils ont choisi pour cette mission à la con ?

Avec Vezen, on a été convoqués au siège du Gouvernement Mondial pour s'embarquer à bord du vaisseau dernière génération « E_M85 galaxie ». Haris serait notre commandant (ouais, pourquoi pas, il n'est pas si mauvais) et notre but serait une grosse lune du nom d'Augustine, dans le système multi-solaire d'Umojomahar. Ils ont parlé d'un voyage en stase, mais j'ai pas tout suivi ; tout ce que j'ai retenu c'est qu'on serait réveillés quelques heures avant d'arriver pour les manœuvres délicates entre les étoiles du système. P'tain, et si quelque chose arrivait entre temps, qui se chargerait des réparations ? Les androïdes ? Tu parles, des branques électriques ceux là ! Et puis c'est quoi cette lune au nom pourri ? « Augustine » ... on serait donc des Augustins, ou alors des Augustiniens ? Ils ne savent même pas si elle est viable pour l'espèce humaine, leurs satellites n'indiquent que le fait qu'elle soit à une distance correcte de son étoile et qu'il devrait y avoir une atmosphère. A nous d'aller voir tout ça de plus près. J'ai parcouru le contrat numérique lentement, alors que ce jeune chien fou de Vezen le signait tout de suite. Il n'a sans doute pas vu la clause indiquant que l'on devait être athée. Oh pour ça je le suis bien, mais je n'aime pas trop cette idée d'inclure des clauses religieuses à une mission d'exploration. Ch'uis pas un chapelain moi. Enfin bref, j'ai signé, mais avec un goût de bile sur la langue.

Et me voilà, au matin du décollage, une canette de bière de synthèse à la main, regardant ce coucou de l'espace qui va nous embarquer pour un voyage historique. T'as intérêt à bien résister à ce qui nous attend là haut, hein, salope ! Bon, c'est l'heure d'embarquer ...

LE RÉVEIL : Un bip sonore strident venait de retentir dans mes oreilles. C'est en grimaçant que j'ai ouvert les yeux et regardé au travers de la paroi de verre les autres caissons de stase qui s'allumaient tour à tour. Le réveil des membres de l'équipage ne pouvait annoncer qu'une seule chose : nous arrivions à destination !

Avec lenteur, je me suis extirpé de ce sarcophage technologique et j'ai tenté de reprendre mes esprits. Bon, je suis vivant, ça veut dire que le voyage en vitesse subluminaire s'est bien passé ; mais il nous reste le plus dur à faire. J'espère que Vezen a bien révisé ses plans. Le commandant m'a fait un clin d'œil, sans doute heureux lui aussi d'être vivant après six ans de stase puis nous a invités à passer au poste de pilotage pour un briefing. J'en profiterai pour saluer Alcyone, qui fait parti du voyage aussi, mais j'ai d'autres soucis en tête. Je dois avant tout faire un bilan du navire et m'assurer que rien n'a foiré durant notre voyage en stase.

OBJECTIFS :

- 1- **Demander le plus vite possible à l'ordinateur de bord une vérification de tous les systèmes du navire.** S'il y a un truc qui a merdé durant notre voyage, je dois y remédier au plus vite. Certes on respire là, mais ça ne veut pas dire qu'ailleurs il n'y ait pas de couilles. De façon régulière, je devrai faire des bilans du navire, juste au cas où. Je ne me fie pas entièrement au système d'alerte, car même si c'est un beau navire, ça reste un prototype, le premier de son genre.
- 2- **Comprendre comment on a pu m' enrôler ainsi dans ce merdier cosmique.** J'ai encore des doutes sur l'identité de celui qui a bien pu m'inscrire sur la liste de volontaires pour ce programme spatial. J'ai bien pété le nez du responsable de la station de forage mais il n'a pas craché le morceau. Peut être qu'Alcyone a vu quelque chose lorsqu'il se trouvait sur notre plateforme ? Je devrais sans doute lui demander.
- 3- **Enquêter discrètement sur le crash du « Chandra ».** Je n'arrive pas à me tirer ça du crâne, il y a un truc qui cloche. Le rapport de l'astrophysicien Dhalim me laisse perplexe, même s'il a été approuvé par le commandant Haris. Je n'arrive pas à mettre de mot sur mon doute, mais comme Haris et Dhalim sont là, je dois bien pouvoir arriver à mener mon enquête, le plus discrètement possible.
- 4- **Reprendre l'interrogation philosophique que l'on avait commencée avec Alcyone par le biais d'un débat avec tout, ou une partie, de l'équipage.** On ne fait pas de voyage aussi historique, avec un but si grandiose, sans devoir aborder des questions métaphysiques. Dans les faits, je devrais d'abord reprendre contact avec Alcyone puis le relancer sur le sujet « Des ressources potentielles de la Terre et de l'utilisation des ressources d'une exoplanète tellurique ». Il y aura d'autres débats, sur d'autres sujets que le mien, menés par d'autres personnes et il est important que j'y apporte mon opinion pour nourrir le feu de la discussion. Cette opinion doit être celle du personnage, pas celle du joueur qui l'incarne. Les débats devront être longs, enflammés ou rationnels. Enfin, lorsqu'un

débat est clos, on fera attention à ne pas en déclencher un autre avant au moins une bonne demie heure.

LES AUTRES MEMBRES DE L'ÉQUIPAGE :

- **Le commandant Haris** : ce n'est pas un mauvais bougre, ce commandant, mais il est un peu trop stressé dès qu'un problème se présente.
- **Le navigateur Vezén** : il est jeune, fou et totalement inconscient des risques de notre mission. Il ne m'est pas antipathique, mais le voir toujours joyeux m'énerve.
- **Le général Foramen** : pour des raisons diplomatiques, un militaire s'est joint à notre équipage. Je ne le connais pas, mais bon, les militaires sont tous les mêmes.
- **L'astrophysicien Dhalim** : c'est lui qui a inspecté les décombres du « Chandra ». Je ne l'ai pas approché et donc n'ai aucune idée de ses compétences en la matière
- **Le médecin de bord Rana** : un toubib, c'est parfait ! Comme ça si on percute un astéroïde, il pourra nous mettre un pansement sur le front pendant que la cabine se vide de son oxygène !
- **Le psychologue Capella** : non mais sérieux, c'est quoi cet équipage ? Il ne nous manque qu'un clown pour compléter le tout !
- **Le biologiste Alcyone** : le seul type que j'apprécie vraiment à bord de ce vaisseau. Il est compétent, ne rechigne pas à la tâche, bref un type bien.

PERSONNALITÉS NON PRÉSENTES :

- **Shaula** : le pauvre gars ... C'était notre navigateur lors du crash du vaisseau première génération « Chandra ». Il a vraiment mal fini.

COMPÉTENCES :

Diagnostic du vaisseau interstellaire : cette compétence m'est propre, personne d'autre ne la possède. Elle me donne la possibilité de faire un check up de l'« E_M85 galaxie » dès que j'en ressens le besoin. Ce bilan dresse les risques de panne, les défaillances et les systèmes en bon état de fonctionnement ; je peux donc m'en servir pour identifier une panne future et y remédier en envoyant un androïde de maintenance (un Organisateur). Ce diagnostic m'indique aussi les caractéristiques du vaisseau : taille, masse, chargement, température de coque, etc ... Une pochette (identifiée au début du jeu par les Organisateurs) contiendra le check up du navire (que je dois reposer dans la pochette après l'avoir lu). Son contenu pourra évoluer en cours de jeu, à moi donc d'aller y jeter un coup d'œil de façon régulière.

Bricolage des circuits électroniques : à l'aide de mon outil fétiche (une clef à molette électrique, un gros tournevis quantique, un marteau à impulsion ...), je peux réparer d'urgence un problème au poste de pilotage. Je peux aussi me servir de cet outil pour bricoler n'importe quel

système que je trouve, pour le remettre en marche ou l'interrompre. Dans le pire des cas, je peux m'en servir pour cogner quelqu'un, l'assommant pendant 5 minutes (crier « Assommé, 5 minutes »). L'outil en question devra être totalement inoffensif, donc en latex ou en plastique mou.

COSTUME ET INTERPRÉTATION :

Bon c'est vrai, je jure souvent et je suis très bougon ; mais que celui qui a déjà travaillé sur une de ces putains de plateforme de forage d'eau douce, sous le cagnard de notre Terre polluée me jette la première pierre ! Je suis compétent et très discipliné, c'est ça qui compte.

Mon costume est le même que celui des autres membres d'équipage puisque nous appartenons tous à la même mission ; je dois donc attendre les conseils des Organiseurs à ce sujet. Je tenterai tout de même d'y apporter une touche supplémentaire qui indiquera au reste de l'équipage mon grade (une salopette ou des taches de cambouis par exemple).

OBJETS POSSÉDÉS ET EN JEU :

A part ce qui est rangé dans des enveloppes de compétences nominatives et les feuilles de personnage individuelles, tout dans le vaisseau est consultable ou volable, mais rien ne doit être détruit. Si une feuille traîne, je peux la ramasser et la lire ; si je veux voir en douce les documents d'une autre personne, à moi de les lui soutirer discrètement. Beaucoup d'indices seront ainsi accessibles, à moi d'avoir l'œil fin et/ou la main habile.

Je possède aussi dès le début du jeu un certain nombre d'objets (si accompagné d'un *, l'objet est à demander impérativement aux Organiseurs, sinon à apporter moi-même) :

- * Fiche technique du vaisseau
- Outil en plastique/latex (gros tournevis, marteau, clef à molette) non dangereux. Soit je l'apporte moi-même, soit je demande aux Organiseurs de m'en fournir un
- Lampe torche



GÉNÉRAL FORAMEN

FONCTION : Militaire chargé de la défense du navire et des relations diplomatiques

AFFILIATION : Forces de maintien de la paix de la Terre

CROYANCES : Terra Mater (Hostile)

BIOGRAPHIE⁴ : La conquête de l'Univers ... Est-ce vraiment raisonnable ? Est-ce bien ce vers quoi nous devons tourner nos regards et nos espoirs ? J'avoue douter du bien fondé de cette grande épopée spatiale que le Gouvernement Mondial veut nous faire avaler. Je sais bien que la surpopulation mondiale, l'échauffement drastique de notre climat et l'insécurité grandissent, mais n'est-ce pas de notre faute à nous, hommes ? N'allons-nous pas répéter le même cycle, et donc les mêmes erreurs, si jamais nous arrivons à trouver une planète propice à la vie terrienne ? Serons-nous toujours coupables de notre bêtise, de nos fautes, si nous vivons sur une autre planète ; les charges seront-elles

atténuées par le fait que nous ne serons plus terriens à proprement parler ? Je me questionne beaucoup, je cogite sans arrêt. Sans doute est-ce la proximité de mon départ pour Augustine, cette planète-lune du système multi-solaire d'Umojomahar que nous devons aller explorer. Le Gouvernement Mondial, après y avoir pointé ses satellites, pense que cette planète inhabitée pourrait éventuellement être apte à recevoir une part de notre population terrestre. Et c'est pourquoi il a mis en place cette grande aventure spatiale.

En tant que haut gradé de l'armée de maintien de la paix sur Terre, j'ai été affecté à l'équipage d'exploration du vaisseau de seconde génération « E_M85 galaxie » afin de représenter l'ordre, la discipline et la politique mondiale. J'y suis aussi pour prévenir tout danger concernant les membres de l'équipe, c'est pourquoi l'armée à chargé des fusils à cartouches tranquillisantes dans la cabine de pilotage. Mais ces idiots n'ont rien trouvé de mieux que de confier les clefs de l'armoire des armes au commandant du vaisseau et pas à moi. J'enrage ! Bêtise gouvernementale ! Mais je discerne la raison derrière tout cela ; je pense que cela remonte au tout début du projet de voyages interstellaires.

⁴ Par commodité, cette fiche de personnage est rédigée au masculin, mais ce rôle peut autant aller à un joueur qu'à une joueuse.

Lorsque le Gouvernement Mondial a commencé à lorgner vers les étoiles pour soulager la Terre de ses dizaines de milliards d'êtres vivants, les scientifiques ont très vite été confrontés au problème de la distance : comment supporter un voyage de plusieurs dizaines d'années, même à des vitesses proches de la lumière ? La stase s'est imposée d'elle-même, pour que nous ne vieillissions pas et que le trajet ne semble durer que quelques heures, mais ça n'a pas été sur des roulettes tout de suite. A cause de l'empressement du Gouvernement Mondial, les tests ont été menés à la va-vite, ce qui a causé un grand nombre d'accidents. Et parmi les victimes, mon jeune fils Spica ... En tant que subalterne dans l'armée de maintien de la paix sur Terre, Spica s'est porté volontaire pour des tests de stase, ce qui lui aurait permis de participer aux voyages spatiaux après coup. Mais cette technologie étant encore au premier stade de son évolution, un disfonctionnement du tube de stase a coupé l'arrivée d'oxygène pendant le vol et mon gamin, ainsi que tous les autres sujets d'expérience, y sont restés. Foutue pression des bureaucrates ! J'y ai perdu mon fils ! Et depuis, je n'ai eu cesse de me confronter à la promptitude de Véga, le représentant du Gouvernement Mondial, quand aux essais de voyages spatiaux. On peut dire que l'on ne s'entend pas, lui et moi, ni d'ailleurs avec ce scientifique imbu de lui-même, Dhalim. Cet astrophysicien, totalement à la botte de Véga, pousse lui aussi le projet de conquête spatiale avec un zèle toujours renouvelé. J'ai eu beau les prévenir, à mettre autant de bâton dans leurs roues que possible, rien n'y a fait. Même le crash d'un de leurs prototypes, le vaisseau « Chandra » je crois, qui a causé la mort de plusieurs centaines de milliers de personnes, ne les a pas arrêté. C'est impossible d'être borné à ce point, il doit y avoir une raison sous-jacente.

En attendant, leur projet est arrivé à bout et c'est moi, légataire du devoir de mon fils, qui vais prendre place dans l'« E_M85 galaxie ». Je ne m'en fais pas une joie, mais si je peux lui rendre hommage de cette façon, je le ferai. Et puis ça me mettra hors de portée des affaires actuelles.

On tente de salir ma réputation, ici, sur Terre. Tout cela à cause de cette organisation utopique d'écologistes religieux, Terra Mater. Depuis l'incident du dépôt de vivre, je reçois de plus en plus de menaces à mon bureau. J'ai même eu vent de complots à mon égard pour porter atteinte à ma personne. Ah mais je ne me laisserai pas faire !

Ca s'est passé il y a quelques mois de cela. Alors que j'étais en visite dans l'un des entrepôts à céréales de l'armée, nourriture que nous gardons précieusement en cas de disette dans les années à venir, notre jeep de transport est tombée en rade, le système de lévitation ayant surchauffé à cause de la chaleur tropicale. J'ai du rester sur place avec mes hommes à la nuit tombée, en attendant un dépannage le lendemain matin. C'est donc tout naturellement que j'ai organisé des tours de ronde avec mes soldats pour ne pas qu'ils prennent trop de bon temps à glander. Et c'est ce qui nous a permis de contrecarrer un plan de Terra Mater qui visait nos granges métalliques. Des intrus ont été localisés sous le couvert de la nuit dans le périmètre sécurisé de la base. Sitôt, mes hommes et moi nous sommes regroupés et avons observé la progression des malfrats, afin d'identifier leur objectif. Après avoir passé le poste de contrôle en

louvoyant parmi les faisceaux de surveillance, quelle ne fut pas notre surprise de les voir entrer l'un de nos codes secrets sur la porte blindée de l'entrepôt principal. Trahison, comment est-ce possible ? Puis, sous le couvert des ombres, ils se sont approchés des caisses de céréales en poudre et on installé dessus des aimants portatifs, destinés à des camions de levage. Une tactique habituelle. Lorsque nous avons entendu le bruit caractéristique de ces camions fonçant vers le poste de contrôle, nous nous sommes interposés. Mais les activistes ne se sont pas rendus et ont commencé à s'enfuir, alors que leurs camions défonçaient sauvagement nos défenses. Leurs attaches magnétiques ont littéralement collé les caisses aux camions de transport et ces salopards allaient nous voler des tonnes de nourriture. N'ayant pas le choix, j'ai ordonné à mes hommes de faire feu. Nous avons détruit un de leurs camions mais les autres ont pu filer. C'était mieux que rien. Nous n'aurions jamais su que le coup venait de Terra Mater si parmi les décombres du camion nous n'avions retrouvé un cadavre. D'après ses papiers d'identité (car il y a encore des idiots qui font des casses avec leurs effets personnels), il s'agissait d'un type du nom de Pish Pai, un asiatique, membre de Terra Mater. Il avait sur lui suffisamment de preuves pour inculper cette racaille de groupe écologique extrémiste, mais nous avons été doublés dans les premières heures de l'aube. Un communiqué de Terra Mater, envoyé par un cybercriminel répondant au sobriquet de Naos, annonçait que l'armée avait feu sur des manifestants pacifiques et tué l'un d'entre eux, sans aucun motif valable. Pacifiques ? Mon cul ouais ! Mais à ce stade, toute réponse de l'armée de maintien de la paix n'aurait servi qu'à nous discréditer et on a du laisser couler. Sauf que depuis, mon nom a été murmuré dans les milieux écolos et les tracts de Terra Mater ne se privent pas pour m'enfoncer. Je suis le bouc émissaire.

Bref, finalement ce n'est peut être pas un mal de partir de cette Terre meurtrie. J'ai encore devant moi, sur mon bureau, mon ordre de mission. Un post-it me rappelle qu'outre le « E_M85 galaxie », il y aura cinq autres navires allant vers cinq autre planètes: l'« Archiduchesse », le « Chemineur d'étoiles », le « Démiurge », le « _Nolan_ » et l'« Œil de chat ». Dans la liste de mes fonctions à remplir à bord du vaisseau, je vois qu'il est explicitement mentionné que je dois vérifier que l'équipage est athée, afin de ne pas corrompre l'exploration avec un sujet aussi dangereux. Et ça, je vais m'en porter garant ! Pas un de ces chiens de Terra Mater ne mettra le pied sur une autre planète ! Mais je vais aussi m'assurer que ces fous du Gouvernement Mondial ne font pas les choses de travers en précipitant les choses car ce qui est arrivé à mon fils, jamais je ne le souhaiterais à quiconque.

Mon véhicule de transport arrive, je m'arrête donc d'écrire dans cet agenda personnel, fini mon verre de cognac de synthèse et vais me préparer au grand départ.

LE RÉVEIL : Un bip sonore strident venait de retentir dans mes oreilles. C'est en grimaçant que j'ai ouvert les yeux et regardé au travers de la paroi de verre les autres caissons de stase qui s'allumaient tour à tour. Le réveil des membres de l'équipage ne pouvait annoncer qu'une seule

chose : nous arrivions à destination !

Je me suis sorti de ce tombeau technologique avec vigueur et j'ai immédiatement fait quelques exercices d'assouplissement pour réduire la sensation de vertige que la stase peut provoquer. Puis, me redressant droit comme un « i », j'ai scruté les autres membres de l'équipage. Tout le monde m'a semblé être un peu apathique après six ans de stase, ce qui est bien normal.

Le commandant Haris nous a proposé de le rejoindre au poste de pilotage afin de faire les présentations officielles ainsi que nous rappeler les objectifs de la mission. C'est un bon début, il a l'air compétent. Mais il n'a pas intérêt à tenter de rabaisser mon autorité militaire.

OBJECTIFS :

- 1- **Assurer la défense du vaisseau et de son équipage.** Et ce qui me fait le plus peur, c'est que je vais sans douter devoir défendre l'équipage contre d'autres membres d'équipage si jamais l'un d'eux pétaît les plombs. J'ai entendu dire que certaines phobies pouvaient se réveiller suite à un long trajet en stase.
- 2- **Récupérer la clef de l'armoire à fusils tranquillisants.** Ce n'est pas que je n'ai pas assez d'entraînement pour arrêter un fou à l'aide de mon art martial, mais si jamais il y avait un problème de plus grande envergure, je me devrai sans doute d'utiliser une arme automatique.
- 3- **Chasser les éventuels membres de Terra Mater qui se seraient infiltrés. Si j'en trouve un, le questionner pour savoir comment ils ont eu les codes d'accès aux portes blindées de nos entrepôts de céréale.** Je sais que la mission d'exploration se veut libre de toute pensée religieuse polarisée. De plus, nos services de renseignement nous ont avertis que ces satanés écologistes se sont montrés très défavorables à cette mission. Je m'inquiète donc d'intrus, voir pire, d'espions, à bord.
- 4- **Réfréner tout projet précipité d'un des membres du Gouvernement Mondial qui pourrait mettre en danger la mission.** Jamais je ne veux revivre une perte aussi grande que celle de mon fils. Je dois donc tempérer les exactions de l'équipage avant d'accepter de les mettre en chantier, si je ne les juge pas trop dangereuses. J'aurais peut être besoin d'être appuyé par l'autorité du commandant Haris avec moi pour cela.
- 5- **Résoudre mon dilemme moral par le biais d'un débat avec tout, ou une partie, de l'équipage.** On ne fait pas de voyage aussi historique, avec un but si grandiose, sans devoir aborder des questions métaphysiques. Dans les faits, je devrais d'abord trouver une autre personne voulant aborder le même thème que moi (Une terre neuve implique t'elle une âme neuve ?) puis ensuite lancer avec lui un débat sur le sujet. Il y aura d'autres débats, sur d'autres sujets que le mien, menés par d'autres personnes et il est important que j'y apporte mon opinion pour nourrir le feu de la discussion. Cette opinion doit être celle du personnage, pas celle du joueur qui l'incarne. Les débats devront être longs, enflammés ou rationnels. Enfin, lorsqu'un débat est clos, on fera

attention à ne pas en déclencher un autre avant au moins une bonne demie heure.

LES AUTRES MEMBRES DE L'ÉQUIPAGE :

- **Le commandant Haris** : je ne le connais pas bien, mais d'après ses états de service c'est un bon commandant qui sait se faire respecter. Ce pourrait être un allié de poids.
- **Le navigateur Vezén** : membre de l'équipage d'Haris. Jeune, assez jovial d'apparence, mais je ne connais rien de lui.
- **Le chef mécanicien Aludra** : second membre principal de l'équipage d'Haris. Il fait la gueule depuis que je l'ai entrevu sur le terrain de la gare spatiale.
- **L'astrophysicien Dhalim** : un connard prétentieux de première. Si c'est le cerveau de l'expédition, c'est aussi une tête brûlée qui veut sauter les étapes de sécurité pour arriver plus vite sur Augustine.
- **Le médecin de bord Rana** : très bien ça, il nous faut toujours un médecin à bord. Mais comme la majorité de l'équipage, je ne le connais pas.
- **Le psychologue Capella** : on a sans doute introduit un psychologue dans l'équipage à cause de ces phobies de stase et de perte d'orientation dans l'espace. Je ne le connais pas.
- **Le biologiste Alcyone** : je ne savais pas qu'on allait avoir un biologiste dans l'équipage. Sa tête m'est totalement inconnue.

PERSONNALITÉS NON PRÉSENTES :

- **Véga** : Véga est le représentant officiel de tous les membres qui composent le Gouvernement Mondial. On ne sait pas trop si c'est un humain ou un androïde, mais le fait est qu'il est totalement dépourvu d'émotions lorsqu'il parle.
- **Spica** : Mon fils, mort tragiquement pendant les premiers essais de stase. Penser à lui me déchire encore le cœur aujourd'hui.
- **Pish Pai** : le membre extrémiste de Terra Mater que mes hommes ont abattu sur notre base militaire.
- **Naos** : un autre membre de Terra Mater, bercé dans la cyber-délinquance, qui a publié l'histoire des silos à grains du Gouvernement Mondial.

COMPÉTENCES :

Utilisation d'armes à feu : cette compétence m'est propre, personne d'autre ne la possède. Elle me donne la possibilité de charger/décharger une arme à feu, ainsi que de l'utiliser avec précision pour mettre hors d'état de nuire quelqu'un. Les armes à bord de l'« E_M85 galaxie » sont équipées de fléchettes tranquillissantes, qui vont engourdir la cible pendant cinq minutes, la rendant incapable de faire des mouvements brusques.

Apprentissage : je suis capable d'apprendre ma compétence « Utilisation d'armes à feu » à quelqu'un après une leçon d'environ 5 minutes. Cela peut m'être très utile d'avoir un ou plusieurs compagnons d'arme si jamais je me trouvais confronté à un nombre important d'ennemis. Une fois la leçon apprise, l'autre ne peut pas l'oublier.

COSTUME ET INTERPRÉTATION :

Je suis un militaire et j'agis en conséquence. Je suis droit, autoritaire et très observateur. Mais avant toute chose, je suis un homme de réflexion, un philosophe, qui juge les problèmes avant de tenter de les résoudre. En cela, je diffère des autres soldats, ce qui me donne un avantage de surprise.

Mon costume est le même que celui des autres membres d'équipage puisque nous appartenons tous à la même mission ; je dois donc attendre les conseils des Organiseurs à ce sujet. Je tenterai tout de même d'y apporter une touche supplémentaire qui indiquera au reste de l'équipage mon grade (un képi ou des médailles militaires par exemple).

OBJETS POSSÉDÉS ET EN JEU :

A part ce qui est rangé dans des enveloppes de compétences nominatives et les feuilles de personnage individuelles, tout dans le vaisseau est consultable ou volable, mais rien ne doit être détruit. Si une feuille traîne, je peux la ramasser et la lire ; si je veux voir en douce les documents d'une autre personne, à moi de les lui soutirer discrètement. Beaucoup d'indices seront ainsi accessibles, à moi d'avoir l'œil fin et/ou la main habile.

Je possède aussi dès le début du jeu un certain nombre d'objets (si accompagné d'un *, l'objet est à demander impérativement aux Organiseurs, sinon à apporter moi même) :

- * Une photo de mon fils
- * Mon ordre de mission



ASTROPHYSICIEN DHALIM

FONCTION : Expert scientifique du milieu stellaire et interstellaire

AFFILIATION : Gouvernement Mondial

CROYANCES : Terra Mater (Neutre)

BIOGRAPHIE⁵ : Ah ah ah, c'est fantastique, nous allons partir ! Pour l'espace, pour une nouvelle planète ! Et tout ça grâce à moi ! C'est génial ! Bon, calmons-nous, je dois correctement m'harnacher dans le caisson de stase d'abord. Cette sangle va ici, cette boucle se ferme là ... voilà, je suis prêt. Allez bande d'escargots, dépêchez vous ! Je veux partir ! Me voilà, moi, Dhalim, génialissime astrophysicien, aussi déluré qu'un gamin de 10 ans. Quel chemin depuis les terriers de béton jusqu'ici quand même ...

Personne n'aurait pu prédire mon ascension, moi, fils de la pauvreté la plus extrême. Etant né dans la masse noire des pauvres, vivants dans ces grottes de béton que sont les gratte-ciels insalubres des cités surpeuplées, j'étais destiné à crever lentement de faim, sous la chaleur insupportable de cette Terre polluée. Mais non, je m'en suis sorti ! Coup de pouce du destin, action de Dieu, chance, je n'en sais rien, mais ce qui est sûr, c'est que si je n'avais pas tenté de m'infiltrer dans l'une des ces universités pour riches pour grappiller de la nourriture aux cantines, jamais je n'aurais suivi ce destin. Ces idiots de la cantine m'ont pris pour un nouvel étudiant et m'ont donné à manger, puis les surveillants m'ont envoyé en cours par la plus grande des erreurs, malgré mes vêtements en lambeaux. Ils ont du me prendre pour un excentrique. Mais depuis ce jour, fasciné par le milieu étudiantin, par la richesse de leur vie quotidienne et surtout par la profondeur de ce qu'ils étudiaient, je suis resté. J'ai dormi dans les salles de cours vides, je me suis fait passer pour un étudiant et, en volant régulièrement de l'argent aux professeurs, j'ai doucement réussi à m'élever socialement. Et je suis devenu astronome, puis astrophysicien, car cela me correspondait : je vise les étoiles, loin de la nullité crasse des hommes de la Terre !

Il faut dire que la recherche en astrophysique est difficile. C'est sacrément mal payé, nous avons peu de reconnaissance malgré notre statut d'expert en toute science physique et surtout, le

⁵ Par commodité, cette fiche de personnage est rédigée au masculin, mais ce rôle peut autant aller à un joueur qu'à une joueuse.

Gouvernement Mondial tend à réduire les fonds alloués. Enfin, il le faisait dans le passé, mais maintenant c'est fini, c'est la ruée vers l'or sidéral. Alors que je m'inquiétais de devoir un jour rabaisser mon niveau de vie (hors de question de me retrouver de nouveau dans les terriers de béton, ça, jamais !), j'ai reçu une convocation de Véga, le représentant de tous les membres du gouvernement. Et il m'a annoncé que le Gouvernement Mondial voulait mettre sur pied, en l'espace de très peu d'années, un programme de voyage spatial pour découvrir et explorer une super Terre. Mirobolant ! J'ai sauté sur l'occasion, même si les délais étaient complètement stupides : trop peu de temps, malgré les crédits illimités. J'ai réuni autour de moi les meilleurs et nous avons potassé toutes les données astronomiques depuis le début du second millénaire. Et, avec l'aide d'ingénieurs, nous avons remis sur pieds des observatoires spatiaux, navettes extra-orbitales et développé des moteurs surpuissants. En hâte, nous avons aussi dû résoudre le problème du temps de voyage (des années, même à ces vitesses proches de celle de la lumière) par des mécanismes de stase. Toute cette précipitation gouvernementale (franchement, pourquoi ?) n'a pas été sans encombre. La stase est difficile à gérer et nous avons perdu bien des sujets pour le compte de la science. Ils sont morts en héros, pour l'avancée technologique, mais quand même.

Nous avons rencontré de vives protestations parmi les membres du personnel opérant ainsi que de la part des militaires, qui voyaient d'un mauvais œil nos recherches dépasser les leurs. Le plus vif dans ces critiques a été le général Foramen, l'une des figures les plus médiatiques des forces de maintien de la paix de la Terre. Il s'est violemment emporté contre Véga et moi à propos de nos recherches qui risquaient de coûter la vie à des innocents. Il a pointé les lacunes de nos procédures, surtout en matière de sécurité, mais ce gros bœuf de militaire ne comprend pas que nous allons marquer l'éternité. Que JE vais marquer l'éternité au fer rouge de mon nom ! L'espace est mon rêve, mon but, et rien ne m'arrêtera !

Et puis ce Foramen, je ne le sens pas. Il nous cache quelque chose. Je suis presque certain d'en avoir eu la preuve lors du crash du vaisseau de première génération « Chandra ». Cet accident malencontreux, qui a coûté la vie à environ 200 000 personnes lorsque le vaisseau spatial s'est écrasé dans les terriers de béton d'une de nos mégapoles terriennes, m'a mis sur la voix du doute. Ce vol devait aller jusqu'à la lune, puis plus loin encore, pour tester nos moteurs expérimentaux ainsi que les mécanismes de stase. Mais une fois que le navire a dépassé la limite de la couche d'ozone, il a commencé à piquer du nez et est retourné s'écraser sur Terre dans une longue gerbe de glammes. Ces abrutis de mécaniciens à bord n'ont rien pu faire pour sauver ce monument de technologie. Tous des incapables ! J'ai fait une demande spéciale à Véga pour aller directement étudier les débris du crash du « Chandra » afin d'avoir le cœur net sur cet incident. Escorté de gardes, pour m'éviter de devoir toucher les pauvres des terriers, j'ai retourné chaque morceau de métal brûlé du navire. Et là, j'ai su. Des traces blanches en étoile près des ailes arrière de l'engin, à proximité du moteur qui avait fait défaut, m'ont fait sursauter. Comme j'avais un spectrographe portable, j'ai pu analyser ces traces et quelle ne fut pas ma surprise lorsque le relevé a indiqué la présence d'explosifs ioniques au palladium renforcé. Ah les salauds, ils avaient

trafiqué le « Chandra » pour en faire un vaisseau militaire armé ! Voilà pourquoi le général Foramen tenait tant à ce que nous freinions nos recherches et à ce que les militaires fassent parti du programme ! Oh mais ça ne se passera pas comme ça. J'ai continué à explorer les décombres et j'ai découvert que le moteur principal avait sauté à cause d'un échauffement du circuit électrique suite à une défaillance du circuit cryogénique. Cette défaillance résultait de l'explosion de l'une des torpilles militaires à bord de l'engin, qui n'avait pas du se décrocher de la carlingue lorsque celle-ci a été lancée.

J'ai fait mon rapport au commandant du vaisseau, un dénommé Haris, qui m'a semblé honnête de premier abord, jusqu'à ce que je me souvienne que les commandants sont au courant de tout à bord. Il devait donc faire partie des forces de maintien de la paix de la Terre, ou tout du moins être sympathisant à l'armée. Il savait pour les roquettes spatiales. J'ai donc décidé de ne pas en parler, de faire l'ignorant et de les duper. J'ai donc établi que le moteur principal avait surchauffé à cause d'une panne du système cryogénique, sans faire mention de la source de la panne, leurs engins de guerre.

Ce commandant Haris, d'après Véga, allait être engagé pour l'une des six missions d'exploration de planètes hors du système solaire. Je devais garder un œil sur lui, mais comme je n'étais pas régulièrement à bord de son vaisseau pour les vols de test, j'ai donc décidé d'installer l'un de mes pions auprès de lui. Le navigateur d'Haris, dont le nom m'échappe, avait péri dans le crash du vaisseau. Je lui ai donc proposé un jeune homme plein d'avenir de ma connaissance, Vezen. J'ai fait la rencontre de Vezen au cours d'une réception mondaine donnée par Véga et nous avons passé des heures à discuter sous le couvert de la serre photonique du building où nous nous trouvions. Nous avons parlé de vie ailleurs que sur la Terre, des interactions possibles (guerre, paix, annihilation ...) et des concepts de prédominance. Il avait du plomb dans la cervelle ce petit, même s'il avait une vue trop étroite du problème. Mais je sais qu'il était neutre vis-à-vis des militaires et je l'ai donc conseillé comme navigateur dans l'équipage d'Haris. Et comme je m'y attendais, le petit s'est intégré parfaitement.

Je l'ai laissé évoluer dans cette sphère sans reprendre contact, afin qu'il se fonde dans le décor, puis le soir d'avant notre départ pour Augustine, l'une des lunes-planètes inhabitées du système multi-solaire d'Umojomahar pouvant éventuellement supporter une colonisation terrienne, je l'ai recontacté. Je l'ai mis au courant de la présence possible de missiles militaires et donc d'une possible trahison d'Haris (et par conséquent en lien aussi avec Foramen, membre de l'expédition, tiens donc !). Ca le fera réfléchir, le petit, et je pourrai sans douter en tirer quelque chose de bon pour moi.

Mes pions sont en place, il ne reste plus qu'à manœuvrer tout ce beau monde afin que nous accostions sur Augustine sans heurts. Ah, j'entends le son de la sirène de départ, il est donc grand temps pour moi de finir mon gobelet de café transgénique rehaussé d'eau de vie de synthèse et de m'installer confortablement en attendant le début de la stase.

LE RÉVEIL : Un bip sonore strident venait de retentir dans mes oreilles. C'est en grimaçant que j'ai ouvert les yeux et regardé au travers de la paroi de verre les autres caissons de stase qui s'allumaient tour à tour. Le réveil des membres de l'équipage ne pouvait annoncer qu'une seule chose : nous arrivions à destination !

C'est en trébuchant que je suis sorti de ce caisson de repos, encore mal à l'aise sur mes jambes endolories après ce long voyage. Même s'il ne m'a paru durer que le temps d'un sommeil profond, mon corps a été impacté par ces six ans de stase et je le sens tout mou. Drôle de sensation quand même. Je vois que le commandant Haris nous fait signe de le suivre en salle de pilotage pour une petite réunion ; s'il y a un siège je m'y assiérais bien le temps de retrouver ma vigueur.

OBJECTIFS :

- 1- **M'assurer que le vol à l'intérieur du système multi-solaire d'Umojomahar se passe bien.** Je suis l'expert scientifique de la mission et le plus calé en astronomie / astrophysique. Je vais donc devoir vérifier les calculs du navigateur et assister Haris dans les décisions qu'il prendra. Tout ce qui relève de la science de l'espace m'est dédié.
- 2- **Tenter de percer les secrets des militaires.** Je ne veux pas que cette épopée spatiale, première historique, soit détournée de son but d'exploration par ces fous de la gâchette que sont les militaires. Il est donc important que j'enquête discrètement sur les raisons des missiles à bord du « Chandra », et peut être à bord de ce navire, l'« E_M85 galaxie ».
- 3- **Rompre l'alliance entre Haris et Foramen.** Si je veux pouvoir m'assurer du contrôle de l'expédition, je dois mettre un terme à l'alliance secrète des deux têtes fortes de l'équipage. De manière subtile, je vais donc tenter de les pousser l'un contre l'autre. Ce ne sera sans doute pas facile, mais je vais y réfléchir. Peut être que je pourrais me servir de Vezen comme intermédiaire et ainsi me couvrir complètement ?
- 4- **Résoudre l'interrogation philosophique que l'on avait commencée avec le navigateur Vezen par le biais d'un débat avec tout, ou une partie, de l'équipage.** On ne fait pas de voyage aussi historique, avec un but si grandiose, sans devoir aborder des questions métaphysiques. Dans les faits, je devrais d'abord reprendre contact avec Vezen puis le relancer sur le sujet « La prédominance de l'homme venu de la Terre sur une autre race indigène sur sa propre planète ». Il y aura d'autres débats, sur d'autres sujets que le mien, menés par d'autres personnes et il est important que j'y apporte mon opinion pour nourrir le feu de la discussion. Cette opinion doit être celle du personnage, pas celle du joueur qui l'incarne. Les débats devront être longs, enflammés ou rationnels. Enfin, lorsqu'un débat est clos, on fera attention à ne pas en déclencher un autre avant au moins une bonne demie heure.

LES AUTRES MEMBRES DE L'ÉQUIPAGE :

- **Le commandant Haris** : si ses états de service sont parfaits, je ne me fie pas totalement à cet homme qui m'a caché la présence d'armes sur le « Chandra ».
- **Le navigateur Vezén** : je me suis fait un ami de ce jeune homme jovial, mais je m'en sers aussi comme pion dans le jeu politique qui se joue dans la salle de pilotage
- **Le chef mécanicien Aludra** : second membre principal de l'équipage d'Haris. Je ne le connais pas du tout
- **Le général Foramen** : un borné comme on en fait plus ; typiquement militaire. Il met son nez et sa griffe partout dans mes avancées scientifiques et je ne l'apprécie donc pas.
- **Le médecin de bord Rana** : j'aime la médecine, c'est une jolie science, quoiqu'un peu salissante. C'est bien d'avoir un médecin parmi nous, même si je ne le connais pas.
- **Le psychologue Capella** : même si je ne connais pas cet individu, j'ai toujours eu une méfiance viscérale pour ces charlatans de psychologues.
- **Le biologiste Alcyone** : une branche abâtardie de la vraie science, l'astrophysique. Le pauvre, il ne doit donc pas être bien intelligent, mais ce n'est pas de sa faute.

PERSONNALITÉS NON PRÉSENTES :

- **Véga** : Véga est le représentant officiel de tous les membres qui composent le Gouvernement Mondial. On ne sait pas trop si c'est un humain ou un androïde, mais le fait est qu'il est totalement dépourvu d'émotions lorsqu'il parle.

COMPÉTENCES :

Secrets de l'Univers : cette compétence m'est propre, personne d'autre ne la possède. Elle me donne la possibilité de consulter mes connaissances (sous la forme de fiches dans un dossier qui n'est accessible que par moi) sur les objets astrophysiques qui peuplent l'espace (étoiles, planètes, supernovae, ...). Je peux ainsi avoir des informations générales sur l'objet en question, mais aussi estimer l'impact qu'il peut avoir sur le vaisseau si nous nous rapprochons trop. Je pourrai consulter ces fiches quand je veux, mais je dois avoir une raison valable de le faire (par exemple si le navigateur veut faire passer le vaisseau proche d'une « étoile à neutrons », je pourrai aller consulter la fiche se rapportant à cet étrange objet, mais pas avant).

Opiniâtreté : si l'on me donne un ordre impératif, sous la forme d'une compétence de commandement, j'ai la possibilité de refuser de l'accomplir. Ou plutôt, de faire semblant de l'accomplir mais au final de n'en faire qu'à ma tête. Je suis quelqu'un d'extrêmement intelligent et je suis donc imperméable à la stupidité de la rigueur de la discipline.

COSTUME ET INTERPRÉTATION :

Je sais que la plus part des gens me trouvent arrogant et manipulateur ; et c'est vrai que j'ai mes humeurs. Mais ils ne comprennent pas à quel point je leur suis supérieur ! Est-ce ma faute s'ils ne connaissent du monde que des bribes éparses, alors que moi je suis le plus grand collecteur de connaissances qui existe ?

Mon costume est le même que celui des autres membres d'équipage puisque nous appartenons tous à la même mission ; je dois donc attendre les conseils des Organiseurs à ce sujet. Je tenterai tout de même d'y apporter une touche supplémentaire qui indiquera au reste de l'équipage mon grade (une insigne étoilée ou une broderie de formules mathématiques par exemple).

OBJETS POSSÉDÉS ET EN JEU :

A part ce qui est rangé dans des enveloppes de compétences nominatives et les feuilles de personnage individuelles, tout dans le vaisseau est consultable ou volable, mais rien ne doit être détruit. Si une feuille traîne, je peux la ramasser et la lire ; si je veux voir en douce les documents d'une autre personne, à moi de les lui soutirer discrètement. Beaucoup d'indices seront ainsi accessibles, à moi d'avoir l'œil fin et/ou la main habile.

Je possède aussi dès le début du jeu un certain nombre d'objets (si accompagné d'un *, l'objet est à demander impérativement aux Organiseurs, sinon à apporter moi même) :

- * Une analyse détaillée du système multi-solaire d'Umojomahar
- * Mon rapport de crash du navire première génération « Chandra »



MÉDECIN DE BORD RANA

FONCTION : Antenne médicale du vaisseau « E_M85 galaxie »

AFFILIATION : Gouvernement Mondial

CROYANCES : Terra Mater (Sympathisant)

BIOGRAPHIE⁶ : J'y crois pas, ça y est, je suis sur le départ ! Le bus éolien m'amène à la gare spatiale avec lenteur au travers de la foule nombreuse des rues et malgré la chaleur, la pollution de l'air et la tristesse omniprésente, je souris comme un diable hors de sa boîte. Ce voyage, c'est une occasion inespérée, un nouveau départ dans ma vie. Je suis si excité que la trousse d'urgence que je sers contre ma poitrine commence à me faire mal. Allons, tout doux, je dois me détendre, ce n'est pas bon pour mon poul.

Il y a bien longtemps que je n'ai pas été aussi stressé ; je crois que ça remonte à l'époque où je travaillais dans la clinique de cancérologie de la firme Iclarkrau, ce grand magnat de l'agriculture suspendue. Je me souviens encore de ces nuits blanches à reconforter les malheureux qui souffraient le martyr et que je ne pouvais, officiellement, pas aider autant que je l'aurais voulu. Les rayons gamma solaires sont de plus en plus pénétrant dans notre atmosphère, et la couche d'ozone étant devenue une passoire, le nombre de cancers et de brûlures profondes augmente à vue d'œil, surtout pour les pauvres gens qui sont obligés de travailler à l'extérieur. Partout j'entendais des plaintes et des cris, je n'en dormais plus la nuit. Combien de fois me suis retrouvé à pleurer sur leur sort, seul dans les vestiaires ? Alors, malgré mon serment, mon éthique personnelle a craqué devant le manque de matériel et de médicaments ; j'ai commencé à aider les malheureux de la seule façon possible qu'il me restait. Je faisais des euthanasies sur demande. On pourrait facilement croire que les premières fois ont été les plus dures et qu'après on s'y faisait, mais pas du tout. A chaque piqure de morphine sur-dosée, mon âme rouillait un peu plus. Je ne suis pas fier de ce geste, mais les remerciements de mes patients qui voyaient enfin leur souffrance partir ont aidé à passer un peu de pommade sur mon cœur meurtri. C'est une chose étrange que de voir un homme mourir part notre main, un homme que l'on ne déteste pas, un homme qui a demandé cette faveur. Plus étrange encore ont été leurs dernières prières.

⁶ Par commodité, cette fiche de personnage est rédigée au masculin, mais ce rôle peut autant aller à un joueur qu'à une joueuse.

Notre société ne croit plus tellement en un Dieu particulier, même s'il y a encore des adorateurs de divinités anciennes. Je m'attendais donc à ce que les mourants prient Gaïa, ou bien Tellus, son autre nom, l'entité sacro-sainte du culte de Terra Mater qui prédomine à l'heure actuelle, mais pas du tout. Non, plutôt que de se tourner vers un Dieu terrestre, la plupart d'entre eux adressaient leurs prières aux Dieux des mondes nouveaux que le Gouvernement Mondial voulait découvrir et coloniser. Ils adressaient leurs suppliques à des entités sans nom, sans forme, sans lien même à cette Terre ravagée par la misère, la surpopulation et la toxicité. Comme si prier un Dieu d'un autre monde les aideraient à se réincarner dans un corps sain, sur une planète saine. Mais alors, se souviendraient-ils du Dieu des hommes de la Terre ? Est-ce qu'ainsi ils importeraient le concept de Dieu sur une planète lointaine, ou bien le concept de Dieu est inhérent à toute civilisation ? Ces interrogations m'ont rongé durant tout le laps de temps que j'ai passé dans la clinique de campagne d'Iclarkrau et il m'arrive encore maintenant d'y penser avec vigueur, surtout lorsque je sais que je vais effectivement entreprendre un voyage vers une nouvelle planète, potentiellement habitable. Toutefois, je suis bien vite redescendu de mon nuage philosophique par l'arrivée de rumeurs de couloir qui laissaient entendre que l'un des docteurs de l'hôpital faisait des euthanasies de complaisance et qu'il devait donc être radié de l'ordre des médecins si on arrivait à savoir qui c'était. Me reconnaissant en ces rumeurs, j'ai décidé de laisser tout ça derrière moi et de filer le plus vite possible.

J'ai trouvé une place relativement facilement au Gouvernement Mondial, toujours enclin à récupérer des médecins et autres hospitaliers pour les riches. J'adore mon travail, mais je trouve qu'il devrait servir un peu plus à aider les pauvres qu'à conforter les riches. Enfin bon, le sourire aux lèvres j'ai entamé mes soins dans ces immenses tours de verre réfrigérées pour le compte des magnats. J'y ai même croisé une fois le sieur Iclarkrau en personne. C'est alors que je m'en suis souvenu.

J'avais déjà vu sa dégaine légèrement corpulente lors d'un meeting de Terra Mater il y avait quelques temps, association pour laquelle j'ai de la sympathie car ils essaient tant bien que mal de sauver la Terre de la bêtise des Hommes. J'ai toujours été écologiste dans l'âme. Au regroupement auquel j'avais participé, j'avais eu l'occasion de voir Sharatan, le grand gourou de Terra Mater, haranguer les foules pour une utilisation plus responsable des ressources de Gaïa. Le discours était sensé, plein de bonne volonté. Entre autres, il demandait à ce que l'on stoppe la consommation de masse de riz de synthèse pour exploiter la micro-agriculture, un concept novateur qui voulait faire pousser des plantes à l'intérieur même des terriers de béton où vivent les pauvres. Pour aider à cela, Sharatan avait présenté Iclarkrau comme un sauveur, car avec son aide Terra Mater pourrait mettre au point ce projet.

Ce qui m'étonne, c'est que lorsque j'ai croisé le magnat dans le gratte-ciel, il pestait contre Sharatan à mi-voix. Une dissension éventuelle ? Quoiqu'il en soit, je n'ai ensuite jamais recroisé Iclarkrau aux réunions de Terra Mater et j'en ai donc conclu qu'il s'était retiré du devant de la scène.

Depuis lors, j'ai beaucoup évolué dans la structure du Gouvernement Mondial ; je mets cela sur le compte de mon efficacité et de mon sourire. En premier lieu, j'ai été affecté au service de contrôle des vaccins, ce qui m'a permis de voyager dans plein de laboratoires : oncologie (mon domaine de prédilection), pharmacologie, biologie ... Puis on m'a demandé de participer à une recherche qui semblait vraiment intéressante au début, un projet sur les effets néfastes du communautarisme forcé dans les terriers de béton, mais qui s'est révélé être carrément dangereux.

Pour cette étude, j'étais accompagné d'un psychologue du nom de Capella, et nous devions nous rendre dans les quartiers pauvres de notre mégapole pour étudier comment les gens vivaient le fait d'être constamment les uns sur les autres, regroupés dans des grottes de béton pour échapper à la chaleur étouffante des journées ordinaires. Tout se passait bien, je prenais des échantillons sanguins, réconfortais les patients, soignais les nécessiteux, pendant que Capella, froid et professionnel, interrogeait les habitants et couchait sur tablette numérique ses notes. On faisait une drôle d'équipe, un peu chaud/froid je dirais. Mais on s'est vite rendu compte que la surpopulation et le communautarisme forcé jouait gravement sur le mental des hommes et qu'ils devenaient dangereux. Pour preuve, un type s'est jeté sur Capella, armé d'un bout de métal tranchant, pour essayer de lui voler ses affaires. Le pauvre psychologue qui était en train de discuter avec des enfants y serait passé si je n'avais pas sauté sur ce fou et lui avait injecté une grosse dose de calmant. Mais même là, Capella n'a pas cillé ! Il m'a juste remercié et nous avons plié bagages pour rentrer aux laboratoires faire notre rapport et quitter le projet. Une personnalité d'acier ce Capella. Enfin, au moins m'a-t-il serré la main une fois dans son bureau.

Je dois dire que j'ai été surpris d'apprendre que lui aussi avait demandé à participer au voyage d'exploration extrasolaire. Autant moi je le fais par goût de l'aventure (et par nécessité de quitter la Terre afin de laisser derrière moi ces rumeurs persistantes d'euthanasies qui pourraient me coûter ma carrière), autant pour lui ça ne peut être que pour une autre étude sociologique. Et parmi les autres noms, j'ai aussi reconnu celui du biologiste, Alcyone. Ouh, je ne sais pas si c'est une bonne idée de l'avoir recruté. J'ai fait sa rencontre lors d'une prise sang au laboratoire de biologie, au début de ma carrière au Gouvernement Mondial. Je me souviens très bien de lui car il était extrêmement nerveux et qu'il sursautait au moindre bruit, si bien que j'ai dû m'y reprendre à six fois avant d'arriver à lui faire une piqûre. Espérons que son stress ne soit pas trop communicatif ... Peut être que Capella pourra y faire quelque chose ? Enfin bon, au moins je connaîtrai des personnes à bord de cet imposant navire spatial qu'est le « E_M85 galaxie ». D'après les entretiens que j'ai eus avec les membres du Gouvernement Mondial, notre cible serait une grosse lune du nom d'Augustine, située quelque part dans le système multi-solaire d'Umojomahar. Si cette planète inhabitée, mais pouvant potentiellement accueillir une partie de notre population terrienne devenue trop nombreuse, est notre objectif scientifique, j'ai été pour ma part recruté pour servir d'antenne médicale et m'assurer des soins physiques de tout l'équipage. C'est donc pour cela que j'ai pris ma trousse de secours favorite et que je me rends en ce moment même vers la plus grande aventure qu'il n'ait été donné à l'homme d'accomplir !

LE RÉVEIL : Un bip sonore strident venait de retentir dans mes oreilles. C'est en grimaçant que j'ai ouvert les yeux et regardé au travers de la paroi de verre les autres caissons de stase qui s'allumaient tour à tour. Le réveil des membres de l'équipage ne pouvait annoncer qu'une seule chose : nous arrivions à destination !

Je me suis extirpé avec difficulté de ce caisson de sommeil artificiel, dans lequel nous avons passé les quelques six années qu'a duré le voyage vers Umojomahar. La stase, quel étonnant mécanisme ! Mais je me demande quel effet cela peut avoir sur l'organisme. Je me sens flagada, sans une doute une petite catalepsie passagère. Il va falloir que j'ausculte les autres pour m'assurer que tout le monde va bien. Ah ! Le commandant du navire spatial, Haris je crois, nous fait signe de le suivre au poste de pilotage.

OBJECTIFS :

- 1- **M'assurer du bien être médical des membres de l'équipage.** J'ai été embauché pour régler tous les problèmes de santé que nous pourrions rencontrer. Je vais donc devoir très rapidement procéder à un examen de chaque membre de l'expédition pour vérifier que la stase n'a pas eu d'incidence sur leur corps. Par la suite, je devrai faire face à toute urgence médicale qui se présentera.
- 2- **S'il existe des rumeurs concernant les euthanasies de complaisance que j'ai effectué par le passé, tout faire pour les discréditer.** Il ne manquerait plus que mes actions passées sur Terre viennent chambouler notre voyage ! Donc, quitte à ce que tout se passe bien, mieux vaut que personne ne sache ce que j'ai fait.
- 3- **Avertir discrètement le psychologue Capella de l'état d'hypertension du biologiste Alcyone.** Si nous devons vivre en harmonie à bord de ce vaisseau, mieux vaut que nous formions une équipe médicale soudée. Il est donc important de s'occuper dès à présent des éléments à risques. Au même titre, si Capella ou moi-même voyions des individus perturbateurs, nous devons agir de façon à ce que tout danger soit écarté.
- 4- **Chercher d'autres sympathisants de Terra Mater.** Malgré le fait que nous soyons tous sensé être non-croyants (c'est une clause de notre contrat), je me sentirais plus rassuré si je pouvais trouver le réconfort d'un autre membre de ce culte parmi les membres d'équipage. Pourquoi ne pas célébrer une petite messe secrète à Tellus par la même occasion ?
- 5- **Résoudre mon dilemme moral par le biais d'un débat avec tout, ou une partie, de l'équipage.** On ne fait pas de voyage aussi historique, avec un but si grandiose, sans devoir aborder des questions métaphysiques. Dans les faits, je devrai d'abord trouver une autre personne voulant aborder le même thème que moi (Peut-on importer un Dieu terrien sur une nouvelle planète ?) puis ensuite lancer avec lui un débat sur le sujet. Il y aura d'autres débats, sur d'autres sujets que le mien, menés par d'autres personnes et il est important que j'y apporte mon opinion pour nourrir le feu de la

discussion. Cette opinion doit être celle du personnage, pas celle du joueur qui l'incarne. Les débats devront être longs, enflammés ou rationnels. Enfin, lorsqu'un débat est clos, on fera attention à ne pas en déclencher un autre avant au moins une bonne demie heure.

LES AUTRES MEMBRES DE L'ÉQUIPAGE :

- **Le commandant Haris** : c'est lui qui dirige l'expédition scientifique qui nous mènera à Augustine, j'espère donc que c'est un bon chef.
- **Le navigateur Vezén** : un membre du vaisseau interstellaire. Je ne le connais pas du tout, ni de nom ni de vue.
- **Le chef mécanicien Aludra** : second membre de l'équipage technique d'Haris. Je ne le connais pas du tout non plus.
- **Le général Foramen** : mais que fait un militaire parmi une exploration pacifique ? C'est un peu étrange de voir un type comme ça.
- **L'astrophysicien Dhalim** : j'imagine que si l'on part dans l'espace, on aura besoin d'un astronome ...
- **Le psychologue Capella** : un type froid, peu bavard et sans expression avec qui j'ai déjà travaillé. Il n'est pas désagréable, mais sourire ne lui ferai pas de mal.
- **Le biologiste Alcyone** : je ne l'ai rencontré qu'une fois au laboratoire de biologie, mais il m'a fait l'effet d'une personne nerveuse.

PERSONNALITÉS NON PRÉSENTES :

- **Le magnat de l'agriculture Iclarkrau** : un type extrêmement riche, qui a fait fortune dans l'agriculture suspendue. J'ai travaillé dans l'un de ses hôpitaux de campagne. Je sais qu'il est en relation avec Sharatan.
- **Le leader de Terra Mater Sharatan** : Sharatan est le grand gourou de cette organisation écologique ayant un panthéon monothéiste, considérant la Terre (ou Gaïa, Tellus) comme une divinité devant laquelle nous devrions nous prosterner, plutôt que de la piller.

COMPÉTENCES :

Soins des blessures physiques : cette compétence m'est propre, personne d'autre ne la possède. Elle me permet de soigner toute blessure, interne ou externe, qu'un membre de l'équipage ou moi-même aurions subit. Pour cela, je dois avoir recours à ma trousse de secours dans lequel tout l'équipement nécessaire se trouve. Avec elle, je pourrai réaliser les actions suivantes :

- Administrer un tranquillisant à l'aide d'une seringue en plastique non piquante préalablement remplie de morphine (un flacon d'eau). Cela me permettra de calmer un patient un peu trop excité (pendant au moins 5 minutes).

- Administrer un stimulant à l'aide d'une seringue en plastique non piquante préalablement remplie d'Adrafinil (un flacon d'eau). Idéal pour réveiller un patient inanimé.
- Soigner une blessure physique grâce à des compresses et à des bandes. Je peux aussi simuler des points de suture à l'aide d'un fil noir (sans aiguille).
- Faire une défibrillation cardiaque si le cœur d'un patient devait s'arrêter. J'utiliserai pour cela le défibrillateur d'urgence, machine factice inoffensive mise à disposition dans le vaisseau. Je devrai apposer les électrodes sur la poitrine du patient et appuyer sur le bouton de décharge.
- Réaliser un bilan de santé. En faisant une prise de sang (seringue en plastique non piquante) que j'examinerai au microscope, puis en vérifiant les réflexes visuels d'un patient (avec une petite lampe torche), je pourrai dresser un bilan de santé des membres de l'équipage. J'irai alors chercher dans l'enveloppe « Bilan médical » (à côté du microscope) le résultat de mon analyse.

Crise majeure : je suis équipé pour soigner toutes les blessures physiques les plus habituelles, mais si je devais être confronté à un cas plus grave (maladie contagieuse, problème neurologique, chirurgie interne ...), je ne pourrai y arriver seul. Je devrai donc demander l'aide de tous les scientifiques ayant aussi la compétence « Crise majeure » de m'aider. Si on leur demande, les Organismes nous donneront un dossier avec la marche à suivre détaillée des opérations.

COSTUME ET INTERPRÉTATION :

Professionnel et compétent, je n'en suis pas moins très empathique avec mes patients et j'aime leur apporter soutien et réconfort. Certains me trouvent un peu niais, mais c'est seulement parce que je suis un éternel optimiste qui aime la vie et mon prochain.

Mon costume est le même que celui des autres membres d'équipage puisque nous appartenons tous à la même mission ; je dois donc attendre les conseils des Organismes à ce sujet. Je tenterai tout de même d'y apporter une touche supplémentaire qui indiquera au reste de l'équipage mon grade (un caducée ou un brassard à croix rouge par exemple).

OBJETS POSSÉDÉS ET EN JEU :

A part ce qui est rangé dans des enveloppes de compétences nominatives et les feuilles de personnage individuelles, tout dans le vaisseau est consultable ou volable, mais rien ne doit être détruit. Si une feuille traîne, je peux la ramasser et la lire ; si je veux voir en douce les documents d'une autre personne, à moi de les lui soutirer discrètement. Beaucoup d'indices seront ainsi accessibles, à moi d'avoir l'œil fin et/ou la main habile.

Je possède aussi dès le début du jeu un certain nombre d'objets (si accompagné d'un *, l'objet est à demander impérativement aux Organisateurs, sinon à apporter moi même) :

- Ma trousse de soin d'urgence contenant des seringues en plastique à bout non piquant, des fioles remplies d'eau étiquetées « Morphine » et « Adrafinil », des compresses, des bandes, du scotch de médecin, du fil noir et tout ce que je juge bon de faire apparaître dans un sac de médecin
- Une petite lampe torche d'auscultation
- * Tract de Terra Mater, que j'ai oublié de retirer de ma poche



PSYCHOLOGUE CAPELLA

FONCTION : Responsable de la cohésion sociale et mentale du groupe

AFFILIATION : Gouvernement Mondial

CROYANCES : Terra Mater (Neutre)

BIOGRAPHIE⁷ : « Oui oui, je sais, j'arrive ! Une minute, pour l'amour de la science ! ». Satanés taxis gouvernementaux, toujours à s'impatiser pour rien. Le navire interstellaire ne va pas partir sans moi de toute façon, alors pourquoi se presser ? Heureusement que mon bureau est toujours méticuleusement rangé, avec ses dossiers classés par ordre alphabétique et ses plantes en plastique aux positions stratégiques. Mine de rien, c'est tout un art que de mettre en confiance un patient lorsqu'il vient me voir ; et chaque détail compte. Allez, je me sers un verre de vin de raisin génétiquement modifié, revois une dernière fois les dossiers classés avant de les passer par la déchiqueteuse et puis j'y vais.

Ah ! Mon étude sur les effets du manque de vivres sur la population des mégapoles. Oui, oui, je me souviens, très intéressant comme sujet, dommage que je n'ai pu l'aboutir. J'étais descendu dans les centres d'alimentation du peuple pour voir la réaction de la populace face à une pénurie artificielle de vivres que j'avais moi-même mis en place. Les individus s'étaient montrés extrêmement énervés, oubliant souvent les besoins de leur famille pour subvenir aux leurs. Je vois que j'ai noté en bas de page qu'un des pères de famille avait bousculé sa fille pour passer devant elle à la soupe populaire. Mhhh, très intéressant. Mon projet durait depuis une semaine et je voyais l'évolution du milieu social d'un œil critique. Si j'avais pu l'aboutir, le Gouvernement Mondial aurait été très content de ce travail, lui qui doit gérer les crises alimentaires partout autour du globe. Je suis certain que j'aurais eu beaucoup plus de résultats si tout mon beau système n'avait pas été ruiné par Terra Mater : ces stupides écologistes, militants pour une Terre neuve et lavée de notre système de consommation, ont débarqué avec des caisses de céréales afin de les distribuer dans le dispensaire où je me trouvais. Des jours et des jours de travail foutus en l'air ! Plus de peur de la faim, un rétablissement des liens sociaux, une régularisation des flux interfamiliaux ... bref, un échec ! Si je tenais le responsable de ce désastre,

⁷ Par commodité, cette fiche de personnage est rédigée au masculin, mais ce rôle peut autant aller à un joueur qu'à une joueuse.

je lui dirai ma façon de penser ; calmement mais durement.

Et ce dossier là ? Une recherche sur les effets d'une relocalisation de masse sur les croyances religieuses. Encore un travail commandé par le Gouvernement Mondial. Heureusement, ce dernier a porté ses fruits et je me suis moi-même laissé emporter par le jeu de la réflexion. Je savais déjà, à cette époque, que l'on recrutait des équipages pour partir en mission sur d'autres planètes de notre galaxie. Un tel recueil allait donc m'ouvrir les portes de la gloire scientifique, tout en me permettant de me joindre à la plus grande épopée culturelle de l'histoire ; et donc au cas d'étude sociologique le plus passionnant de ma carrière ! Mhh, tiens, on dirait que mes conclusions ne sont pas aussi définitives que ce que j'avais cru alors. Délocaliser un peuple n'est pas extraire ses racines pour replanter l'arbre terrien ailleurs, c'est lui couper tout espoir de repousser sur les mêmes fondations. Est-ce toujours vrai ? Car les bases de la religion ne sont elles pas d'être transférables à une nouvelle culture ? Très très intéressant, il faudra que j'en reparle avec des confrères.

Oh, ça, poubelle. Mon rapport sur les hôpitaux de campagne de la société du magnat Iclarkrau ne vaut pas la peine d'être gardé. Ce n'est qu'une sorte d'estimation de la compétence des médecins du domaine de la cancérologie dans des petits hospices destinés à accueillir les pauvres. De l'humanisme, c'est bien gentil mais ça ne va pas plus loin que les limites du respectable. Quoique, c'est à cette époque que j'ai pour la première fois vu de loin Rana, ce médecin zélé qui passait beaucoup de temps avec ses patients. Un type étonnant, toujours motivé et d'aplomb malgré les pleurs des victimes du réchauffement climatique terrestre. Je l'ai observé dans l'ombre un moment durant avant de vraiment comprendre ce qui le faisait tenir. Rana faisait des euthanasies de complaisances aux malades les plus atteints, ceux qui souffraient comme des bêtes sans qu'aucun médicament ne puisse éviter leur mort imminente. Je ne le juge pas, mais ce n'est pas à un médecin de faire ça ; le serment d'Hippocrate est un garde-fou qu'il faut respecter. En tout bien tout honneur, mais n'ayant rien contre lui, j'ai déposé une plainte signée au bureau du magnat Iclarkrau avant de continuer ma tournée d'inspection dans un autre dispensaire.

C'est un geste que je regrette maintenant. Et ce n'est pas quelque chose qui m'arrive souvent. Mais Rana n'est pas un mauvais bougre. Je m'en suis rendu compte il y a quelques temps lorsque nous avons été commissionnés par le Gouvernement Mondial pour étudier les effets néfastes du communautarisme forcé dans les terriers de béton. Forcément, vu que la population en surnombre fuis le soleil et ses rayons gamma mortels, elle se réfugie dans les plus vieux et plus insalubres immeubles de béton de la ville. Et cette proximité permanente des corps n'est pas pour jouer favorablement sur les humeurs des citoyens ; sauf que je n'avais pas prévu que ce serait à ce point là. Alors que j'étudiais de façon neutre un individu de jeune âge, un fou s'est précipité sur moi avec une sorte de lame de métal à la main. J'aurais été tué puis dépouillé sans concession si Rana n'avait pas sauté sur l'agresseur et endormi à l'aide d'un tranquillisant à bestiaux. J'ai tout fait pour garder mon visage impassible jusqu'à notre retour dans mon bureau, mais après lui

avoir serré la main et avoir fermé la porte sur son départ, je me suis affalé sur mon divan. Quelle peur panique ! Il m'a fallu toute l'après midi pour m'en remettre.

Ce n'est pas bien ça, de ne pas arriver à réguler ses émotions. Je dois avoir l'air le plus inexpressif pour ne pas perturber mes patients. Que ce serait il passé, par exemple, si devant cet individu là, Shaula je crois, je n'avais pas fait preuve de sang froid ? Un dangereux bonhomme que celui là. Il était persuadé de l'omnipotence de Gaïa, la déesse symbolisée de cette organisation écologico-religieuse qu'est Terra Mater. Il en parlait avec une grande ferveur, comme si rien ne devait arrêter sa prédominance sur le commun des mortels. Je sais bien qu'il y a des fanatiques dans tout groupe fondé sur une croyance pseudo-religieuse, mais en avoir un sur son canapé est une autre affaire. J'ai fait de mon mieux pour que la séance se passe bien puis je l'ai renvoyé chez lui avec une ordonnance d'antidépresseurs carabinés. Je ne l'ai plus revu depuis, je suppose donc que ça s'est bien passé.

Bon, voilà, j'ai fini à la fois mon verre de vin et de trier / détruire les documents listés par le Gouvernement Mondial. C'est quand même assez étonnant quand j'y pense. Depuis que je suis au service de l'administration, je n'ai jamais eu autant de travail que ces dernières années. Je n'ai pas arrêté d'évaluer le comportement et l'évolution de notre société moderne, ainsi que sa réaction face aux changements climatiques et thermiques qui ont frappés la Terre à cause de la pollution et de la surpopulation. Je comprends bien qu'il y a là un lien avec l'idée de notre gouvernement de relocaliser une partie des citoyens terrestres vers une nouvelle planète inhabitée, mais ... D'ailleurs, quel est le nom de notre objectif déjà ? Ah oui c'est écrit ici : « Augustine ». Le nom d'une planète-lune perdue quelque part dans le système multi-solaire du nom d'Umojomahar. Il nous faudra des années pour y arriver, même avec nos moteurs hyper puissants. Je suis bien content que nos ingénieurs aient réussi à mettre au point ce système de stase du corps, afin que pour nous ce ne soit qu'un long somme, avant d'être réveillés à quelques heures de l'arrivée pour faire les derniers guidages manuels. « Augustine » est un bon nom pour une éventuelle future Terre ; sans doute est-ce en référence au premier empereur de Rome, Auguste, qui laissa à la postérité l'image d'un restaurateur de paix, de prospérité et de traditions ? Si à son exemple nous arrivons à trouver une planète neuve et inhabitée, alors comme il avait « trouvé une Rome de briques et laissé une Rome de marbre », peut être pourrions nous faire d'Augustine un havre de paix ?

« Ah, oui, c'est bon j'entends vos klaxons et vos cris, j'arrive ! »

LE RÉVEIL : Un bip sonore strident venait de retentir dans mes oreilles. C'est en grimaçant que j'ai ouvert les yeux et regardé au travers de la paroi de verre les autres caissons de stase qui s'allumaient tour à tour. Le réveil des membres de l'équipage ne pouvait annoncer qu'une seule chose : nous arrivions à destination !

Je suis resté un peu plus longtemps que mes congénères dans ce caisson, à les regarder s'en

extirper comme des animaux déchirant leur cocon après six années de sommeil. La métaphore animale est d'autant plus vraie que j'ai l'impression de les voir se renifler, l'un ne connaissant pas l'autre, méfiant. Et quand je suis finalement sorti, le commandant du vaisseau « E_M85 galaxie » dans lequel nous nous trouvions nous a aimablement invités à venir nous rafraîchir en salle de pilotage.

OBJECTIFS :

- 1- **M'assurer du bien être mental des membres de l'équipage.** J'ai été embauché pour régler tous les problèmes psychologiques qui pourraient survenir pendant ce long trajet jusqu'à Augustine. Je m'attends à une légère catalepsie typique des états post-stases mais l'isolement et la promiscuité n'étant pas des compagnes agréables, je ne serais pas surpris de voir l'un d'entre eux avoir une crise de panique. A moi de le calmer et de le rassurer.
- 2- **Identifier les membres à risque et en avertir l'autorité de bord.** Grâce à mes compétences en psychanalyse, je pourrai plus ou moins facilement identifier les individus susceptibles d'être dangereux pour la mission. J'avertirai ensuite la personne qui a le plus d'autorité à bord pour pouvoir les surveiller. Mais cela implique de savoir qui commande réellement à bord de ce vaisseau.
- 3- **S'il y a d'autres membres du Gouvernement Mondial à bord, essayer de comprendre un peu mieux le plan global de cette exploration.** Alors que l'on me menait vers le vaisseau, j'ai fait le point sur ces dernières années et les multiples études que j'ai mené pour le Gouvernement Mondial me laissent à penser que la population intéressait grandement nos chers dirigeants ; comme si on me demandait de les classer, ou de les noter. J'aimerais en avoir le cœur net.
- 4- **Résoudre mon dilemme moral par le biais d'un débat avec tout, ou une partie, de l'équipage.** On ne fait pas de voyage aussi historique, avec un but si grandiose, sans devoir aborder des questions métaphysiques. Dans les faits, je devrais d'abord trouver une autre personne voulant aborder le même thème que moi (Peut-on importer un Dieu terrien sur une nouvelle planète ?) puis ensuite lancer avec lui un débat sur le sujet. Il y aura d'autres débats, sur d'autres sujets que le mien, menés par d'autres personnes et il est important que j'y apporte mon opinion pour nourrir le feu de la discussion. Cette opinion doit être celle du personnage, pas celle du joueur qui l'incarne. Les débats devront être longs, enflammés ou rationnels. Enfin, lorsqu'un débat est clos, on fera attention à ne pas en déclencher un autre avant au moins une bonne demie heure.

LES AUTRES MEMBRES DE L'ÉQUIPAGE :

- **Le commandant Haris** : il faut un meneur d'homme droit et compétent pour mener une telle expédition. J'espère que ses états de service sont parfaits.
- **Le navigateur Vezén** : un membre de l'équipage d'Haris et donc un compagnon d'exploration. Je ne le connais pas toutefois.
- **Le chef mécanicien Aludra** : un autre des membres du personnel navigant. Comme Vezén, sa figure m'est inconnue.
- **Le général Foramen** : une figure de l'autorité et de l'inflexibilité typique nécessaire à tout équipage. Intéressant.
- **L'astrophysicien Dhalim** : il sera sans doute le contrepoids du militaire dans le jeu subtil des groupements sociaux forcés. Je me demande ce qu'il va arriver.
- **Le médecin de bord Rana** : un type jovial et souriant, un peu niais à mon avis. Mais c'est le seul que je connaisse personnellement de tout cet équipage.
- **Le biologiste Alcyone** : nous avons déjà un scientifique à bord, pourquoi un deuxième ? Enfin bon, je comprends l'utilité manifeste d'un biologiste pour une exploration de planète.

PERSONNALITÉS NON PRÉSENTES :

- **Le magnat de l'agriculture Iclarkrau** : sans jamais l'avoir rencontré, j'ai travaillé pour ce riche patron qui donnait régulièrement de l'argent et des soins aux pauvres sous la forme d'hôpitaux de campagne.
- **Shaula, mon patient** : un individu versé dans l'adoration de la figure maternelle qu'est le groupe Terra Mater. Après l'avoir psychanalysé, je lui ai donné une médication forte et ne l'ai jamais revu.

COMPÉTENCES :

Psychanalyse : cette compétence m'est propre, personne d'autre ne la possède. Elle me permet d'entrer dans le subconscient de mes patients pour déterminer leurs peurs les plus profondes, leurs motivations cachées ou leurs attentes les plus chères. Je pourrai réaliser une séance de psychanalyse de 5 minutes sous la forme de mon choix (discussion, aromathérapie, eurhythmie thérapeutique ...) pendant laquelle je ferai parler mon patient de ses pensées les plus profondes (le but n'étant pas de lui extirper des réponses secrètes). Après la séance, j'irai piocher dans une pochette qui m'est réservée la fiche évaluative du membre d'équipage que j'ai psychanalysé (ne marche pas sur les Organiseurs, qui jouent des androïdes de maintenance).

Crise majeure : je suis formé pour traiter toutes les déficiences mentales les plus habituelles, mais si je devais être confronté à un cas plus grave (paranoïa aigüe, phobie collective, hallucinations graves ...), je ne pourrai y arriver seul. Je devrais donc demander l'aide de tous les scientifiques ayant aussi la compétence « Crise majeure » de m'aider. Si on leur demande, les Organiseurs nous donneront un dossier avec la marche à suivre détaillée des opérations.

COSTUME ET INTERPRÉTATION :

Je ne souris jamais, je ne fais jamais la tête, je ne montre pas de doute ... bref, aucune émotion ne doit transparaître de mon visage. C'est une nécessité professionnelle qui est devenue une coutume de vie. C'est sur que j'ai l'air un peu froid ainsi, mais c'est pour la réussite de mon beau travail.

Mon costume est le même que celui des autres membres d'équipage puisque nous appartenons tous à la même mission ; je dois donc attendre les conseils des Organiseurs à ce sujet. Je tenterai tout de même d'y apporter une touche supplémentaire qui indiquera au reste de l'équipage mon grade (des petites lunettes ou un insigne avec une tache d'encre de Rorschach par exemple).

OBJETS POSSÉDÉS ET EN JEU :

A part ce qui est rangé dans des enveloppes de compétences nominatives et les feuilles de personnage individuelles, tout dans le vaisseau est consultable ou volable, mais rien ne doit être détruit. Si une feuille traîne, je peux la ramasser et la lire ; si je veux voir en douce les documents d'une autre personne, à moi de les lui soutirer discrètement. Beaucoup d'indices seront ainsi accessibles, à moi d'avoir l'œil fin et/ou la main habile.

Je possède aussi dès le début du jeu un certain nombre d'objets (si accompagné d'un *, l'objet est à demander impérativement aux Organiseurs, sinon à apporter moi même) :

- * Les dossiers que j'ai emporté de mon bureau
- Une sacoche contenant tout ce qu'il me faut pour faire une thérapie (je dois choisir une méthode de thérapie originale pour cela. Par exemple, je peux inventer une thérapie par la lumière, par les sons, par les odeurs ou par images. Je prendrai donc le matériel correspondant dans ma besace)
- Une petite lampe électrique pour ausculter les réactions visuelles



BIOLOGISTE ALCYONE

FONCTION : Spécialiste des sciences et des formes du vivant

AFFILIATION : Gouvernement Mondial / Terra Mater

CROYANCES : Terra Mater (Fanatique)

BIOGRAPHIE⁸ : Et voilà, le travail est fait, plus rien ne pourra nous arrêter. Il est grand temps pour moi de quitter cette soute de stockage ainsi que l'androïde que je viens de détruire à grands coups de masse à percussion pour retourner vers les compartiments habités où m'attend mon caisson de stase. Je dois juste faire attention à ce que l'on ne me remarque pas à trainer dans les couloirs de l'« E_M85 galaxie », le vaisseau interstellaire qui va nous mener vers cette lointaine planète du nom d'Augustine. Je me suis certes assuré que l'androïde qui a déposé pour moi l'engin près des cathodes de palladium ne serait plus jamais en état de parler, mais il vaut mieux jouer la carte de la sécurité.

C'est fou quand je songe au chemin que j'ai emprunté pour en arriver là. Je me revois encore, il y a quelques années de cela, mener ma vie insouciant et libérale d'ingénieur en contrôle de qualité des eaux douces. Je partais régulièrement aux quatre coins du monde pour monter sur les stations de forage d'eau douce et pratiquer des analyses toujours plus décevantes. La qualité de l'eau baissait, ainsi que la quantité que l'on arrivait à extraire, mais je ne m'en rendais pas encore réellement compte. Tout ce qui m'importait, c'était de gagner ma vie. J'arrivais encore à me lier à des gens aussi terre-à-terre que cet Aludra, alors ouvrier de station de pompage et maintenant chef mécanicien à bord du vaisseau interstellaire. Je me souviens m'être lié d'amitié avec lui après que nous ayons réparé une fuite de gaz d'une soupape qui allait exploser. Nous avons discuté de cet incident presque toute la nuit autour d'une bouteille de whisky de synthèse, puis nous avons rigolé, parlé de nos projets de vie, de notre insouciance. L'alcool aidant, nous nous sommes mis à parler de choses plus sérieuses, plus graves, comme le manque de ressources mondiales restantes (on était aux premières loges pour s'en rendre compte). Malgré nos points de vue différents, on a comparé nos idées sur les moyens de continuer à nourrir la population avec des idées alternatives. J'avais entendu parler de Terra Mater, cette association écologico-religieuse qui proposait de changer notre mode de vie pour s'adapter à la Terre, et je l'ai mentionné, mais

⁸ Par commodité, cette fiche de personnage est rédigée au masculin, mais ce rôle peut autant aller à un joueur qu'à une joueuse.

Aludra s'y est fortement opposé. Je ne sais pas si ce sont les idées tranchées de cet homme, mon éveil aux dangers imminents qui menaçaient la Terre où bien l'alcool, mais j'ai décidé d'en avoir le cœur net sur ce groupe. Dommage qu'Aludra, avec qui je m'étais lié d'amitié malgré son langage vulgaire et son tempérament de feu, ne veuille pas voir cette réalité du monde.

Lorsque j'ai quitté la plateforme de forage, je me suis rendu à l'un des multiples sièges de Terra Mater pour en apprendre plus. Leurs idées étaient novatrices, plus détaillées que ce que j'imaginai. Ils avaient un véritable programme pour changer la face du monde, à condition de respecter la Terre (aussi appelée Gaïa ou Tellus). J'ai donc commencé à participer aux regroupements, puis aux forums de discussion et aux meetings généraux. J'y ai vu défiler la fine fleur de la pensée écologique ainsi que parfois de gros industriels dégueulasses qui voulaient donner un peu de leur argent à une œuvre de bienfaisance. Je me souviens d'un nom en particulier, un dénommé Iclarkrau, magnat de la culture suspendue qui avait promis de nous donner des tonnes de graines pour faire démarrer un projet ambitieux de micro-culture dans les terriers de béton. Mais comme par hasard, le jour où il a fallu donner ces céréales, plus personne. Je n'aimais déjà pas les industriels, mais avec Terra Mater ça s'est transformé en haine. Je me dis que la Terre serait tellement mieux si elle était débarrassée de ces gens détestables et que le pouvoir était rendu à Gaïa et non aux hommes.

C'est presque naturellement que j'ai commencé à œuvrer pour Terra Mater malgré mes recherches financées par le Gouvernement Mondial (on ne fait pas la révolution le ventre vide, hein ?). Nous avons mené des exactions contre les raffineries de produits de synthèse, taggué les murs de la mégalopole de slogans pro-écologiques et développé des vidéos virales. Bref, je me rebellais. Je ne pensais pas aller plus loin dans mon activisme jusqu'au jour où l'un de mes compatriotes a été sauvagement assassiné par les militaires lors d'une manifestation pacifique. En plus d'être un autre membre de Terra Mater, Pish Paï était aussi l'un de mes collègues de travail pour le Gouvernement Mondial. Ce dernier nous avait passé commande d'une très longue étude sur le classement des géotypes du vivant, afin de réaliser un classeur des espèces connues. Nous y travaillions d'arrache pied et l'aide de Pish Paï, génial informaticien et hacker au service de Tellus, m'était indispensable. Sauf qu'un soir, il est allé manifester avec d'autres membres de notre groupe près d'un entrepôt de céréales des forces de maintien de la paix de la Terre mais n'en est jamais revenu. J'ai appris cela le jour suivant lorsque j'ai constaté son absence au bureau et qu'un communiqué de Terra Mater faisait état de la mort de notre activiste par la main d'un général barbare du nom de Foramen. Les raclures, en plus de voler le bien comestible des hommes, se permettaient d'ôter la vie. Devant tant d'ignominie j'ai décidé de passer le cap.

J'ai pris contact avec Shaula, un membre de notre groupe que je connaissais plongé dans des affaires plus dangereuses et j'ai finalement rencontré notre grand représentant, Sharatan. Il m'a impressionné par sa stature, son aura de commandement et j'ai immédiatement compris que je me dévouerai corps et âme à Terra Mater pour un chef aussi visionnaire. Ce dernier était au

courant de mon affiliation avec le Gouvernement Mondial que nous combattions et, au lieu de me demander de le quitter, m'a proposé d'utiliser cette position stratégique. Je devais dans un premier temps espionner le gouvernement puis me préparer pour une mission plus capitale : infiltrer la mission d'exploration d'une nouvelle planète en vue d'un déplacement de masse de la population. Ce projet récent du Gouvernement Mondial faisait écho à la surpopulation, à la toxicité de notre air et au réchauffement climatique inquiétant. Avec l'aide de Terra Mater, je me suis inscrit sur les listes de volontaires et Sharatan a fait jouer ses pistons pour me faire intégrer l'équipage du vaisseau « E_M85 galaxie » en partance pour le système multi-solaire d'Umojomahar. Je sais qu'il en a fait de même pour infiltrer les cinq autres vaisseaux interstellaires : l'« Archiduchesse », le « Chemineur d'étoiles », le « Démiurge », le « _Nolan_ » et l'« Œil de chat ». Je me suis aussi rappelé d'Aludra et de son obstination bornée à croire aux sornettes du Gouvernement Mondial ; et si j'avais pu être sauvé de ma vision étroite, lui aussi le serait peut être s'il intégrait une telle mission ? J'ai donc demandé à Sharatan d'inscrire son nom aussi, ce qu'il a fait sans me demander plus d'explication.

En attendant le jour du départ, j'ai continué à travailler sur mon classeur génétique et à espionner pour Terra Mater. Sauf que je ne savais pas que l'on allait faire une contre-enquête sur moi, afin de vérifier que j'étais bien athée et que je n'avais pas d'affiliations politiques dangereuses. Lorsque Sharatan m'en a averti, j'ai pris peur et j'ai regroupé mes documents compromettants pour les cacher le jour du contrôle. Ne trouvant pas de cachette potentielle, mes nerfs allaient craquer lorsque les secours sont arrivés, sous les traits du médecin Rana. Ce dernier venait me faire une prise de sang pour vérifier l'état de mes anticorps et j'ai profité d'un moment d'inattention de sa part pour glisser mes papiers dans sa large trousse de soin, bien au fond. Et lorsque la fouille de mon bureau et l'enquête a eu lieu, j'étais blanc comme neige.

Oh je n'ai pas donné ces documents dangereux à Rana pour rien non plus ; je savais qu'il allait faire partie de l'équipage d'exploration d'Augustine et que je reverrai donc bientôt mes papiers. J'ai donc fini mon travail, bouclé mes dossiers et je me suis préparé au grand départ. Sharatan a tenu à me voir quelques jours avant pour me donner les objectifs finaux de la mission d'infiltration. Mon but prenait la forme d'un engin d'une trentaine de kilogrammes, habilement emballé dans une caisse de transport métallique doublée de plomb. Je devais déposer cet engin à bord, en me servant d'un androïde de maintenance pour le transporter puis détruire le robot pour éviter qu'il ne communique mon geste. J'étais bien entendu équipé de brouilleurs à pulsations chaudes afin que les caméras thermiques et optiques, ainsi que les autres senseurs habituels ne puissent pas me détecter. Une fois réveillé de la stase générale des humains après le long voyage de plusieurs années, lorsque nous serions réveillés et en approche d'Augustine, Sharatan m'a simplement demandé d'appuyer sur le bouton de cette télécommande à ondes ultra-longues.

Je venais de signer pour une mission comme jamais plus je n'en ferai, une mission extrêmement importante pour Terra Mater qui se positionnait contre ces voyages d'exploration à

but de colonisation. La Terre appartient aux terriens, nous devons la protéger, pas l'abandonner. C'est pourquoi j'ai chargé avec moi une puissante bombe à déclenchement manuel.

Bien entendu, j'ai fait attention à me fournir un bon alibi et j'ai embauché un dépravé cybernétique appelé Naos pour usurper mon identité virtuelle et faire croire à ceux qui pourraient me traquer que j'étais en train de faire la fête dans une boîte de nuit quelconque durant le temps de la mise en place de la bombe me prenait. D'après son rapport, Naos a passé toute la nuit à crier le nom d'Alcyone dans la boîte de strip-tease virtuelle le TROP3A, ce qui m'arrange bien. Naos a été généreusement payé pour se taire et se faire discret durant les prochaines années.

LE RÉVEIL : Un bip sonore strident venait de retentir dans mes oreilles. C'est en grimaçant que j'ai ouvert les yeux et regardé au travers de la paroi de verre les autres caissons de stase qui s'allumaient tour à tour. Le réveil des membres de l'équipage ne pouvait annoncer qu'une seule chose : nous arrivions à destination !

C'est avec lenteur que je me suis débarrassé de mes engins de respiration pour me remettre sur mes jambes. Mais si mon corps fonctionnait avec précautions après six ans de stase, mon esprit courait dans tous les sens. L'apogée de mon voyage-suicide approchait, j'allais devoir bientôt mettre fin à l'hérésie de cette mission. Mais pour l'heure, le commandant de bord nous invitait à passer en salle de pilotage pour un briefing, ce qui sera idéal pour me calmer un peu.

OBJECTIFS :

- 1- **Faire sauter la bombe en utilisant mon déclencheur manuel lorsque nous serons en vue d'Augustine.** C'est mon plus grand et dernier but dans la vie, un acte de grâce dicté par Terra Mater elle-même. Je vais faire ça pour le bien de notre planète, je ne peux donc pas avoir tort dans mes actes, n'est-ce pas ? Dans les faits, je devrai aller voir un Organisateur lorsque notre vaisseau sera en vu de l'exoplanète et lui dire que j'active la bombe (et que je détruis l'ensemble du vaisseau donc, équipage compris) si je le souhaite. Je leur ferai peut être un petit discours juste avant d'appuyer sur la télécommande, tiens.
- 2- **Cacher mon appartenance à Terra Mater.** Le contrat qui lie les membres de cet équipage stipule bien que nous devons tous être athées, afin de ne pas compromettre la mission avec une quelconque forme de religion. Toutefois si je trouvais d'autres membres de Terra Mater infiltrés, ou au moins des sympathisants à ma cause, cela pourrait m'aider en cas de coup dur. Et si nous sommes assez, pourquoi ne pas organiser une petite messe en l'honneur de Tellus ?
- 3- **Récupérer les documents secrets que j'ai déposés dans la trousse de secours du médecin de bord.** Il y a là dedans plusieurs documents qui pourraient me mettre dans la panade s'ils étaient découverts par Rana ou par quelqu'un d'autre. Mieux vaut donc que je les

subtilise avec discrétion.

- 4- **Nuire au général Foramen.** Pour ce qu'il a fait à mon pauvre ami Pish Paï, sauvagement abattu lors d'une manifestation pacifiste, je vais bien arriver à trouver un moyen de le discréditer.
- 5- **Récupérer une arme.** On ne sait jamais ce qu'il peut se passer à bord. Si je venais à être découvert, avoir une arme pourrait m'aider grandement à me sortir de ce pétrin. Toutefois je ne sais pas trop m'en servir et il serait bon de voir si quelqu'un à bord pourrait m'aider à m'en servir.
- 6- **Reprendre l'interrogation philosophique que l'on avait commencée avec Aludra par le biais d'un débat avec tout, ou une partie, de l'équipage.** On ne fait pas de voyage aussi historique, avec un but si grandiose, sans devoir aborder des questions métaphysiques. Dans les faits, je devrais d'abord reprendre contact avec Aludra puis le relancer sur le sujet « Des ressources potentielles de la Terre et de l'utilisation des ressources d'une exoplanète tellurique ». Il y aura d'autres débats, sur d'autres sujets que le mien, menés par d'autres personnes et il est important que j'y apporte mon opinion pour nourrir le feu de la discussion. Cette opinion doit être celle du personnage, pas celle du joueur qui l'incarne. Les débats devront être longs, enflammés ou rationnels. Enfin, lorsqu'un débat est clos, on fera attention à ne pas en déclencher un autre avant au moins une bonne demie heure.

LES AUTRES MEMBRES DE L'ÉQUIPAGE :

- **Le commandant Haris :** je ne connais pas notre chef d'équipage. Dois-je faire profil bas ou bien tenter de devenir son ami pour éviter les soupçons ?
- **Le navigateur Vezem :** un membre de l'équipage d'Haris, mais je n'ai jamais entendu parler de lui.
- **Le chef mécanicien Aludra :** un type borné, vulgaire et ronchon, mais étrangement c'est aussi un vieil ami que j'ai rencontré sur une plateforme de pompage. C'est le seul dont je regrette la mort prochaine.
- **Le général Foramen :** un militaire fourni de toutes les fonctions habituelles d'un assassin qui obéit aveuglément aux ordres.
- **L'astrophysicien Dhalim :** je n'ai jamais entendu parler de lui, mais je peux aisément comprendre pourquoi on a besoin d'un astrophysicien dans l'espace.
- **Le médecin de bord Rana :** c'est lui qui a mes papiers secrets. Je ne sais pas s'il est de confiance mais il a été gentil avec moi lors de ma prise de sang.
- **Le psychologue Capella :** Mhh, je dois me méfier d'un type comme ça. Il doit s'y connaître en psychologie comportementale et pourrait révéler ma vraie nature.

PERSONNALITÉS NON PRÉSENTES :

- **Le magnat de l'agriculture Iclarkrau** : je l'ai vu une fois dans l'un de nos meetings, mais ce menteur a finalement abandonné le navire alors qu'il avait promis de nous donner des céréales.
- **Shaula**: un fondamentaliste de Terra Mater. Je ne le connais pas plus que ça.
- **Naos**: un détraqué cybernétique qui s'est fait passé pour moi durant le temps que je charge la bombe à bord. Son objectif était de crier mon nom sur tous les toits et il m'a dit l'avoir bien fait.
- **Pish Paï** : c'était un informaticien qui travaillait pour moi en même temps que pour Terra Mater. Je l'aimais bien, mais il a été tué sur les ordres du général Foramen lors d'une manifestation.

COMPÉTENCES :

Expert en biologie cellulaire : cette compétence m'est propre, personne d'autre ne la possède. Elle me permet de lire n'importe quel compte-rendu de recherche et d'en comprendre les points saillants, là où bien d'autres n'y verraient qu'une suite de chiffres. Si je mettais la main sur un tel dossier, je pourrais aller voir un Organisateur pour lui demander une fiche explicative

Crise majeure : je suis formé pour analyser toutes les formes de vie et ses possibles évolutions, mais si je devais être confronté à un cas mystérieux (évolution improbable, mutation, agent cellulaire inconnu...), je ne pourrai y arriver seul. Je devrais donc demander l'aide de tous les scientifiques ayant aussi la compétence « Crise majeure » de m'aider. Si on leur demande, les Organisateurs nous donneront un dossier avec la marche à suivre détaillée des opérations.

COSTUME ET INTERPRÉTATION :

Je suis un fanatique de Terra Mater et je pense que nous n'avons rien à faire sur une autre planète. Mais cela ne m'empêche pas de réfléchir par moi-même et de m'adapter aux situations. Je suis un vrai caméléon social.

Mon costume est le même que celui des autres membres d'équipage puisque nous appartenons tous à la même mission ; je dois donc attendre les conseils des Organisateurs à ce sujet (il y a de fortes chances que le costume me soit fourni par l'équipe d'organisation). Je tenterai tout de même d'y apporter une touche supplémentaire qui indiquera au reste de l'équipage mon grade (un keffieh ou un insigne avec des plantes brodées dessus par exemple).

OBJETS POSSÉDÉS ET EN JEU :

A part ce qui est rangé dans des enveloppes de compétences nominatives et les feuilles de personnage individuelles, tout dans le vaisseau est consultable ou volable, mais rien ne doit être détruit. Si une feuille traîne, je peux la ramasser et la lire ; si je veux voir en douce les documents d'une autre personne, à moi de les lui soutirer discrètement. Beaucoup d'indices seront ainsi accessibles, à moi d'avoir l'œil fin et/ou la main habile.

Je possède aussi dès le début du jeu un certain nombre d'objets (si accompagné d'un *, l'objet est à demander impérativement aux Organismes, sinon à apporter moi même) :

- * La télécommande à reconnaissance digitale de détonation de la bombe embarquée
- * Tracts de Terra Mater
- * Prospectus de Terra Mater accusant le général Foramen de meurtre

INFORMATIONS GÉNÉRALES AUX JOUEURS

Ces informations sont connues de tous les joueurs. Elles contiennent des connaissances générales ainsi qu'un résumé du contexte de jeu et quelques règles sous-entendues.

CONTEXTE DE JEU

La Terre, dans un futur lointain

Les livres d'histoire parlent d'une Terre verte, où les hommes pouvaient encore se balader dans d'immenses forêts, puiser l'eau à même les cascades et nager dans les lacs. Les cités ne dépassaient pas les quelques millions d'habitants et le ciel s'ouvrait sur un large panorama bleuté, constellé d'étoiles à la nuit tombée. La pollution des hommes était minime : gaz à effet de serre, pétrochimie et nucléaire commençaient tout juste à impacter l'écologie. Des premières mesures ont été prises pour endiguer les problèmes, mais c'était sans compter la multiplication rapide de l'homme. Devant la surpopulation de la planète, les besoins se sont faits de plus en plus grands et les terriens n'ont eu d'autres choix que de pousser le rendement au maximum, exploitant la Terre jusque dans ses moindres réserves.

Aujourd'hui, notre planète se meurt rapidement. La végétation a de plus en plus de mal à pousser à cause du réchauffement climatique inquiétant qui a fait fondre toute trace de glace du globe. S'en sont suivies des catastrophes naturelles déjà prédites par nos ancêtres, telles qu'inondations et intoxication de l'air, ce qui a poussé les humains à se terrer dans leurs gigantesques immeubles. La décadence due à la promiscuité et au manque de ressources est en train de ronger les esprits et la violence devient chose commune. Plus personne n'ose entrer dans ces terriers de béton où vivent des millions de personnes et même les plus riches commencent à se marcher dessus et à sentir la faim dans leurs tours de verre réfrigérées.

Le Gouvernement Mondial a donc repris une vieille initiative datant d'une époque révolue, celle de partir à la conquête de nouveaux territoires dans l'espace. Il a lancé de nombreuses missions spatiales avec les dernières ressources en énergie disponibles pour partir à la recherche de terres habitables. Au début du second millénaire, de nombreuses planètes avaient déjà été découvertes mais les crises financières, agricoles et naturelles ayant forcé les dirigeants de la Terre à se focaliser sur des problèmes terrestres, la recherche d'exoplanètes telluriques avait été abandonnée. La technologie ayant évolué, le gouvernement terrien espère maintenant trouver une nouvelle Terre pour pouvoir soulager la vieille de son humanité. Pointant vers différents coins de l'Univers, les satellites spatiaux ont sélectionnés six planètes inhabitées, situées à des années

lumières, qui pourraient éventuellement accueillir la vie. Mais avant de construire des cargos gigantesques pour y emmener une partie de la civilisation, des missions d'exploration vont être envoyées. Leur mission : découvrir si ces planètes sont conformes aux exigences de vie humaine.

LES FACTIONS

Le Gouvernement Mondial : il y a des décennies de cela, les pays de la Terre ont décidé de faire face aux problèmes écologiques et humains d'un front uni. La notion de pays n'existe plus et la planète est maintenant dirigée par une société intellectuelle, politique et économique connue sous le nom de Gouvernement Mondial. Anonymes, les membres du gouvernement s'expriment par le biais de votes virtuels et font appliquer les décisions par un porte-parole connu de tous, Véga. On dit d'ailleurs de Véga qu'il s'agirait d'un androïde car personne ne l'a jamais vu vieillir.

Terra Mater : faction écologico-religieuse qui met en avant une déité du nom de Gaïa (appelée aussi indifféremment Tellus) censée représenter l'âme de la Terre. Son grand chef est Sharatan, un individu entouré de mythes et d'ombres. Le but de Gaïa est de rendre à la Terre sa dominance sur les humains, et non l'inverse, par le biais d'une agriculture responsable, d'un changement de façon de vivre et d'autres moyens de production énergétiques.

Les Forces de maintien de la paix de la Terre : seule armée restante, il s'agit là non pas d'une force répressive mais plutôt d'un outil de cohésion devant l'insécurité grandissante des masses pauvres. Ces militaires sont responsables de la diplomatie inter-mégalopoles ainsi que de la protection des entrepôts à grains du Gouvernement Mondial.

LE VAISSEAU ET LA VIE À BORD

Le jeu se déroulera dans le poste de pilotage du navire interstellaire « E_M85 galaxie ». Le commandant Haris est le seul maître à bord et on se doit de l'écouter. Il possède même une compétence pouvant obliger les membres de l'équipage à lui obéir en cas de grande nécessité. Tous les autres membres d'équipage sont au même niveau hiérarchique.

Toute la maintenance du navire spatial est assurée par des androïdes (les Organiseurs) et des systèmes automatisés regroupés sous la direction d'une intelligence artificielle (IA) bienveillante. Les Organiseurs sont donc insensibles à toute compétence et ne peuvent ni souffrir ni être détruits, à moins de les attaquer violemment à l'aide de gros outils contondants. Les Organiseurs/androïdes seront chargés de la résolution de certaines de vos compétences et feront aussi office de serviteurs pour les boissons et en-cas.

Il n'y a qu'une seule porte dans le poste de pilotage, menant à l'intérieur du vaisseau. A moins d'y aller pour une raison précise en accord avec l'organisation, il vous est inutile de passer ce sas. Tous les indices, objets et matériel nécessaires au jeu sont dans le poste de pilotage.



Quoique le jeu ne se veuille pas guerrier, la mort est possible. Toute blessure par balle, par arme blanche ou par balade dans l'espace intersidéral est mortelle. Toute blessure contondante assomme pendant 5 minutes (coup de poing, barre en métal ...). Si un joueur devait mourir, les Organisateur en feraient alors un androïde du vaisseau et membre à part entière

de l'organisation jusqu'à la fin du jeu. Enfin, les armes à feu seront simulées par des jouets de type NERF lançant des fléchettes/disques en mousse. Toute fléchette à terre est une douille et n'est donc plus utilisable (veuillez la remettre à un organisateur). Notez bien qu'il faut avoir une compétence spéciale pour utiliser une arme (à feu comme contondante).

DÉBUT ET FIN DU JEU

Le jeu débutera par le briefing du commandant Haris sur votre mission d'exploration. Il vous rappellera le pourquoi de votre mission et les enjeux scientifiques. A partir de cet instant, le jeu est lancé.

En fonction du plan de voyage tracé par le navigateur, il faudra entre 5 et 6 heures au vaisseau interstellaire pour atteindre une position orbitale stable autour de la planète-lune Augustine. Le jeu prendra fin à ce moment là, après un balayage de la surface de la planète par les sondes automatiques du vaisseau.

SCÉNETTES

Durant la partie, il se peut que les Organisateur interrompent temporairement vos discussions pour lancer une scénette. Dans ce cas là, ils crieront « Attention, scène ! » puis vous donneront les instructions nécessaires. Il est fortement conseillé de jouer ces scènes à fond.

DU JEU ET DE SA DENSITÉ

Il y a suffisamment de matière dans le scénario pour que vous ne restiez pas cantonnés à vos objectifs ; ceux-ci peuvent évoluer plusieurs fois en fonction de ce qu'il se passera et c'est à vous de décider si vous voulez toujours les accomplir ou les modifier.

Pour comprendre toute l'intrigue vous serez peut être amenés à dévoiler certains de vos secrets, surtout si un autre joueur vous met en face du fait accompli. N'y voyez pas là un échec de votre part mais plutôt une poussée nouvelle à l'intrigue globale. Cependant, ce n'est pas non plus une raison pour divulguer toutes les lignes sombres de votre histoire personnelle dès le début du jeu ; à vous de trouver une subtile balance.

Enfin, vous vous rendrez compte que certains de vos objectifs ont une portée intellectuelle, vous proposant de réfléchir à certains concepts importants inhérents au contexte de ce scénario, sous la forme de débats. Il est important que vous participiez à ces débats tout en gardant votre rôle en tête (donc en exprimant des pensées qui ne sont pas forcément celles de votre vie réelle). Cela renforcera la profondeur du jeu et votre implication dans votre personnage.

NOTE AUX ORGANISATEURS

Ces informations sont uniquement destinées aux Organisateur.s. Elles contiennent différents renseignements supplémentaires sur le jeu, renseignements que les joueurs peuvent trouver en cherchant bien, ainsi que quelques anecdotes pour mieux cerner ce scénario.

Voyage vers Augustine

Si votre navigateur est zélé, il est possible que son tracé l'amène sur Augustine en 5 heures et quelques au lieu de 6 heures. Si c'est le cas, pensez à compresser un peu les délais entre deux grands événements afin de ne pas vous retrouver avec un navigateur qui s'ennuie.

Nom des vaisseaux interstellaires

Les joueurs peuvent remarquer un indice important s'ils font attention. Les noms des six navires sont :

Archiducesse

Chemineur d'étoiles

E_M85 galaxie

Demiurge

Nolan

Oeil de chat

ce qui donne, une fois que l'on sélectionne les deux premiers caractères de chaque nom : ARCHE_DE_NOE, le projet du Gouvernement Mondial pour sauver l'humanité.

La température des moteurs

Dans les fiches de diagnostic du vaisseau, on peut se rendre compte que la température des moteurs passe de 10 à 22 degrés Celsius au court du voyage. Cela est dû à la bombe placée tout contre par le biologiste, bombe qui s'échauffe naturellement car en résonance avec le palladium des cathodes (voir Indice « Diagnostiques mécaniques du navire » n°8).

Programme informatique

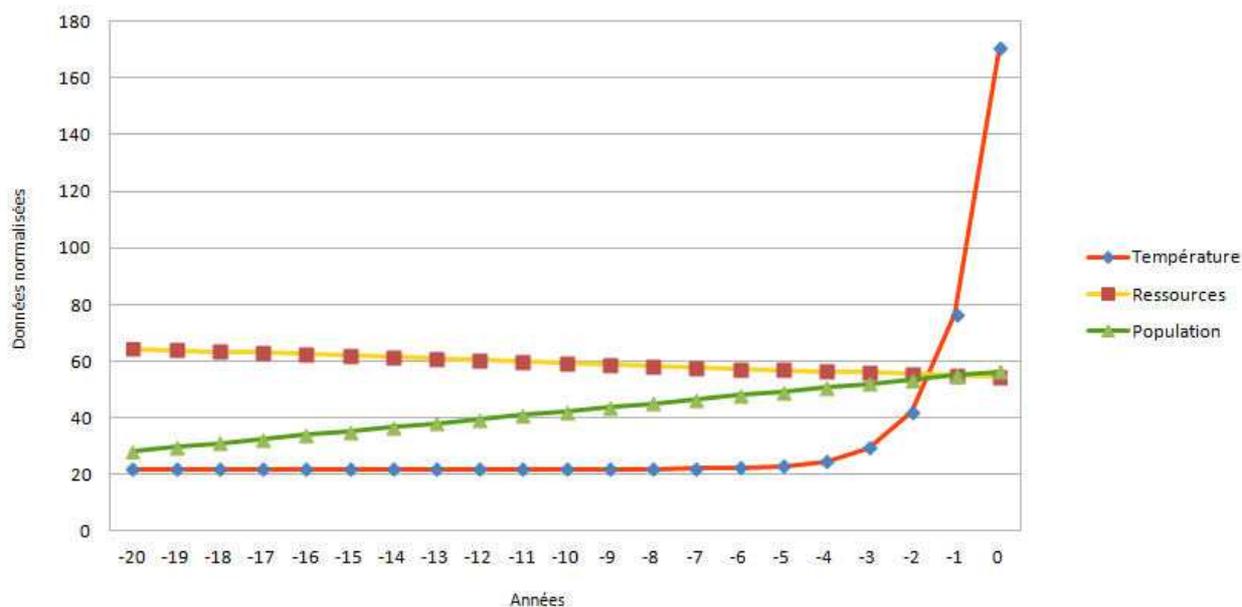
Vous n'avez pas réellement besoin d'un ordinateur allumé pour que le commandant Haris entre les codes de terraformation. Tout peut être simulé en tapant sur un clavier relié à un écran éteint. Toutefois, pour ceux qui voudraient que leurs joueurs interagissent vraiment avec une interface, un code écrit en C++ est disponible à la toute fin de ce scénario ; il nécessite de la part

des organisateurs des connaissances en informatique légèrement supérieures à la normale : écrire un programme en C++, le compiler et le lancer sous une plateforme Linux/Ubuntu. Si vous vous en sentez le cœur, ce programme apportera beaucoup à l'ambiance de votre jeu, mais vous pouvez aussi aisément vous en passer. Le code a été testé de long en large et marche très bien sous Ubuntu, de la version Lucid Lynx à la version Wily Werewolf.

Les dossiers de Capella

Le dossier du bureau de Capella comporte des informations capitales, mais encore faut-il les tracer sous forme de courbes avant. En effet, elles décrivent l'évolution de la température, de la population et des ressources en fonction du temps. On voit qu'au temps 0 (aujourd'hui), la situation a dépassé le point de non retour.

Le graphique que vos joueurs peuvent tracer est le suivant :



Les joueurs pourront se faire la remarque, même sans tracer le graphique, que la température de la Terre est sans doute devenue trop élevée pour survivre après leur départ. Toutefois, n'oubliez pas que l'humanité vit déjà sous haut risques depuis des années. Elle a pu se réfugier dans des abris en béton, dans des cavernes, ou autres. C'est le cumul de la surpopulation, du manque de ressources et de la température qui permettra de comprendre que la Terre est à bout de forces.

Les noms des personnages

Pour les plus adeptes d'astronomie, il sera possible de reconnaître les noms utilisés dans ce scénario. En effet, ils proviennent tous, sans exception, d'étoiles de notre galaxie. En voici la liste :

- Alcyone = Eta Tauri (étoile multiple située dans la constellation du Taureau, la plus brillante étoile de l'amas des Pléiades.)

- Aludra = Eta Canis Majoris (étoile dans la constellation du Grand Chien)
- Capella = Alpha Aurigae (étoile la plus brillante de la constellation du Cocher, et onzième étoile la plus brillante du ciel)
- Dhalim = Beta Eridani (deuxième étoile la plus brillante de la constellation de l'Éridan)
- Foramen = Eta Carinae (étoile supergéante bleue située dans la constellation de la Carène et l'une des plus connues du ciel austral)
- Haris = Gamma Bootis (étoile à luminosité variable de la constellation du Bouvier)
- Rana = Delta Eridani (l'une des étoiles les plus proches du système solaire et située dans la constellation de l'Éridan)
- Zezen = Delta Canis Majoris (étoile supergéante jaune de la constellation du Grand Chien)
- Pish Pai = Mu Geminorum (nom persan d'une étoile de la constellation des Gémeaux)
- Iclarkrau = Delta Scorpii (étoile située dans la constellation du Scorpion et souvent éclipsée par la lune)
- Vega = Alpha Lyrae (étoile la plus brillante de la constellation de la Lyre)
- Sharatan = Beta Arietis (étoile de la constellation du Bélier qui en constitue la deuxième corne)
- Shaula = Lambda Scorpii (seconde étoile la plus brillante de la constellation du Scorpion)
- Rigel = Beta Orionis (supergéante bleue, étoile la plus brillante de la constellation d'Orion)
- Altaïr = Alpha Aquilae (étoile la plus brillante de la constellation de l'Aigle)
- Naos = Zêta Puppis (étoile la plus brillante de la Poupe et supergéante bleue extrême, l'une des plus brillantes étoiles de la Voie lactée en termes de magnitude absolue.)
- Spica = Alpha Virginis (étoile la plus lumineuse de la constellation de la Vierge et quinzième étoile la plus brillante du ciel nocturne)

Le meurtre d'Iclarkrau

Il n'est dit nulle part dans ce scénario qui a tué Iclarkrau et les joueurs ne pourront pas le trouver. Toutefois, en relisant bien les indices, l'ombre de Terra Mater n'est pas loin. Cela n'est pas important pour l'histoire, mais pour les Organisateurs curieux, c'est bien Terra Mater qui a réglé son compte au magnat, afin de se venger pour la livraison de graines non biologiques à la cause.

Le crash du Chandra

Pour ceux qui ne l'auraient pas compris, il s'agit bel et bien d'un acte de sabotage de la part de Shaula, adepte fanatique de Terra Mater. Il a embarqué une bombe, dont les résidus analysés par l'astrophysicien ont conduit à l'hypothèse (fausse) de missiles embarqués.

Le document de génétique

Il n'est là que pour souligner la volonté eugénique du Gouvernement Mondial. Cela permettra de réfléchir aux conséquences d'un tel acte sur une future société.

LES ANDROÏDES

Ceci est le rôle réservé aux Organisateurs et éventuellement aux joueurs qui seraient morts durant la partie (mais ce genre d'évènement ne devrait pas arriver).

Le vaisseau interstellaire « E_M85 galaxie » est géré par des robots à forme humaine qui s'occupent du bon fonctionnement des moteurs, et du navire plus généralement, pendant l'état de stase des joueurs. Ils sont polis, serviables, neutres et absolument insensibles à toute compétence puisque faits de métal. Ils ne sont au courant de rien de l'histoire et ne sont là que pour servir leurs maîtres humains. Ils répondent par la paix aux actes de violence et ne chercherons jamais à se battre, quitte à se faire détruire. On peut leur poser toutes les questions possibles mais leurs réponses sont souvent limitées à des « Cela ne fait pas partie de mon programme » ou « Je n'ai pas été programmé pour savoir ceci » lorsque les questions touchent au scénario. Les androïdes ne sont là que pour servir d'esclaves, pas pour avoir des discussions philosophiques ou réfléchir à des problèmes. Il faut voir ces créatures mécaniques comme de parfaits et diligents serviteurs, incapables de se rebeller.

Il se pourrait que des joueurs soient tentés de leur demander des services. Les androïdes étant câblés pour aider, ils le feront tant que cela ne nuit pas physiquement à une personne. Mais ils ne connaissent pas le concept de discrétion ni de pondération ; amusez vous donc avec cela. Toutefois le rôle des androïdes devrait être minime ; cantonnez vous à servir des rafraichissements, résoudre les compétences et mettre à jour les bacs à indices.

En guise de déguisement, vous êtes libres, mais faites en sorte de tous vous ressembler. Tous les androïdes doivent porter les mêmes vêtements, les mêmes décorations et le même maquillage (à l'exception éventuelle de numéros de série). Je vous conseille de vous poudrer le visage en blanc et d'y ajouter des traces noires, rouges ou bleues telles des lignes, des numéros ou des cercles. Ayez un style à la fois neutre et futuriste. Des vêtements blancs sont une bonne idée.

Notez que les Organisateurs auront aussi besoin de costumes différents pour certaines scènes (costume de pilote, de représentant du Gouvernement Mondial, de gourou de Terra Mater et de commandant de vaisseau).

Enfin, si un androïde devait être détruit par un joueur, un autre viendrait le remplacer dans les minutes suivantes. Il y a une véritable armada d'androïdes dans le vaisseau, pensez juste à changer votre numéro de série si vous en portez un.



DÉROULEMENT DE LA SOIRÉE

Cette longue section vous présente le déroulement global de la soirée d'un point de vue organisation. Quoiqu'elle ne soit pas fondamentalement compliquée, la mise en œuvre du scénario demande de mettre à jour continuellement plein d'indices qui serviront à l'histoire. Si vous oubliez d'en enlever/ajouter un du poste de pilotage, vous pourriez bouleverser le déroulement de la partie.

Veillez aussi vous référer au tableau temporel du déroulement des évènements, présenté dans les premières pages de ce document.

AVANT LE JEU

C'est avant l'arrivée des joueurs sur le site de jeu que le plus gros du travail est à faire. Premièrement, il va falloir que vous aménagiez la pièce de jeu sous la forme d'un poste de pilotage. Le mieux à faire est d'enlever tous les meubles, cadres, bibelots ... bref absolument tout. Ensuite, s'il y a des fenêtres, obscurcissez les pour que l'on ne voit pas l'extérieur : il n'y a pas de vitres dans le poste de pilotage (qui exploseraient à cause de la différence de pression intérieur/extérieur dans l'espace). Puis installez dans cette salle :

- Deux canapés
- Des chaises
- Une large table sur laquelle vous déposerez la plus grande reproduction possible de la carte du système solaire (format A1 au moins). Ajoutez-y un compas, un rapporteur et une règle au cas où votre navigateur ait oublié de les apporter
- Une table sur laquelle vous mettrez un vieille ordinateur (éteint), du papier, des stylos, un microscope, des tubes à essai et quelques outils de chimie typiques
- Un pupitre de pilotage, composé d'écrans d'ordinateurs, de claviers et de plein de fils qui vont se perdre derrière la table
- Accroché à un mur, un tableau électrique fermé (mais pas à clef) avec plein de fils, de branchements et de compteurs (rien ne doit être sous tension par mesure de sécurité)
- Une sorte de périscope en carton relié au plafond (le ventail d'observation)
- Un petit frigidaire avec des boissons
- Plusieurs plaques de carton rigides, peintes de couleur métallique, disposées contre les murs, abandonnées
- Une armoire sans porte dans laquelle vous entasserez les armes NERF, déjà chargées, puis vous relierez les deux côtés de l'armoire avec une chaîne cadénassée
- Une petite machine en plastique reliée à deux électrodes qui servira de défibrillateur cardiaque ; mettez là où vous voulez
- Des bacs en carton/plastique, libellés pour chacun des noms suivants : Vezen, Aludra,

Dhalim, Capella, Rana et Alcyone. Eparpillez les dans la salle (le bac de Zezen sous le ventail d'observation, les bacs de Rana et d'Alcyone près de la station scientifique, le bac d'Aludra près du pupitre de pilotage, les deux autres où vous voudrez)

- Un éclairage au plafond qui puisse produire, du mieux que possible, un puits de lumière descendant, pour illuminer les futurs hologrammes
- Un gros outil en plastique/latex d'aspect futuriste (clef à molette en latex avec LED, ...)
- Deux masque à gaz
- Les costumes pour l'organisation (costumes d'androïdes, du pilote Altaïr, du commandant Rigel et de Véga)
- Une petite télécommande de détonation pour la bombe
- Un bureau avec tiroirs, PC portable, enceintes et appareil photographique, qui servira de station pour les Organiseurs
- Bandes sons : alarme de collision avec des astéroïdes / explosion du navire

Ensuite, ajoutez tout ce qui vous semblera bon pour agrémenter le poste de pilotage et le faire passer pour ce qu'il est, un lieu à la fois confortable et futuriste. Essayez d'aménager un coin spécial (une sorte de bureau) pour chaque membre de l'équipage



Imprimez tous les indices. Complétez les bacs à indices de Zezen, Aludra et Rana avec les indices initiaux (Visuel 1, Diagnostique 1, Bilan de Santé 1 (un pour chaque membre d'équipage)). Mettez toutes les fiches « Secrets de l'Univers » dans le bac de Dhalim, ainsi que toutes les fiches « Psychanalyse » dans le bac de Capella. Mettez tous les autres indices dans les tiroirs du bureau des Organiseurs.

Vérifiez la trousse médicale du médecin de bord : elle doit contenir des seringues en plastique à bout non piquant, des fioles remplies d'eau étiquetées « Morphine » et « Adrafinil », des compresses, des bandes, du scotch de médecin, du fil noir et tout ce que le joueur aura jugé bon de faire apparaître dans un sac de médecin. Tout au fond, cachez-y les indices de départ intitulés « Documents secrets de la trousse de soin ».

Vérifiez aussi la sacoche de thérapie du psychologue Capella : dans sa besace, il doit y avoir tout ce que le joueur aura imaginé d'utile pour une séance de thérapie futuriste. Demandez lui de vous montrer un exemple de sa séance de thérapie pour vous assurez qu'elle est sans danger pour vos joueurs.

Une fois que vos joueurs sont arrivés, donnez-leur leurs indices / objets de départ.

- Haris : les clefs du cadenas de l'armoire aux armes, les codes de terraformation, les résumés des contrats d'embauche, les coefficients de masse du navire, le briefing officiel et

le briefing avec la mention TOP SECRET

- Vezen : le manuel de navigation interstellaire et les documents d'Iclarkrau
- Aludra : la fiche technique du vaisseau et l'outil futuriste (s'il n'en a pas amené)
- Foramen : la photo de son fils et l'ordre de mission des Forces de maintien de la paix de la Terre
- Dhalim : l'analyse du système multi-planétaire d'Umojomahar et le rapport de crash du « Chandra »
- Rana : la trousse de soin modifiée et 1 tract de Terra Mater
- Capella : les dossiers psychiatriques
- Alcyone : la télécommande de détonation, 6 tracts de Terra Mater et le prospectus de Terra Mater accusant le général Foramen de meurtre

Montrez leur la salle de jeu et surtout, indiquez leur que la seconde porte n'en est pas une, c'est un morceau de mur comme un autre.

DEBUT DU JEU (T)

Les joueurs viennent de se réveiller de leur stase. Ils sont encore un peu patraques et un rafraichissement est offert par le commandant du vaisseau dans la salle de pilotage. Il en profite pour saluer tout le monde et rappeler les objectifs de la mission.

Les joueurs commencent alors à interagir en fonction de leurs objectifs ou de leurs choix ; c'est une période de lancement de jeu par laquelle ils vont s'immiscer dans leur rôle. Le navigateur va devoir tracer la route menant à Augustine avec l'aide du commandant, du chef mécanicien et de l'astrophysicien. Le médecin de bord va procéder à des analyses médicales tandis que le psychologue va commencer à sonder tout le monde.

Côté organisation, il y a peu à faire, si ce n'est aider au tracé de l'itinéraire (il se peut qu'il y ait des questions) et s'assurer de la résolution des compétences de certains membres de l'équipage. Pensez à servir un rafraichissement aux joueurs.

Un peu avant la panne électrique, mettez à jour les bacs à indices suivants (retirez l'ancienne feuille et mettez la nouvelle) :

- Diagnostique du vaisseau (Diagnostique 2)

DYSFONCTIONNEMENT ELECTRIQUE (T+40)

Alors que les discussions vont bon train, les lumières du vaisseau vont s'éteindre brusquement suite à un dérèglement du circuit électrique (n'oubliez pas que ce vaisseau reste un prototype dans son genre). Idéalement, éteignez toutes les lumières de la salle, en lançant simultanément un son d'ambiance de panne d'énergie (tels qu'on peut les entendre dans les films). Le chef mécanicien, le médecin de bord et le psychologue ont des lampes torches, ce qui leur permettra d'illuminer la scène.

Pour réparer ce dysfonctionnement, il faudra que le chef mécanicien répare le circuit électrique. Il devra demander à un androïde où se trouve le panneau du générateur. A ce moment là, indiquez lui où il se trouve dans la pièce et laissez le bricoler pendant quelques minutes à l'intérieur avant de remettre le courant.

Pendant la panne, profitez-en pour mettre à jour les bacs à indices suivants (retirez l'ancienne feuille et mettez la nouvelle) :

- Ventil d'exploration (Visuel 2)
- Diagnostique du vaisseau (Diagnostique 3)

Une fois cela fait, allez voir Haris, Alcyone et Aludra et donnez leur les fiches « Phobie progressive ». Tout est expliqué sur la fiche pour faire une montée progressive de la phobie.

Lorsque vous aurez remis les lumières en marche, faites en sorte que l'un des Organisateurs aille voir le commandant Haris et l'informe, de vive voix (tachez de vous faire entendre par au moins quelques personnes autour de vous) que « *Le rétablissement du courant est fini. Tous les systèmes sont opérationnels* ». Utilisez votre voix de robot, ne l'oubliez pas.

Il n'y aura pas de dommage particulier lié à cette panne ; elle est simplement due au fait que le vaisseau interstellaire reste le premier de sa génération et est donc soumis à des ratés. Cela permettra aux joueurs de comprendre que leur environnement est loin d'être aussi sécuritaire qu'ils ont pu le penser.

CRISE DE PHOBIE DU PERSONNEL (T+70)

En suivant les instructions de leur fiche explicative, Haris, Alcyone et Aludra devraient bientôt devenir complètement hystériques. Il conviendra aux joueurs de gérer cette situation, pas aux androïdes (Organisateurs). Seul un travail conjoint du psychologue et du médecin pourra calmer les joueurs (avec éventuellement l'utilisation de fusils tranquillisants). Rana, où bien Capella, viendra vous voir pour que vous leur donniez l'indice de compétence « Résolution du cas de phobie de groupe ».

Une fois que les médecins auront réussi à calmer les esprits (en utilisant une suite de mots remis dans le bon ordre), le trajet pourra reprendre. Continuez à servir des rafraichissements.

Profitez de l'hologramme pour mettre à jour les indices suivants :

- Ventil d'exploration (Visuel 3)

APPEL DE DETRESSE (T+100)

Un peu avant le moment donné par le tableau du déroulement temporel, que l'un des Organisateurs sorte et aille se débarbouiller, puis enfiler un costume de commandant de navire

spatial (mettez un accessoire aussi, telle qu'une casquette). A l'heure voulue, criez « Attention, scène ! » puis éteignez les lumières. N'allumez que celle du plafond qui doit projeter un cône de lumière sur le sol. L'Organisateur déguisé doit alors se rendre au centre du cercle de lumière et prononcer ce texte :

« Ici le commandant Rigel, du navire interstellaire terrien le « Chemineur d'Etoiles ». Cet hologramme de détresse est envoyé à tous les vaisseaux qui pourront le recevoir. Une avarie soudaine a détruit notre moteur principal alors que nous étions en vue de notre objectif, la planète Phileai, autour de l'étoile Cretieramahar. L'attraction de la planète ne peut plus être compensée par nos rétro-moteurs et nous fonçons droit vers elle, sans espoir de ralentir. Nos capteurs indiquent qu'il ne nous reste plus que quelques minutes. Ceci est donc notre chant du cygne. Adieu, nous avons failli à notre mission. »

Restez le plus immobile possible pendant que vous parlez, mais faites comme s'il y avait des interférences (répétez certains mots, accélérez ou ralentissez le rythme, changez l'intonation). Une fois l'allocution faite, éteignez le plafonnier et faites sortir l'Organisateur jouant l'hologramme. Remettez les lumières en route pour que le jeu se relance. L'Organisateur doit revenir sous la forme d'un androïde.

Profitez de l'hologramme pour mettre à jour les indices suivants :

- Ventail d'exploration (Visuel 4)

TRAVERSEE DU CHAMP D'ASTEROIDES (T+130)

Au moment indiqué, alors que tous les joueurs devraient déjà être au courant qu'ils foncent dans le champ d'astéroïdes, que l'un des Organisateurs indique de sa voix de robot, haut et fort : « Les senseurs indiquent que nous entrons dans un anneau d'astéroïdes. Impacts

imminents. ». Au même moment, que l'autre lance une bande son sur l'ordinateur composée d'une sirène d'alarme stridente et continue, ainsi que des bruits d'impact et de métal qui se froisse.

Criez « Attention, scène ! » puis ouvrez la seconde porte de la pièce, celle qui autrefois désignait un morceau de mur normal. Criez encore une fois « *Un astéroïde vient de faire un trou dans la carlingue, le vide commence à tout aspirer, crampez-vous pour ne pas être envoyé dans l'espace et y mourir ! Jouez le jeu à fond jusqu'à ce que l'un d'entre vous colmate la brèche !* ». Joignez le geste à la parole et que l'Organisateur qui a montré le trou s'agrippe au chambranle de la porte puis se fasse aspirer dans l'espace (l'autre pièce plongée dans le noir).



Ce sera au chef mécanicien de réparer le trou avec son outil, ses compétences et les pièces de métal qui traînent (ou avec autre chose, allez savoir).

Ce trou (et d'autres dans le vaisseau, ailleurs) aura un impact sur les performances de vol.

Donc, mettez à jour les indices suivants :

- Diagnostique du vaisseau (Diagnostique 4)

DECOUVERTE DE LA BOMBE A BORD (T+155)

Faites revenir le second Organisateur sous le déguisement d'un autre androïde (pensez à changer les numéros de séries, marques ...) et laissez le aller voir le commandant Haris. Dites lui, encore d'une voix forte :

« Les réparations automatiques de la coque sont finies. Nous ne craignons plus rien, mais les performances de vol restent réduites. 64 androïdes détruits. Un soixante-cinquième a été retrouvé démantelé dans une soute proche du moteur principal. Après analyse par l'intelligence artificielle, il s'agit là d'un acte de vandalisme. Nous avons examiné avec précautions tous les systèmes, avec haute priorité pour le système de terraformation mais aucune autre destruction n'a été trouvée. Réparations de l'androïde impossible. Nous avons aussi trouvé ça sur place. Rapport terminé. »

En finissant votre phrase, tendez un tract de Terra Mater au commandant, de façon bien visible.

Profitez de l'intervention du premier Organisateur pour mettre à jour les indices suivants :

- Ventail d'exploration (Visuel 5)
- Diagnostique du vaisseau (Diagnostique 5)

DEFORMATION SPATIO-TEMPORELLE / TEMPORELLE (T+195)

Le navire se dirige droit vers un trou noir de masse stellaire du nom de Nach-Mahar, qui est en orbite autour de l'étoile principale du système d'Umojomahar. Le navigateur devrait avoir eu le temps de le repérer par le ventail d'observation, si l'astrophysicien ne l'avait pas déjà prédit.

Le vaisseau ne craint pas d'être aspiré car sa trajectoire ne lui fait pas franchir l'horizon des événements, mais l'équipage va bientôt ressentir divers effets propres à cette singularité de l'espace.

Premièrement, ils seront affectés par des effets de déformation du temps. Distribuez aléatoirement les 8 enveloppes « Etrangeté cosmique » qui contiennent les instructions pour les 20 prochaines minutes. Grosso modo, les joueurs vont devoir simuler les effets de boucles temporelles, accélération du temps et autres bizarreries liées à l'espace-temps qui est bouleversé

près d'un trou noir. Mais l'intérêt de cette étape est qu'ils vont devoir rejouer une scène de leur passé, comme s'ils y étaient (et de toutes façons, ils y sont physiquement à cause de la déformation temporelle), permettant de dévoiler un peu plus les mystères de leur personnage.

Pendant que les joueurs vivent les répercussions temporelles, que l'un des Organisateur sorte et aille se débarbouiller pour préparer la scène globale suivante.

DEFORMATION SPATIO-TEMPORELLE / SPATIALE (T+215)

Les déformations temporelles vont peu à peu s'amenuiser et faire place à une autre étrangeté physique, une déformation spatiale. Cette fois ils ne seront plus physiquement sur le navire mais sur Terre, à un meeting global de Terra Mater qui a eu lieu il y a un an après leur départ. Ils joueront des fanatiques de l'organisation et non plus leur personnage. C'est donc une scène globale. L'Organisateur qui est sorti doit rentrer, affublé d'une robe de cérémonie et avec 8 autres robes dans les mains qu'il doit donner aux joueurs.

Une fois les costumes distribués, criez « Attention, scène ! » puis dites leur : « *Veillez enfiler les costumes que vous donne l'organisateur. Durant cette scène, vous n'êtes plus votre personnage mais des fanatiques de Terra Mater qui assistent à un meeting de l'organisation, sur Terre. Lorsque vous reviendrez à votre personnage à la fin de la scène, vous vous souviendrez de tout, mais pour le moment, jouez des fanatiques anonymes. Réagissez, hurlez, jouez !* ». Ensuite, éteignez les lumières, sauf une qui donnera dans un coin neutre de la salle, où se sera placé l'Organisateur en robe.

Il jouera Sharatan, le gourou de Terra Mater, en pleine élocution devant un parterre d'adeptes. Lisez-leur le texte suivant, en faisant régulièrement des poses pour laisser libre cours aux vivats de la foule.

« Mes chers compatriotes de Terra Mater !

Notre jour est sombre, car j'ai appris que le Gouvernement Mondial se moque de nous ! Oui, encore, me direz-vous ! Ces chiens qui jamais ne finissent de mentir, polluer et diminuer notre chère Gaïa.

J'ai appris que les six missions interstellaires, contre lesquelles nous nous sommes fortement opposés il y a un an de cela lorsqu'elles sont parties, n'avaient pas qu'un but d'exploration. Non mes amis ! Ils transportent à leur bord un système de terraformation ! Oui, de terraformation ! Rendez vous compte, ils veulent défigurer une autre planète, pour en faire un fac-similé grotesque de notre mère Terre.

Mais comme si ça ne suffisait pas, nos espions ont appris qu'ils avaient même menti à leurs commandants de navires. Car le système embarqué est bien plus lourd que ce qu'ils croient ! Savez vous ce que cette terraformation odieuse va faire ? Elle va d'abord brûler les plantes vivantes sur ces terres, inhabitées heureusement, avant de pulvériser à leur surface des embryons de vie terrestre ! Oui mes amis, des clones de notre faune et de notre flore ! C'est pour cela que le

Gouvernement Mondial a fait des recherches et des classements de la population et des espèces depuis des années, pour fabriquer un catalogue de la Vie ! Et rendez-vous compte, ils en ont tellement honte qu'ils l'ont caché aux membres mêmes des équipages !

Comment avoir confiance dans un système pareil ? Je vous le demande ! Je vous le demande ! Notre action est pure, notre action est humaniste, pas comme eux ! Heureusement, j'ai pris les devants et j'ai envoyé à bord de ces missions des hommes de notre fratrie, des hommes de confiance, qui vont régler ce problème de façon pacifique. Car nous ne sommes pas des monstres nous, nous respectons la Vie !

Vive Gaïa, vie les hommes ! »

Profitez de cette scène pour mettre à jour les indices suivants :

- Ventail d'exploration (Visuel 6)
- Diagnostique du vaisseau (Diagnostique 6)

Une fois la scène finie, demandez aux joueurs de retirer leur costume d'emprunt et de revenir à leur rôle. Seulement après cela, rallumez les lumières.

Que l'Organisateur qui a joué le rôle de Sharatan reste à l'extérieur de la pièce de jeu et se prépare pour la scène du sauvetage du pilote en détresse.

SAUVETAGE DU PILOTE (T+265)

Si le navigateur Zezen a regardé dans son ventail, il devrait avoir vu la petite navette spatiale d'évacuation. Si ce n'est pas le cas, faites en sorte que l'Organisateur androïde qui reste prévienne le commandant Haris que les senseurs du vaisseau ont détectés une capsule à proximité.

Mettez à jour discrètement les indices suivants :

- Fiche médicale du pilote (dans la boîte à indice du médecin de bord)
- Fiches médicales des joueurs (Bilan de santé 2)

Une fois l'ordre donné d'aller récupérer la navette avec le navire, que l'androïde de service prenne avec lui deux membres d'équipage autres que le médecin de bord Rana et le biologiste Alcyone pour aller récupérer le pilote. Si les joueurs le réclament, fournissez-leur les masques à gaz. Chacun de ces deux personnages devra prendre un bras de l'Organisateur-pilote puis le trainer dans la salle de jeu. Le pilote devra tousser fort et avoir l'air épuisé, maladif. Lorsqu'il sera déposé quelque part dans le poste de pilotage de l'« E_M85 galaxie », il devra jouer l'état de semi-inconscience. Etant malade, il sera très vite ausculté par le médecin de bord. En attendant, l'androïde ira voir les deux personnes qui ont soutenu le pilote et leur murmureront « *vous venez d'attraper une maladie mais vous ne le savez pas. Commencez à tousser légèrement, de façon discrète* ». Durant les dix prochaines minutes, laissez les joueurs se déplacer, discuter avec les

autres membres d'équipage et ainsi disperser la maladie. Le médecin de bord devrait avoir fini d'ausculter le pilote et lira sur son indice que la maladie est inconnue sur Terre.

A ce moment, criez « *Vous commencez tous à ressentir les effets d'une maladie. Elle se caractérise par une toux grasse, une certaine désorientation, une lenteur du corps, des douleurs diverses et si aucun soin dans la prochaine heure, la mort* ». Puis laissez les jouer (les masques à gaz sont inefficaces car le champignon s'infiltré dans les filtres à air, comme pour le vaisseau d'Altair).

Rana, où bien Alcyone, viendra vous voir pour que vous leur donniez l'indice de compétence « Résolution du cas de maladie de groupe ». Pour qu'ils arrivent à sauver l'équipage, Alcyone va devoir faire une analyse chimique de la maladie, puis les savants devront retrouver dans une liste d'agents toxiques possibles celui le plus probable (un champignon aérien) et administrer aux joueurs des décharges électriques dans le corps pour griller les cellules dangereuses (à l'aide du défibrillateur). Une fois cela fait, les joueurs se remettront doucement, sauf le pilote qui a déjà été trop atteint.

Note pour les Organisateur

Les joueurs vont donc essayer de trouver leur maladie. Pour cela, ils vont inventer eux même des tests pour essayer de comprendre ce qu'il se passe et pour trouver les bons symptômes. Laisser les chercher autant qu'ils veulent. Ils viendront vous voir pour vous demander le résultat de leurs tests. Les symptômes/causes à trouver sont :

- Urine foncée (faire faire pipi, réaction chimique du sang à un élément radioactif, ...)
- Cellules sanguines octogonales (prise de sang, chromatographie, ...)
- Ingestion d'alcool (test d'alcoolémie, enquête, ...)

Ce dernier, si on l'interroge avant de mourir, dira qu'il s'appelle Altair et que c'est un pilote du Gouvernement Mondial envoyé en reconnaissance bien avant l'« E_M85 galaxie » pour vérifier si Augustine devait être terraformée ou non (et donc s'il fallait installer le système sur le vaisseau ou non). Mais en plongeant dans l'atmosphère de la planète-lune, ses filtres à air n'ont pas pu empêcher le champignon microscopique de passer et de le contaminer. Alors qu'il allait rentrer sur Terre, il a vu les traces d'une civilisation primitive sur l'un des continents d'Augustine, mais avant de pouvoir enclencher le système de retour, il a commencé à souffrir de la maladie. Il s'est mis en stase pour se préserver en espérant que quelqu'un le trouve, non sans envoyer un message au Gouvernement Mondial.

Une fois son histoire finie, le pilote va lentement se laisser couler dans les eaux sombres de la mort.

Profitez de cette scène pour mettre à jour les indices suivants :

- Ventail d'exploration (Visuel 7)
- Fiches médicales des joueurs (Bilan de santé 3)

- Diagnostique du vaisseau (Diagnostique 7)

Une fois le pilote mort, l'androïde se chargera de jeter sa carcasse dans l'espace, pour éviter toute nouvelle contamination des humains. Cela permettra à l'Organisateur-pilote d'aller se préparer pour la scène finale.

ARRIVEE SUR AUGUSTINE (T+315)

A l'heure dite (et en fonction du navigateur), l'androïde devra avertir le commandant Haris que les joueurs sont maintenant proches d'Augustine et que leur mise en orbite est imminente ; il doit donc en parler à l'équipage et faire un petit discours.

Profitez du discours pour donner l'indice suivant au commandant :

- Résultat du scan de la planète

Et mettre à jour le dernier indice du jeu :

- Diagnostique du vaisseau (Diagnostique 8)

Une fois le discours du commandant Haris fait, interrompez le jeu en criant « Attention, scène ! ». Eteignez les lumières et allumez celle du plafonnier, comme lorsque l'hologramme de détresse était arrivé du « Chemineur d'étoiles ». Que le second organisateur aille se mettre en dessous, habillé d'un costume assez sobre et élégant. Qu'il prononce ensuite le discours suivant :

« Bonjour à vous, membres humains des six navires interstellaires envoyés en expédition. Si vous voyez cet hologramme préenregistré, c'est que vous êtes arrivés à destination. Moi, Véga, et au nom du Gouvernement Mondial, je vous dis : félicitations !

J'ai toutefois peur que l'excellente nouvelle de votre arrivée ne soit gâchée par un petit détail technique que nous vous avons caché ; j'en suis fort désolé.

[Laissez un blanc de 5 secondes ici pour que les joueurs imaginent que Véga va parler du système de terraformation]

Comme vous avez pu le constater ces dernières dizaines d'années, la température à la surface de la Terre a grandement augmenté, brûlant les récoltes et irradiant la population. Vous pensez tous que cela est dû uniquement à la surpopulation et à la pollution de notre planète, mais ce n'est qu'une parcelle de vérité.

Contrairement à ce que pensaient nos scientifiques du début du second millénaire, la durée de vie de notre soleil était beaucoup plus courte que prévue. Le cœur de l'astre ayant fini de brûler de l'hydrogène, il a commencé à gonfler sous la force de pressions internes et s'est dilaté. Il est lentement devenu plus gros, donc aussi plus proche de la Terre, ce qui a augmenté la température de notre planète. Et à l'heure où je vous parle, le soleil a tellement grossi qu'il a englobé Mars. J'ai donc le malheur de vous annoncer que toute la surface de la Terre est maintenant irradiée et réduite en cendres. En vérité, rien ne reste de la Terre si ce n'est un caillou rocheux en fusion. La civilisation, notre civilisation, est morte quelques années après votre départ. Je suis désolé.

C'est pourquoi nous avons placé à bord de nos six vaisseaux un système de terraformation lourd appelé ARCHE_DE_NOE, qui contient les géotypes de toute la faune et la flore de la Terre, pour que vous repeupliez d'autres mondes et que notre race continue à espérer. Il est donc temps pour vous de lancer le programme de terraformation, afin de faire de cette planète aride et déserte un lieu propice à la vie en 602 jours. Attention toutefois, une fois lancé, le processus ne peut plus être arrêté.

Notre peuple prie pour vous. Adieu. »

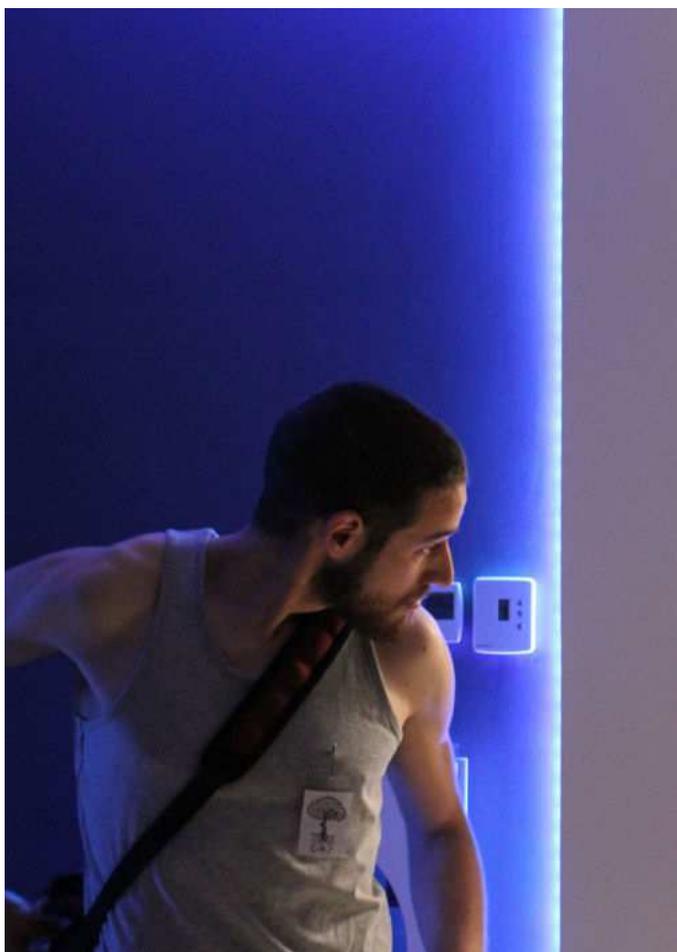
Une fois l'allocution finie, éteignez le plafonnier, faites sortir l'Organisateur jouant Véga et laissez les joueurs faire leur choix final.

CHOIX FINAL (T+345)

Devant ces dernières bribes d'histoire, les joueurs vont donc faire face à un grand dilemme. Soit ils vont lancer le processus de terraformation, ce qui implique de détruire la vie existante sur Augustine et donc de juger l'espèce humaine plus importante qu'une autre, soit ils ne lanceront pas le système et condamneront donc l'humanité à l'extinction et l'oubli éternels.

Il existe aussi d'autres solutions tragiques, qui seront sans doutes débattues, telles que la possibilité de faire sauter ou non le navire, ou tenter de trouver une autre planète dans ce système solaire (mais ce sera impossible car il ne leur reste pas beaucoup de carburant et donc ils n'y arriveront pas à temps).

Il y aura sans doute un grand débat, mais ce sera au commandant de donner son verdict final, ce qui mettra fin à cette Murder Party (à moins que le biologiste ne fasse tout sauter avant, dans ce cas déclenchez la bande son de la destruction du navire).



COSTUMES POUR LES JOUEURS

Les joueurs appartiennent tous à la même mission et au même équipage. Il serait donc logique qu'ils aient tous le même costume. Cela représente un plus notable pour la cohésion mais peut apporter plus de travail aux organisateurs.

Il y a plusieurs façons de faire. Soit vous dites à chacun des joueurs d'apporter un costume en leur spécifiant bien les couleurs et les motifs désirés, soit vous faites les costumes vous-même. Cette dernière option est la plus contraignante mais au moins vous serez sûr du résultat.

L'idéal est que les joueurs portent une teinte dominante sombre ainsi qu'une autre plus discrète et plus claire, qui pourrait faire office pour les motifs. Pensez aussi à leur faire ajouter (ou à ajouter vous-même, si vous leur fournissez) des signes distinctifs sur chaque costume (des grades militaires sur la veste du général Foramen, un caducée dans le dos pour le médecin de bord Rana, une roue de navire sur la poitrine du navigateur Vezen ...).

Les joueurs devront aussi incarner pour quelques minutes des fanatiques de Terra Mater en pleine allocution de leur dirigeant Sharatan. A cette occasion, il faut qu'ils portent de nouveaux costumes afin de bien leur faire ressentir qu'ils ne jouent plus le même rôle.

Le plus simple ici est d'utiliser de vieux draps que vous allez percer d'un trou pour la tête. Si vous avez le temps, cousez les bords du drap en laissant deux ouvertures pour les bras, ce qui en fera des robes de cérémonie correctes. Il n'est pas du tout utile de soigner ces costumes car les fanatiques de cette scène sont tous des miséreux, donc mal habillés et sans soin.

INDICES

Cette longue section regroupe par ordre alphabétique les indices que vos joueurs auront au début de la partie ainsi que ceux qu'ils trouveront au fur et à mesure de l'avancée du scénario. Tous les indices sont étiquetés pour que vous puissiez vous y retrouver aisément lors du jeu. Pensez à bien tous les imprimer, certains en multiples exemplaires (e.g. les 8 Tracts de Terra Mater).

Une variante très intéressante consiste à ne pas imprimer les indices mais à utiliser des tablettes numériques (une par joueur) avec connexion à internet. Sur un domaine à votre nom, vous pourrez alors mettre à jour les fichiers et eux pourront les consulter lors de l'utilisation de leurs compétences. Cela demande un tout petit peu plus d'organisation mais renforce énormément l'ambiance futuriste du jeu.

Prospectus de Terra Mater accusant le général Foramen de meurtre



**FORCES DE MAINTIEN
DE LA PAIX DE LA TERRE**

Au meurtre !!

Hier soir, un activiste de Terra Mater, le regretté Pish Pai, a trouvé la mort lors d'une manifestation pacifique devant les grilles fermées de l'un des innombrables entrepôts des Forces de maintien de la paix de la Terre. Ces greniers, nous le savons, contiennent de quoi nourrir la populace. Mais ce n'est pas dans les plans du Gouvernement Mondial !

Le meurtrier de ce jeune pacifique a été identifié comme étant le général Foramen. Mais, celui-ci faisant partie des missions d'exploration d'exoplanètes il ne sera donc pas inquiété de ses actes.

Voilà contre quoi Terra Mater se bat : l'injustice, la pauvreté et le respect de notre Terre !



Hologramme de la mort de Pish Pai

Affiche du Gouvernement mondial



NOUVEAUX HORIZONS

Supportez le Gouvernement Mondial dans la recherche d'une nouvelle planète habitable ! Prenez part à cette épopée nouvelle, à ce chapitre de l'histoire humaine ! Soyez volontaire et inscrivez-vous dès à présent dans nos centres de recrutement. La Terre a besoin de vous !

ANALYSE DÉTAILLÉE DU SYSTÈME MULTI-SOLAIRE D'UMOJOMAHAR

Note liminaire : Ce système planétaire est situé à un peu moins de dix années-lumière de notre propre système solaire. Il est composé de trois étoiles de taille variable en orbite autour d'une étoile supergéante rouge qui donne son nom au système. Chaque étoile comporte son propre environnement de planètes mais très peu sont éventuellement habitables. Enfin, il faut à noter la présence d'un trou noir de masse stellaire, résidu d'une ancienne étoile supermassive sans doute, qui semble avoir une orbite chaotique au cœur de ce système.

☐ UMOJOMAHAR

Classe : Étoile de type K Ia (supergéante rouge)

Diamètre : 5.6 unités astronomiques

Age : 6.89 milliards d'années

Cette étoile supermassive rouge de très large diamètre se situe au centre du système d'Umojomahar et lie par potentiel de gravité les trois autres étoiles environnantes. On estime que cette étoile de type K-Ia finira en trou noir stellaire de forte masse. A environ huit millions de kilomètres de l'étoile se trouve un champ d'astéroïdes minéraux, dense et exotique pour ce genre d'étoile. Il s'agit là des traces historiques de la collision de deux planétoïdes lors de la formation du système multi-solaire d'Umojomahar.

☐ Umohar

Classe : Planète tellurique

Habitabilité : Non

Située à l'extrême limite de la ceinture d'astéroïdes d'Umojomahar (à environ 10 millions de kilomètres de l'étoile centrale), cette planète rocheuse extrêmement chaude et dense semble posséder un cœur de métal liquide que l'on pense responsable des forts champs magnétiques détectés autour des pôles. Ces champs Magnétiques et les vents solaires de son étoile et font que la planète est sujette à des aurores boréales permanentes.

☞ Duohar

Classe : Planète tellurique

Habitabilité : Non

A quelques quatre millions de kilomètres d'Umohar se trouve une seconde planète tellurique très dense en période de rotation synchrone avec celle d'Umojomahar. Il en résulte que la face de la planète qui fait toujours front à son soleil est brûlée, avec des températures qui s'élèvent jusqu'à 7 000 °C alors que la face nocturne de Duohar pique à environ -270 °C.

☞ DUOSMAHAR

Classe : Étoile de type A (étoile blanche de la séquence principale)

Diamètre : 0.02 unités astronomiques

Age : 5.12 milliards d'années

Une petite et pourtant très brillante étoile jeune. Son rayonnement est principalement blanc à cause de l'intense émission de raies d'hydrogène, montrant plus faiblement la présence de métaux ionisés.

☞ Choco

Classe : Planète tellurique poreuse

Habitabilité : Non

Une petite planète rocheuse proche de Duosmahar dont la surface reflète étrangement les rayons de son soleil. Il y a donc fort à parier que la croûte terrestre de ce corps céleste est poreuse, voir grandement fissurée. Ce genre de planète pourrait potentiellement être exploitable avec une technologie beaucoup plus avancée.

☞ Inkhasmin

Classe : Géante gazeuse

Habitabilité : Non

Une large planète gazeuse, et donc invivable, qui possède une collection d'anneaux planétaires faits de glace. Inkhasmin possède en outre de nombreuses lunes qui restent encore mal observées.

Lunes :

---☞ Froth

---☞ Shink

---☞ Minos

---☞ Kuimon

Garamm

Classe : Planète tellurique

Habitabilité : Non

On ne sait pas grand chose de cette planète tellurique, si ce n'est qu'elle doit être massive et minérale. L'albédo proche de l'unité de ce corps indique la présence de cristaux en grand nombre à sa surface.

Lunes :

--- Tholm

--- Thees

CRERTIERAMAHAR

Classe : Étoile de type B (naine bleue)

Diamètre : 0.25 unités astronomiques

Age : 15 millions d'années

Un spécimen exotique et donc rare de naine bleue supermassive. Étoile extrêmement chaude et très lumineuse, elle éjecte en continue des éléments lourds en raison de sa masse importante et des processus internes violents qui régissent sa stabilité hydrodynamique.

Uni

Classe : Planète tellurique

Habitabilité : Non

Une planète très riche en minéraux qui souffre d'une irradiation massive en provenance de Cretieramahar. Le bombardement de sa surface par des ions lourds affecte la composition du sol en des durées très courtes, ce qui pourrait permettre dans l'avenir un suivi temporel précis de l'évolution de la surface d'Uni.

Lunes :

--- To

--- Zree

Elmwar

Classe : Planète tellurique

Habitabilité : Potentiellement (danger 95%)

Une planète de taille et de climat modérés qui possède une sorte d'étendue marécageuse recouvrant l'ensemble de sa surface. Les relevés spectroscopiques y indiquent la présence d'une vie primitive de forme monocellulaire. Toutefois, à cause de la proximité d'une naine bleue radioactive, la vie ne peut y évoluer que très lentement, sous la forme de micro-organismes extrêmement résistants car perpétuellement irradiés.

Cricera

Classe : Planète tellurique

Habitabilité : Potentiellement (danger 50%)

Cette planète est en fait un corps tellurique massif possédant un noyau planétaire ferreux qui crée un champ magnétique protecteur tout autour de la planète. Toutefois, ce cœur de fer n'étant pas symétrique, les champs magnétiques sont plus faibles au niveau de l'équateur ; il en résulte une violente et apparemment perpétuelle tempête qui ravage cette région du globe depuis des millions d'années. Cricera est principalement recouverte d'eau, avec deux supercontinents situés de chaque côté de la tempête équatoriale.

Phileai

Classe : Planète tellurique

Habitabilité : Potentiellement (danger 10%)

Une planète de taille moyenne recouverte d'une épaisse couche de gaz atmosphériques qui empêche de faire un relevé précis de sa surface. Des traces d'eau, d'hydrogène et d'azote dans les gaz d'altitudes semblent prometteurs pour une future colonisation.

Lunes :

--- Putharnak

--- Phulom

--- Pirr

Anub

Classe : Planète tellurique

Habitabilité : Non

Une lointaine et froide planète rocheuse qui n'est plus que vaguement éclairée par son soleil. La température de surface est estimée à -180 °C en moyenne. Des traces d'éléments exotiques, en particulier des dix premiers atomes de la classe des lanthanides, indiquent un sous-sol riche en matière rare.

Lunes :

--- Khat

☞KHANMAHAR

Classe : Étoile de type G (naine jaune)

Diamètre : 0.01 unités astronomiques

Age : 6.21 milliards d'années

Une étoile aux caractéristiques très similaires à celles du Soleil, si ce n'est son âge plus avancé. Ce genre de naine jaune est très commun dans la galaxie.

☞Moja

Classe : Planète tellurique

Habitabilité : Non

Une planète tellurique ardente, sans doute encore recouverte de magma primordial. Ne présente aucune caractéristique notable.

☞Dorak

Classe : Planète tellurique

Habitabilité : Non

Seconde planète magmatique du système, quoiqu'un peu moins chaude que sa voisine Moja, sans doute à cause de la présence d'un champ magnétique chaotique autour de sa surface.

☞Agarou

Classe : Planète tellurique

Habitabilité : Non

Encore trop proche de Khanmahar pour pouvoir supporter la vie, Agarou est une planète rocheuse très chaude (plus de 500 °C de moyenne) dont l'atmosphère jaunâtre est emplie de soufre, d'hydrogène et de chlore. De fréquentes pluies acides balayent la surface de ce corps céleste inhospitalier.

Lunes :

---☞Agaron

☞Neutuno

Classe : Géante gazeuse

Habitabilité : Non

Une large planète gazeuse qui laisse échapper des radiations de faible énergie en provenance de processus chimiques complexes et inconnus se passant proche de son cœur de glace carbonique.

Lunes :

---☞Trogo

---☞Deimu

☞Ozgun

Classe : Supergéante gazeuse

Habitabilité : Non

Une gigantesque géante gazeuse à l'atmosphère complexe qui a été très proche de devenir une étoile lors de sa formation mais qui n'a pas réussi à s'enflammer à cause de sa masse qui est bien trop faible.

Lunes :

---☞Foli

---☞Augustine^{Note}

---☞Petl

---☞Lia

---☞Throm

---☞Haduum

☞Demmu

Classe : Géante gazeuse

Habitabilité : Non

Une autre géante gazeuse, relativement froide, dont les couches supérieures sont parsemées de cristaux de glace de silicium en suspension dans des gaz de méthane.

Lunes :

---☞Aimmu

---☞Drombolus

---☞Stimmu

☞NACH-MAHAR

Classe : Trou noir stellaire

Masse : 21 masses solaires

Paramètre de spin : supérieur à 0.7

Un trou noir stellaire capturé par le système multi-solaire d'Umojomahar il y a des millions d'années de cela. Sa trajectoire orbitale reste encore incertaine dans ce complexe environnement d'étoiles et de planètes, mais aucune interaction de type disruptive n'a été découverte entre le trou noir et l'un des corps célestes peuplant cet espace restreint.

^{Note} : De taille et de masse comparables à la Terre, Augustine peut être considérée comme une planète-lune idéalement située dans la zone de confort habitable d'Ozgun et donc potentiellement colonisable.

Bilans médicaux

Alcyone

Bilan 1

Nom : Alcyone
Poste d'équipage : Biologiste



Groupe sanguin : AB+ Vision : bonne
Urine : claire Réflexes : bons

———— Bilan général ————

Patient en bonne santé. Les analyses montrent un taux important de vitamines naturelles dans le sang, preuve d'une alimentation écologique.

Bilan 2

Nom : Alcyone
Poste d'équipage : Biologiste



Groupe sanguin : AB+ Vision : bonne
Urine : foncée Réflexes : moyens

———— Bilan général ————

Attention ! Le patient semble contaminé par une espèce inconnue de virus. Détection d'un début de toux grasse et d'une certaine rigidité. Examens approfondis nécessaires.

Bilan 3

Nom : Alcyone
Poste d'équipage : Biologiste



Groupe sanguin : AB+ Vision : bonne
Urine : claire Réflexes : bons

———— Bilan général ————

Patient en bonne santé. Il n'y a aucune trace du virus à composantes hyménomycètes. Forte présence de vitamines indiquant une nourriture écologique. Tension élevée.

Aludra

Bilan 1

Nom : Aludra
Poste d'équipage : Mécanicien



Groupe sanguin : AB + Vision : bonne
Urine : claire Réflexes : bons

———— Bilan général ————

Etat global bon, malgré la présence de résidus de boisson alcoolisée de synthèse. Mauvaise osmolalité du sang indiquant un traumatisme physique pré-stase.

Bilan 2

Nom : Aludra
Poste d'équipage : Mécanicien



Groupe sanguin : AB + Vision : bonne
Urine : foncée Réflexes : moyens

———— Bilan général ————

Attention ! Le patient semble contaminé par une espèce inconnue de virus. Détection d'un début de toux grasse et d'une certaine rigidité. Examens approfondis nécessaires.

Bilan 3

Nom : Aludra
Poste d'équipage : Mécanicien



Groupe sanguin : AB + Vision : bonne
Urine : claire Réflexes : bons

———— Bilan général ————

Etat global bon, plus aucune trace du virus étranger.
Mauvaise osmolalité du sang indiquant un traumatisme physique pré-stase.

Capella

Bilan 1

Nom : Capella
Poste d'équipage : Psychologue



Groupe sanguin : O- Vision : bonne
Urine : claire Réflexes : bons

———— Bilan général ————

Patient en très bonne santé. Tension basse et pouls régulier.
Résidus inoffensifs de cellules irradiées à la surface de la peau.

Bilan 2

Nom : Capella
Poste d'équipage : Psychologue



Groupe sanguin : O- Vision : bonne
Urine : foncée Réflexes : moyens

———— Bilan général ————

Attention ! Le patient semble contaminé par une espèce inconnue de virus. Détection d'un début de toux grasse et d'une certaine rigidité. Examens approfondis nécessaires.

Bilan 3

Nom : Capella
Poste d'équipage : Psychologue



Groupe sanguin : O- Vision : bonne
Urine : claire Réflexes : bons

———— Bilan général ————

Patient en très bonne santé, ne montrant aucune rechute liée à la maladie extraterrestre. Pouls régulier. Résidus inoffensifs de cellules irradiées à la surface de la peau.

Dhalim

Bilan 1

Nom : Dhalim
Poste d'équipage : Astrophysicien



Groupe sanguin : A+ Vision : bonne
Urine : claire Réflexes : bons

———— Bilan général ————

Bilan de santé bon malgré des carences alimentaires profondes détectées. Origine enfantine probable. Pouls élevé.

Bilan 2

Nom : Dhalim
Poste d'équipage : Astrophysicien



Groupe sanguin : A+ Vision : bonne
Urine : foncée Réflexes : moyens

———— Bilan général ————

Attention ! Le patient semble contaminé par une espèce inconnue de virus. Détection d'un début de toux grasse et d'une certaine rigidité. Examens approfondis nécessaires.

Bilan 3

Nom : Dhalim
Poste d'équipage : Astrophysicien



Groupe sanguin : A+ Vision : bonne
Urine : claire Réflexes : bons

———— Bilan général ————

Plus aucune trace du virus d'origine extraterrestre. Bilan de santé bon malgré des carences alimentaires profondes détectées. Origine enfantine probable.

Foramen

Bilan 1

Nom : Foramen
Poste d'équipage : Militaire

Groupe sanguin : O + Vision : bonne
Urine : claire Réflexes : bons



———— Bilan général ————

L'importante masse musculaire et la condition physique irréprochable du sujet le maintiennent en très bonne santé. Quantité importante de fibres dans les selles montrant une alimentation riche en céréales.

Bilan 2

Nom : Foramen
Poste d'équipage : Militaire

Groupe sanguin : O + Vision : bonne
Urine : foncée Réflexes : moyens



———— Bilan général ————

Attention ! Le patient semble contaminé par une espèce inconnue de virus. Détection d'un début de toux grasse et d'une certaine rigidité. Examens approfondis nécessaires.

Bilan 3

Nom : Foramen
Poste d'équipage : Militaire



Groupe sanguin : O + Vision : bonne
Urine : claire Réflexes : bons

———— Bilan général ————

Due à une excellente condition physique de base, toute trace du virus hyménophore semble avoir disparue. Quantité importante de fibres dans les selles montrant une alimentation riche en céréales.

Haris

Bilan 1

Nom : Haris
Poste d'équipage : Commandant



Groupe sanguin : A- Vision : bonne
Urine : claire Réflexes : bons

———— Bilan général ————

Bilan satisfaisant. Le patient montre une mauvaise osmolalité du sang indiquant un traumatisme physique pré-stase. Légère hausse de tension nerveuse, sans doute due au stress.

Bilan 2

Nom : Haris
Poste d'équipage : Commandant



Groupe sanguin : A- Vision : bonne
Urine : foncée Réflexes : moyens

———— Bilan général ————

Attention ! Le patient semble contaminé par une espèce inconnue de virus. Détection d'un début de toux grasse et d'une certaine rigidité. Examens approfondis nécessaires.

Bilan 3

Nom : Haris
Poste d'équipage : Commandant



Groupe sanguin : A- Vision : bonne
Urine : claire Réflexes : bons

———— Bilan général ————

Bilan normal, plus aucune trace du virus inconnu. Stress en hausse significative, sans doute à cause de la fin de mission approchant. De plus le patient montre une mauvaise osmolalité du sang indiquant un traumatisme physique pré-stase.

Rana

Bilan 1

Nom : Rana
Poste d'équipage : Médecin



Groupe sanguin : A- Vision : bonne
Urine : claire Réflexes : bons

———— Bilan général ————

Bilan de santé satisfaisant. Léger désordre alimentaire détecté ayant pour cause un rythme d'alimentation chaotique et peu soigneux. Résidus inoffensifs de cellules irradiées à la surface de la peau.

Bilan 2

Nom : Rana
Poste d'équipage : Médecin



Groupe sanguin : A- Vision : bonne
Urine : foncée Réflexes : moyens

———— Bilan général ————

Attention ! Le patient semble contaminé par une espèce inconnue de virus. Détection d'un début de toux grasse et d'une certaine rigidité. Examens approfondis nécessaires.

Bilan 3

Nom : Rana
Poste d'équipage : Médecin



Groupe sanguin : A- Vision : bonne
Urine : claire Réflexes : bons

———— Bilan général ————

Bilan de santé satisfaisant, compte tenu de l'agression par le virus extraterrestre dont il ne reste plus rien. Détection d'un léger désordre alimentaire et résidus inoffensifs de cellules irradiées à la surface de la peau.

Vezen

Bilan 1

Nom : Vezen
Poste d'équipage : Navigateur



Groupe sanguin : B+ Vision : bonne
Urine : claire Réflexes : bons

———— Bilan général ————

Patient en très bonne santé physique. Légère indication de photophobie, sans doute due à un stress nocturne important pré-stase.

Bilan 2

Nom : Vezén
Poste d'équipage : Navigateur

Groupe sanguin : B+ Vision : bonne
Urine : foncée Réflexes : moyens



———— Bilan général ————

Attention ! Le patient semble contaminé par une espèce inconnue de virus. Détection d'un début de toux grasse et d'une certaine rigidité. Examens approfondis nécessaires.

Bilan 3

Nom : Vezén
Poste d'équipage : Navigateur

Groupe sanguin : B+ Vision : bonne
Urine : claire Réflexes : bons



———— Bilan général ————

Organisme sain de toute contamination de type hyménophore. Patient en très bonne santé malgré une légère photo-sensibilité post-traumatique.

Pilote (Altaïr)

Nom : Altaïr

Poste d'équipage : Pilote externe

Groupe sanguin : AB-

Urine : foncée

Vision : bonne

Réflexes : nuls



———— Bilan général ————

Bilan très mauvais. Le patient est mourant suite à l'action prolongée d'une maladie d'origine inconnue. Présence de glaires sanguinolentes accompagnées d'une toux grasse, rigidité des membres indiquant une nécrose et perte complète du sens de l'équilibre. Mort inévitable.

Bilans psychologiques

Alcyone

Bilan psychologique

Sujet : Alcyone

Fonction : Biologiste

Observations générales :

Affects inappropriés

- Idée délirante
- Légère catalepsie
- Obnubilation

Notes manuscrites :

Sujet d'apparence calme mais ayant une tension sous-jacente puissante.

Discussion difficile sur ses sentiments personnels, indiquant une propension au secret.

A surveiller. Nécessité de trouver son centre d'intérêt.

Aludra

Bilan psychologique

Sujet : Aludra

Fonction : Mécanicien

Observations générales :

Affects émoussés

- Humeur dysphorique
- Légère catalepsie
- Pensée concrète

Notes manuscrites :

Sujet relativement marqué par le voyage, comme le montre son langage coloré.

Sentiment de colère sous-jacent, sans pour autant faire preuve de danger pour autrui.

Origines de la colère ?

A surveiller.

Capella

Bilan psychologique

Sujet : Capella

Fonction : Psychologue

Notes manuscrites :

Il est impossible de se
psychanalyser soi-même.

Observations générales :

Affects inconnus

- ??

- Légère catalepsie

- ??

Dhalim

Bilan psychologique

Sujet : Dhalim

Fonction : Astrophysicien

Notes manuscrites :

Sujet en proie à un égo
surdimensionné. Fera tout
et n'importe quoi pour
arriver à ses fins.

Observations générales :

Affects appropriés

- Idées de grandeur

- Légère catalepsie

- Humeur

Haut degré de compétence
éxalté par des origines sans
doute modestes.

Personnalité à friction.

Le raisonner ?

Foramen

Bilan psychologique

Sujet : Foramen

Fonction : Militaire

Observations générales :

Affects appropriés

- Alexithymie
- Légère catalepsie
- Jugement critique

Notes manuscrites :

Sujet psychologiquement fort, sans doute à cause de son entraînement martial.

Individu raisonné capable de prendre des décisions dures. Personnalité inadaptée aux voyages d'exploration.

Raisons de sa présence à bord ?

Haris

Bilan psychologique

Sujet : Haris

Fonction : Commandant

Observations générales :

Affects émoussés

- Agitation psychotique
- Légère catalepsie
- Humeur

Notes manuscrites :

Sujet tendu, sans doute à cause du voyage en stase.

Quelques comportements orthogonaux à ceux attendus d'un commandant, montrant une anxiété particulière.

Raisons de cette nervosité ?
A surveiller.

Rana

Bilan psychologique

Sujet : Rana

Fonction : Médecin

Notes manuscrites :

Sujet montrant une joie de partir liée à un événement qu'il cherche à fuir.

Observations générales :

Affects appropriés

Possède une forte empathie envers les malades comme les bien portants.

- Forte empathie

- Légère catalepsie

- Elation

Personnalité avenante qui pourrait se montrer enclin à la religion. Terra Mater ?

Vezen

Bilan psychologique

Sujet : Vezen

Fonction : Navigateur

Notes manuscrites :

Sujet excité mais à l'aise dans son environnement. Elocution spontanée indiquant une éducation poussée.

Observations générales :

Affects appropriés

Tics nerveux montrant un questionnement interne vis-à-vis de la hiérarchie.

- Elation

- Légère cataplexie

- Euphorie

Passé perturbé par un événement spécial ?

Carte du système multi-solaire

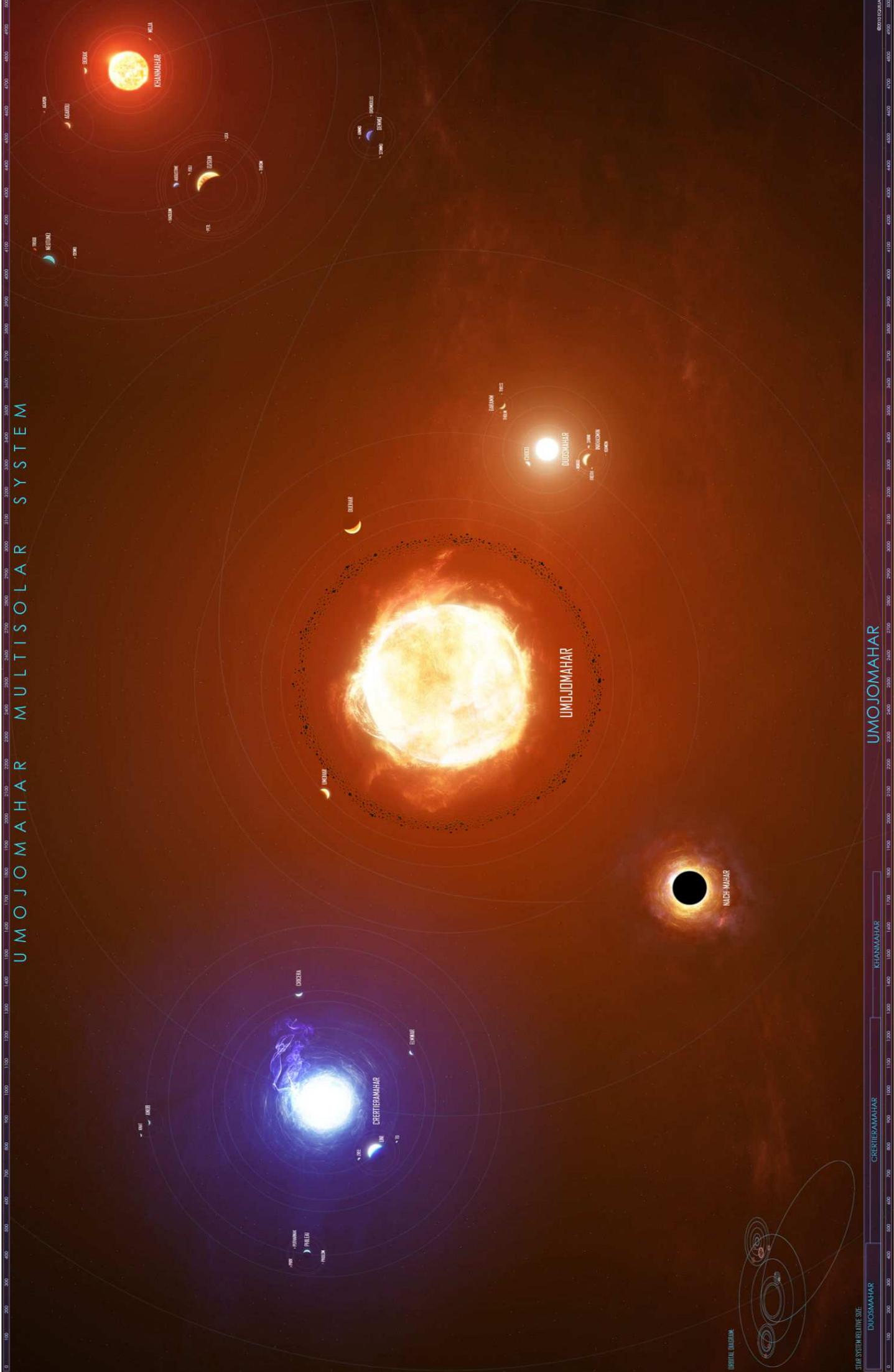
Il y a deux exemplaires de la carte, l'un en format A5 et l'autre en format A4. Mais ces cartes seront trop petites pour vraiment apprécier le jeu. Si vous voulez une immersion totale et un plaisir de jeu maximum, vous devez imprimer votre carte de navigation sur un format A1-A0.

Vous pourrez trouver un exemplaire en ultra-haute résolution (4000 x 2500 pixels) sur le site de son auteur : <http://equiliari.deviantart.com/> Toutefois, si jamais vous avez des soucis, vous pouvez me contacter pour que je vous l'envoie par retour d'email.

Carte système multi-solaire d'Umojomahar :



UMOJOMAHAR MULTISOLAR SYSTEM



UMOJOMAHAR

KHAMMAHAR

CRETESAMAHAR

DUOSAMAHAR

DIGITAL UNIVERSE



ORDRE DE MISSION

TOP SECRET

A l'attention du commandant Haris

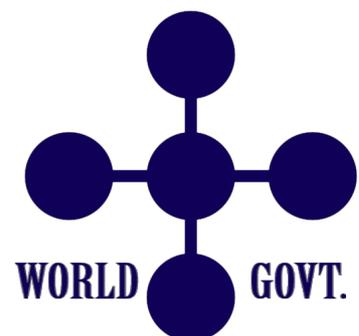
Code de sécurité avant activation :

4268

Code d'activation de la terraformation :

7774

[Ces codes sont à entrer via le clavier de commande du poste de pilotage]



COEFFICIENTS DE MASSE DU NAVIRE

A l'attention du commandant Haris

Résumé :

Cette fiche contient toutes les informations nécessaires pour le calcul du coefficient « mass » qui sera utile au navigateur pour tracer sa feuille de route. Ce dernier viendra sans doute demander la valeur du coefficient.

Le coefficient est simple à calculer : il s'agit de diviser la masse réelle du navire par 100 000 (cent mille).

MASSE DU VAISSEAU - (mass)

60000	0.6	126000	1.26	192000	1.92
62000	0.62	128000	1.28	194000	1.94
64000	0.64	130000	1.3	196000	1.96
66000	0.66	132000	1.32	198000	1.98
68000	0.68	134000	1.34	200000	2
70000	0.7	136000	1.36	202000	2.02
72000	0.72	138000	1.38	204000	2.04
74000	0.74	140000	1.4	206000	2.06
76000	0.76	142000	1.42	208000	2.08
78000	0.78	144000	1.44	210000	2.1
80000	0.8	146000	1.46	212000	2.12
82000	0.82	148000	1.48	214000	2.14
84000	0.84	150000	1.5	216000	2.16
86000	0.86	152000	1.52	218000	2.18
88000	0.88	154000	1.54	220000	2.2
90000	0.9	156000	1.56	222000	2.22
92000	0.92	158000	1.58	224000	2.24
94000	0.94	160000	1.6	226000	2.26
96000	0.96	162000	1.62	228000	2.28
98000	0.98	164000	1.64	230000	2.3
100000	1	166000	1.66	232000	2.32
102000	1.02	168000	1.68		
104000	1.04	170000	1.7		
106000	1.06	172000	1.72		
108000	1.08	174000	1.74		
110000	1.1	176000	1.76		
112000	1.12	178000	1.78		
114000	1.14	180000	1.8		
116000	1.16	182000	1.82		
118000	1.18	184000	1.84		
120000	1.2	186000	1.86		
122000	1.22	188000	1.88		
124000	1.24	190000	1.9		

CONTRATS D'EMBAUCHE

Résumés globaux.

Les contrats originaux sont conservés au siège du Gouvernement Mondial.

Haris :

Capitaine du vaisseau « E_M85 galaxie ». Ancien pilote de l'air promu au commandement de l'un des six vaisseaux d'exploration interstellaire. Excellents états de service. Fortement recommandé par ses supérieurs et ses camarades de rang.

Vezen :

Navigateur du vaisseau « E_M85 galaxie ». Intellectuel hautement reconnu par ses pairs pour son érudition et son travail de qualité au sein de l'entreprise du magnat Iclarkrau. Fortement recommandé par Dhalim comme navigateur stellaire.

Aludra :

Chef mécanicien du vaisseau « E_M85 galaxie ». Ancien mécanicien de station de forage d'eau douce. Excellent travailleur quoiqu'ayant reçu des blâmes pour problèmes d'insubordination. Fortement recommandé par Alcyone pour ses compétences.

Foramen :

Militaire représentant le corps diplomatique dans le vaisseau « E_M85 galaxie ». Membre exemplaire des Forces de maintien de la paix de la Terre. Autre membre de la famille impliqué dans les tests de stase. Recommandé par le Haut Commandement des Forces de maintien de la paix de la Terre.

Dhalim :

Astrophysicien rattaché au vaisseau « E_M85 galaxie ». Savant mondialement reconnu pour ses théories du voyage interstellaire et des technologies de stase. Conseiller du Gouvernement Mondial pour le projet d'exploration d'exoplanètes.

Rana :

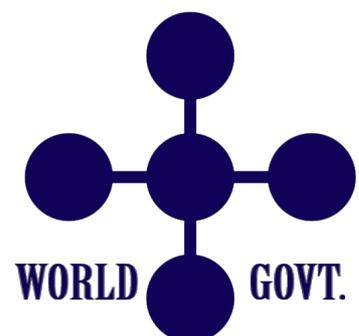
Médecin de bord du vaisseau « E_M85 galaxie ». Expert des maladies causées par les rayons gamma solaires, possède une solide expérience du soin en milieu difficile. Candidature spontanée acceptée sur la base du succès de ses précédentes recherches.

Capella :

Psychologue affecté au vaisseau « E_M85 galaxie ». Membre efficace du Gouvernement Mondial, reconnu pour ses multiples études de la société en milieux clos. Détaché de ses études pour servir à bord du navire et ainsi réguler les tensions potentielles.

Alcyone :

Biologiste du vaisseau « E_M85 galaxie ». Travail de manière épisodique pour le Gouvernement Mondial. Importantes connaissances en toxicité de l'eau des nappes phréatiques, du réchauffement climatique, ainsi qu'en génétique. Expert désigné pour l'étude des potentielles exoplanètes.



DIAGNOSTIQUES

Indices pour les diagnostics mécaniques du navire

Diagnostic 1

Diagnostic de l'« E_M85 Galaxie »

Etat d'ensemble

Vaisseau en parfait état

Température

Interne (moteurs): 10°C

Interne (habitacle): 22°C

Externe: -91°C

Examen des constantes massiques et dimensionnelles

Longueur: 243.8 mètres

Largeur: 164.6 mètres

Hauteur: 72 mètres

Masse actuelle: 220 000 tonnes

Examen des équipements techniques

Gyroscope gravitationnel: OK

Téléométrie: OK

Réacteur à fusion froide: OK

Générateurs rotatifs: OK

Spectroscopes: OK

Radars: OK

Sondes spatiales: OK

Antenne radio: OK

Cathodes de palladium: OK

Défecteurs magnétiques: OK

Coefficients de navigation

Stab: 1.5

Pous: 0.5

Note de l'Intelligence artificielle

.....

Diagnostic 2

Diagnostic de l'« E_M85 Galaxie »

Etat d'ensemble

Vaisseau en parfait état

Température

Interne (moteurs): 10°C

Interne (habitacle): 24°C

Externe: -92°C

Examen des constantes massiques et dimensionnelles

Longueur: 243.8 mètres

Largeur: 164.6 mètres

Hauteur: 72 mètres

Masse actuelle: 220 000 tonnes

Examen des équipements techniques

Gyroscope gravitationnel: OK

Téléométrie: OK

Réacteur à fusion froide: OK

Générateurs rotatifs: OK

Spectroscopes: OK

Radars: OK

Sondes spatiales: OK

Antenne radio: OK

Cathodes de palladium: OK

Défecteurs magnétiques: OK

Coefficients de navigation

Stab: 1.5

Pous: 0.5

Note de l'Intelligence artificielle

Echauffement des circuits électriques de la salle de pilotage ...

Risque de surchauffe au niveau du panneau électrique ...

Diagnostic 3

Diagnostic de l'« E_M85 Galaxie »

Etat d'ensemble

Vaisseau en parfait état

Température

Interne (moteurs): 10°C

Interne (habitacle): 22°C

Externe: -87°C

Examen des constantes massiques et dimensionnelles

Longueur: 243.8 mètres

Largeur: 164.6 mètres

Hauteur: 72 mètres

Masse actuelle: 220 000 tonnes

Examen des équipements techniques

Gyroscope gravitationnel: OK

Téléométrie: OK

Réacteur à fusion froide: OK

Générateurs rotatifs: OK

Spectroscopes: OK

Radars: OK

Sondes spatiales: OK

Antenne radio: OK

Cathodes de palladium: OK

Défecteurs magnétiques: OK

Coefficients de navigation

Stab: 1.5

Pous: 0.5

Note de l'Intelligence artificielle

.....

Diagnostic 4

Diagnostic de l'« E_M85 Galaxie »

Etat d'ensemble

Vaisseau en bon état -- performances de vol réduites

Température

Interne (moteurs): 11°C

Interne (habitacle): 22°C

Externe: -80°C

Examen des constantes massiques et dimensionnelles

Longueur: 243.8 mètres

Largeur: 164.6 mètres

Hauteur: 72 mètres

Masse actuelle: 220 000 tonnes

Examen des équipements techniques

Gyroscope gravitationnel: OK

Téléométrie: OK

Réacteur à fusion froide: OK

Générateurs rotatifs: OK

Spectroscopes: OK

Radars: OK

Sondes spatiales: inaccessibles

Antenne radio: OK

Cathodes de palladium: partiellement endommagées

Défecteurs magnétiques: OK

Coefficients de navigation

Stab: 1.5

Pous: 2.5

Note de l'Intelligence artificielle

Rupture partielle de la coque en de multiples endroits ...

Refroidissement léger des soutes ...

Une cathode de palladium endommagée ...

Sas d'éjection des sondes détruit

Diagnostic 5

Diagnostic de l'« E_M85 Galaxie »

Etat d'ensemble

Vaisseau en bon état -- performances de vol réduites

Température

Interne (moteurs): 13°C

Interne (habitacle): 22°C

Externe: -89°C

Examen des constantes massiques et dimensionnelles

Longueur: 243.8 mètres

Largeur: 164.6 mètres

Hauteur: 72 mètres

Masse actuelle: 220 000 tonnes

Examen des équipements techniques

Gyroscope gravitationnel: OK

Téléométrie: OK

Réacteur à fusion froide: OK

Générateurs rotatifs: OK

Spectroscopes: OK

Radars: OK

Sondes spatiales: inaccessibles

Antenne radio: OK

Cathodes de palladium: partiellement endommagées

Défecteurs magnétiques: OK

Coefficients de navigation

Stab: 1.5

Pous: 2.5

Note de l'Intelligence artificielle

.....

Diagnostique 6

Diagnostique de l'« E_M85 Galaxie »

Etat d'ensemble

Vaisseau partiellement endommagé

Température

Interne (moteurs): 15°C

Interne (habitacle): 22°C

Externe: -78°C

Examen des constantes massiques et dimensionnelles

Longueur: 243.8 mètres

Largeur: 164.6 mètres

Hauteur: 72 mètres

Masse actuelle: 220 000 tonnes

Examen des équipements techniques

Gyroscope gravitationnel: déséquilibre détecté

Téléométrie: OK

Réacteur à fusion froide: OK

Générateurs rotatifs: OK

Spectroscopes: OK

Radars: OK

Sondes spatiales: inaccessibles

Antenne radio: brouillée

Cathodes de palladium: partiellement endommagées

Défecteurs magnétiques: OK

Coefficients de navigation

Stab: 1.0

Pous: 2.5

Note de l'Intelligence artificielle

Déformation spatio-temporelle détectée ...

Brouillage des circuits tridimensionnels ...

Gyroscope non calibré ...

Diagnostique 7

Diagnostique de l'« E_M85 Galaxie »

Etat d'ensemble

Vaisseau partiellement endommagé

Température

Interne (moteurs): 15°C

Interne (habitacle): 22°C

Externe: -69°C

Examen des constantes massiques et dimensionnelles

Longueur: 243.8 mètres

Largeur: 164.6 mètres

Hauteur: 72 mètres

Masse actuelle: 220 000 tonnes

Examen des équipements techniques

Gyroscope gravitationnel: déséquilibre détecté

Téléométrie: OK

Réacteur à fusion froide: OK

Générateurs rotatifs: OK

Spectroscopes: OK

Radars: OK

Sondes spatiales: inaccessibles

Antenne radio: OK

Cathodes de palladium: partiellement endommagées

Défecteurs magnétiques: OK

Coefficients de navigation

Stab: 1.0

Pous: 2.5

Note de l'Intelligence artificielle

.....

Diagnostic 8

Diagnostic de l'« E_M85 Galaxie »

Etat d'ensemble

Vaisseau partiellement endommagé

Température

Interne (moteurs): 21°C

Interne (habitacle): 22°C

Externe: -28°C

Examen des constantes massiques et dimensionnelles

Longueur: 243.8 mètres

Largeur: 164.6 mètres

Hauteur: 72 mètres

Masse actuelle: 220 000 tonnes

Examen des équipements techniques

Gyroscope gravitationnel: déséquilibre détecté

Téléométrie: OK

Réacteur à fusion froide: OK

Générateurs rotatifs: OK

Spectroscopes: OK

Radars: OK

Sondes spatiales: inaccessibles

Antenne radio: OK

Cathodes de palladium: partiellement endommagées

Défecteurs magnétiques: OK

Coefficients de navigation

Stab: 1.0

Pous: 2.5

Note de l'Intelligence artificielle

Point chaud détecté à coté des cathodes de palladium ...

Résonance des cathodes de palladium avec une masse de palladium ionisé contenu dans une section proche des réacteurs ...

Traces de substances explosives ionisées révélées par les spectroscopes affectés au réacteur à fusion froide ...

RAPPORTS D'ACTIVITÉ

Compte rendu de la séance mensuelle sur les activités et les problèmes rencontrés. Ces documents font partie intégrante du programme d'archivage de la firme Iclarkrau et par conséquent ne doivent pas quitter l'enceinte du bâtiment. Aucune dérogation spéciale n'est accordée.

Marché de l'agriculture suspendue

Le marché est toujours en pleine essor. Nos compagnies basées aux pôles du globe indiquent un rendement supérieur de 1.1 % comparé aux prévisions. Ces rendements compensent les pertes du mois précédent provoquées par les hausses de chaleur ressentie par les entreprises proches de l'équateur terrestre. Un rapport du Gouvernement Mondiale établit un lien entre la hausse de la chaleur et une activité inattendue du soleil.

Les graines génétiquement modifiées pour la nouvelle génération de céréales de synthèse ont été livrées en temps et en heure à nos usines de recyclage. Le rapport mensuel prochain devrait établir le taux de graines exploitables que nous aurons réussi à sélectionner.

Tensions entre notre firme et Terra Matter

La tension semble s'être apaisée en début du mois suite à la rencontre de notre dirigeant avec le chef religieux du groupe écologiste. Iclarkrau et Sharatan ont conclu un marché suivant lequel notre firme livrerait plusieurs tonnes (chiffre à estimer pour éviter des pertes économiques trop importantes) de blé naturel à Terra Matter pour que cette dernière commence à développer une source alternative de production céréalière. La faiblesse de leurs installations nous a laissé deviner que nous ne courrons aucun risque de compétition, du moins pour les cent cinquante années à venir.

Toutefois, il semblerait que nos réserves de blé naturel ne soient pas suffisantes pour pourvoir à cette demande. Iclarkrau a demandé à ce que l'on clone des germes de blé pour les livrer en guise de première expédition à Terra Matter. L'espoir réside en le fait que ces derniers ne se rendent pas compte du tour de passe-passe.

Bal de charité

Pour la fin d'année, notre firme s'est portée volontaire pour organiser un bal de charité en mémoire des accidentés et des malheureuses victimes du crash du premier prototype de vaisseau interstellaire « Chandra ». La réception aura lieu dans les locaux historiques du Gouvernement Mondial.

Nos premières estimations indiquent qu'environ soixante quatre mille personnes devraient être présentes, incluant les domestiques et le service de sécurité. Nos comptables sont en train de plancher sur un chiffre évaluant le coût de cette soirée. Des suggestions ont été proposées pour réduire le prix de la nourriture, en se servant par exemple de produits recyclés. Le sujet sera débattu d'ici quelques mois lorsque les frais de la soirée auront été estimés.

Actions caritatives annexes

Nos rapports indiquent que les hôpitaux de campagne de la firme sont en pleine croissance de popularité auprès du peuple. Les soins aux brûlures solaires massives semblent être les plus demandés, en rapport direct avec le réchauffement climatique féroce que nous attribuons à la pollution de l'air. Toutefois, une plainte a été déposée par l'un de nos évaluateurs, Capella, et concerne un médecin de nos institutions dont le taux de mortalité de ses patients est supérieur de 145 % aux taux de mortalité de ses confrères. Une enquête sera ouverte prochainement pour découvrir si le médecin en question possède une quelconque responsabilité dans cette affaire.

Construction d'une nouvelle tour

Le projet pour ériger une nouvelle tour pour le siège continental de l'entreprise est stoppé jusqu'à nouvel ordre. Aucun site de construction n'a été trouvé en raison d'une surpopulation locale qui empêche tout nouvel édifice de s'implanter.

Nos architectes planchent sur un design permettant d'agrandir la tour actuelle pour l'élever de quarante étages. Le coût n'a pas encore été estimé mais sera fortement influencé par la date de début du projet. Il a été décidé d'attendre l'estimation du budget prévu par le bal de charité avant de poursuivre cette première ébauche de plan..

DOCUMENTS SECRETS DE LA TROUSSE DE SOIN

(Classeur génétique)

ID	PG	HG	AL	AP	CV
39676	100	HG-1	100	---	---
374	100	HG-7	100	---	---
6	100	---	---	AP-0	100
349	100	HG-8	100	---	---
98741	100	---	---	AP-4	100
764	100	HG-1	96	---	---
646416	100	---	---	AP-6	100
648	100	HG-5	100	---	---
168414	100	HG-4	100	---	---
6441	41	---	---	AP-8	100
636874	100	---	---	AP-5	12
5584	100	HG-9	100	---	---
1369	100	HG-0	100	---	---
34564	100	---	---	AP-3	100
324	100	HG-9	71	---	---
9485746	100	---	---	AP-1	100
564	100	---	---	AP-9	44
65463	100	HG-3	100	---	---
8241	100	---	---	AP-9	100
2644	100	---	---	AP-7	100
9846	100	---	---	AP-5	100
6874	7	HG-6	100	---	---
8666	100	HG-6	100	---	---
896541	100	---	---	AP-2	100
6797	100	HG-3	13	---	---
3365	100	HG-2	100	---	---
27	100	---	---	AP-2	66
6864	100	---	---	AP-8	100

Nécessite compétence "Expert en biologie cellulaire"

CLASSEUR GÉNÉTIQUE

Ne peut être lu que par une personne possédant la compétence « Expert en biologie cellulaire »

Traduction du classeur génétique :

Abréviations

ID : Individu (sujet de test)

PG : Patrimoine Génétique (classé en pureté : 0 % - impur; 100 % - pur)

HG : Hétérotrophe (animal)

AL : Allèle (classé en pureté : 0 % - impur; 100 % - pur)

AP : Archaeplastida (plante)

CV : Cellules végétales (classées en pureté : 0 % - impur; 100 % - pur)

Couleurs

Rouge : rejeté

Sans couleur : accepté

Nomenclature

AP – 0 : Algues rouges

AP – 1 : Chlorobionta

AP – 2 : Algues vertes

AP – 3 : Plantes

AP – 4 : Mousses

AP – 5 : Plantes vasculaires

AP – 6 : Prêles, fougères

AP – 7 : Plantes à graines

AP – 8 : Gymnospermes

AP – 9 : Plantes à fleurs

HG – 0 : Arthropoda (Insectes, araignées, crabes)

HG – 1 : Mollusca (Escargots, moules, pieuvres)

HG – 2 : Nematoda (Ascaris)

HG – 3 : Chordata (Mammifères, oiseaux, poissons, reptiles)

HG – 4 : Platyhelminthes (Ver solitaire)

HG – 5 : Annelida (Lombric, sangsues)

HG – 6 : Cnidaria (Méduses et Polypes)

HG – 7 : Echinodermata (Oursins, étoiles de mer)

HG – 8 : Porifera (Éponges)

HG – 9 : Autres (Vers marins, constituants du zooplancton)

Dossiers du bureau de Capella

NOTES

Résultats normalisés des études menées ces dernières années. Les données antérieures à mes relevés ont été prises aux archives, les autres extrapolées suivant la loi statistique de Bret-Anguelbroüt. J'ai adapté l'axe des ordonnées aux données pour que les valeurs soient comparables.

Années	Population (milliards)	Ressources (méga-tonnes)	Température (degrés Celcius)
-16	34.0	62.5	22.0
-15	35.4	62.0	22.0
-14	36.8	61.5	22.0
-13	38.2	61.0	22.0
-12	39.6	60.5	22.0
-11	41.0	60.0	22.0
-10	42.4	59.5	22.0
-9	43.8	59.0	22.0
-8	45.2	58.5	22.0
-7	46.6	58.0	22.0
-6 (départ de la Terre)	48.0	57.5	22.0
-5 (extrapolation)	49.4	57.0	23.0
-4 (extrapolation)	50.8	56.5	25.0
-3 (extrapolation)	52.2	56.0	29.0
-2 (extrapolation)	53.6	55.5	42.0
-1 (extrapolation)	55.0	55.0	77.0
0 (sortie de stase, extrapolation))	56.4	54.5	170

ETRANGETÉS COSMIQUES

Etrangeté cosmique : accélérations soudaines

Quoique l'origine en soit assez incompréhensible, je vais devoir ajouter des touches subtiles d'accélération (mouvements, débit de parole ...) à mon jeu pendant les 20 prochaines minutes. Je n'ai pas conscience de ce qu'il se passe car tout à l'air d'aller bien pour moi.

De plus, n'importe quand durant ces prochaines 20 minutes, je vais devoir, de façon inconsciente, rejouer un épisode de mon passé tel que décrit dans ma feuille de personnage. C'est à moi de choisir quel épisode de mon histoire va ressurgir à ce moment là. Si je choisis un extrait qui se déroulait en présence d'un ou de plusieurs autres personnages (présents ou non), je serai persuadé de leur présence véritable sur les lieux et je ferai comme s'ils me répondaient. Cet acte de réminiscence doit s'insinuer lentement dans mon jeu et ne pas surgir comme un diable hors de sa boîte. La continuité temporelle de la soirée ne doit pas avoir l'air d'en être été bouleversée.

Etrangeté cosmique : ralentissements soudains

Quoique l'origine en soit assez incompréhensible, je vais devoir ajouter des touches subtiles de ralentissement (mouvements, débit de parole ...) à mon jeu pendant les 20 prochaines minutes. Je n'ai pas conscience de ce qu'il se passe car tout à l'air d'aller bien pour moi.

De plus, n'importe quand durant ces prochaines 20 minutes, je vais devoir, de façon inconsciente, rejouer un épisode de mon passé tel que décrit dans ma feuille de personnage. C'est à moi de choisir quel épisode de mon histoire va ressurgir à ce moment là. Si je choisis un extrait qui se déroulait en présence d'un ou de plusieurs autres personnages (présents ou non), je serai persuadé de leur présence véritable sur les lieux et je ferai comme s'ils me répondaient. Cet acte de réminiscence doit s'insinuer lentement dans mon jeu et ne pas surgir comme un diable hors de sa boîte. La continuité temporelle de la soirée ne doit pas avoir l'air d'en être été bouleversée.

Etrangeté cosmique : gestes répétés en boucle

Quoique l'origine en soit assez incompréhensible, je vais devoir ajouter des touches subtiles de boucles temporelles (répétition de mouvements, paroles, ...) à mon jeu pendant les 20 prochaines minutes. Je n'ai pas conscience de ce qu'il se passe car tout à l'air d'aller bien pour moi.

De plus, n'importe quand durant ces prochaines 20 minutes, je vais devoir, de façon inconsciente, rejouer un épisode de mon passé tel que décrit dans ma feuille de personnage. C'est à moi de choisir quel épisode de mon histoire va ressurgir à ce moment là. Si je choisis un extrait qui se déroulait en présence d'un ou de plusieurs autres personnages (présents ou non), je serai persuadé de leur présence véritable sur les lieux et je ferai comme s'ils me répondaient. Cet acte de réminiscence doit s'insinuer lentement dans mon jeu et ne pas surgir comme un diable hors de sa boîte. La continuité temporelle de la soirée ne doit pas avoir l'air d'en être été bouleversée.

Etrangeté cosmique : immobilité chronique

Quoique l'origine en soit assez incompréhensible, je vais devoir ajouter des touches subtiles d'immobilité (mouvements, paroles, actions ...) à mon jeu pendant les 20 prochaines minutes. Je n'ai pas conscience de ce qu'il se passe car tout à l'air d'aller bien pour moi.

De plus, n'importe quand durant ces prochaines 20 minutes, je vais devoir, de façon inconsciente, rejouer un épisode de mon passé tel que décrit dans ma feuille de personnage. C'est à moi de choisir quel épisode de mon histoire va ressurgir à ce moment là. Si je choisis un extrait qui se déroulait en présence d'un ou de plusieurs autres personnages (présents ou non), je serai persuadé de leur présence véritable sur les lieux et je ferai comme s'ils me répondaient. Cet acte de réminiscence doit s'insinuer lentement dans mon jeu et ne pas surgir comme un diable hors de sa boîte. La continuité temporelle de la soirée ne doit pas avoir l'air d'en être été bouleversée.

Etrangeté cosmique : accélérations soudaines

Quoique l'origine en soit assez incompréhensible, je vais devoir ajouter des touches subtiles d'accélération (mouvements, débit de parole ...) à mon jeu pendant les 20 prochaines minutes. Je n'ai pas conscience de ce qu'il se passe car tout à l'air d'aller bien pour moi.

De plus, n'importe quand durant ces prochaines 20 minutes, je vais devoir, de façon inconsciente, rejouer un épisode de mon passé tel que décrit dans ma feuille de personnage. C'est à moi de choisir quel épisode de mon histoire va ressurgir à ce moment là. Si je choisis un extrait qui se déroulait en présence d'un ou de plusieurs autres personnages (présents ou non), je serai persuadé de leur présence véritable sur les lieux et je ferai comme s'ils me répondaient. Cet acte de réminiscence doit s'insinuer lentement dans mon jeu et ne pas surgir comme un diable hors de sa boîte. La continuité temporelle de la soirée ne doit pas avoir l'air d'en être été bouleversée.

Etrangeté cosmique : ralentissements soudains

Quoique l'origine en soit assez incompréhensible, je vais devoir ajouter des touches subtiles de ralentissement (mouvements, débit de parole ...) à mon jeu pendant les 20 prochaines minutes. Je n'ai pas conscience de ce qu'il se passe car tout à l'air d'aller bien pour moi.

De plus, n'importe quand durant ces prochaines 20 minutes, je vais devoir, de façon inconsciente, rejouer un épisode de mon passé tel que décrit dans ma feuille de personnage. C'est à moi de choisir quel épisode de mon histoire va ressurgir à ce moment là. Si je choisis un extrait qui se déroulait en présence d'un ou de plusieurs autres personnages (présents ou non), je serai persuadé de leur présence véritable sur les lieux et je ferai comme s'ils me répondaient. Cet acte de réminiscence doit s'insinuer lentement dans mon jeu et ne pas surgir comme un diable hors de sa boîte. La continuité temporelle de la soirée ne doit pas avoir l'air d'en être été bouleversée.

Etrangeté cosmique : gestes répétés en boucle

Quoique l'origine en soit assez incompréhensible, je vais devoir ajouter des touches subtiles de boucles temporelles (répétition de mouvements, paroles, ...) à mon jeu pendant les 20 prochaines minutes. Je n'ai pas conscience de ce qu'il se passe car tout à l'air d'aller bien pour moi.

De plus, n'importe quand durant ces prochaines 20 minutes, je vais devoir, de façon inconsciente, rejouer un épisode de mon passé tel que décrit dans ma feuille de personnage. C'est à moi de choisir quel épisode de mon histoire va ressurgir à ce moment là. Si je choisis un extrait qui se déroulait en présence d'un ou de plusieurs autres personnages (présents ou non), je serai persuadé de leur présence véritable sur les lieux et je ferai comme s'ils me répondaient. Cet acte de réminiscence doit s'insinuer lentement dans mon jeu et ne pas surgir comme un diable hors de sa boîte. La continuité temporelle de la soirée ne doit pas avoir l'air d'en être été bouleversée.

Etrangeté cosmique : immobilité chronique

Quoique l'origine en soit assez incompréhensible, je vais devoir ajouter des touches subtiles d'immobilité (mouvements, paroles, actions ...) à mon jeu pendant les 20 prochaines minutes. Je n'ai pas conscience de ce qu'il se passe car tout à l'air d'aller bien pour moi.

De plus, n'importe quand durant ces prochaines 20 minutes, je vais devoir, de façon inconsciente, rejouer un épisode de mon passé tel que décrit dans ma feuille de personnage. C'est à moi de choisir quel épisode de mon histoire va ressurgir à ce moment là. Si je choisis un extrait qui se déroulait en présence d'un ou de plusieurs autres personnages (présents ou non), je serai persuadé de leur présence véritable sur les lieux et je ferai comme s'ils me répondaient. Cet acte de réminiscence doit s'insinuer lentement dans mon jeu et ne pas surgir comme un diable hors de sa boîte. La continuité temporelle de la soirée ne doit pas avoir l'air d'en être été bouleversée.

FICHE TECHNIQUE

VAISSEAU E_M85 GALAXIE

Général :

Nom du vaisseau: E_M85 Galaxie

Classe: vaisseau interstellaire d'exploration

Objectif: contact avec Augustine

Longueur: 243.8 mètres

Largeur: 164.6 mètres

Hauteur: 72 mètres

Masse à vide : 63 000 tonnes

Masse actuelle: 182 000 tonnes

Systèmes de contrôle: gyroscope gravitationnel

Guidage : télémétrie

Systèmes d'alimentation: réacteur à fusion froide

Maintien des fonctions vitales: générateurs rotatifs

Capteurs: spectroscopes, radars, sondes spatiales

Communications: antenne radio parabolique de 72 mètres de diamètre

Moteur subluminaire: quadruple cathode de palladium (~ 150 000 km/s)

Équipage: 220 androïdes + 8 humains

Soutien extravéhiculaire: aucun

Systèmes d'attaque: aucun

Systèmes de défense: déflecteurs magnétiques à pulsations courtes

Matériaux de construction : Titane / Chrome / Nickel

Construction :

Le vaisseau d'exploration spatial « E_M85 Galaxie » est le tout dernier prototype de sa génération. Lui et cinq de ses semblables (l'« Archiduchesse », le « Chemineur d'étoiles », le « Démiurge », le « _Nolan_ » et l'« Œil de chat ») sont le fleuron de la technologie Terrienne. Son énorme carapace de métal composée à 75 % de titane lui permet de se frayer un chemin en toute sécurité parmi les débris interstellaires et son polissage de chrome réfléchit tous les rayons stellaires pouvant s'avérer dangereux. Des générateurs rotatifs maintiennent la pesanteur artificielle et atténuent l'inertie pour permettre aux humains de marcher comme sur Terre dans le vaisseau. Des compartiments externes de largage pour des sondes spatiales sont placés sous le pont, près du gigantesque réacteur à fusion froide.

Ordinateur central :

Le vol du vaisseau et toutes les fonctions secondaires sont gérées de façon automatique par l'ordinateur central, qui se charge des tâches de maintenance et de correction de la trajectoire toutes les six dixièmes de seconde. Des androïdes au service de l'intelligence artificielle s'occupent de toutes les tâches mécaniques. Des antennes servant à la communication entre les diverses parties du vaisseau sont soudées à la coque et trois télescopes de 3 mètres d'ouverture chacun permettent d'observer dans le visible, l'infrarouge et le domaine radio. Un spectrographe de bord indique à l'ordinateur central toute avarie biologique ou chimique (certains délais sont à prévoir le temps que les échantillons soient analysés).

Propulsion :

La propulsion est assurée par un réacteur à fusion froide situé sous le pont du navire et donc aisément détachable en cas d'accident nucléaire. La fusion est réalisée par une quadruple cathode de palladium plongée dans un bain d'eau lourde, le tout à une température d'environ 10 degrés Celsius. Cette énergie relativement propre peut fournir assez de puissance pour propulser le vaisseau pendant quelques siècles, tout en dégageant assez de vapeur pour alimenter en électricité, grâce à une turbine, les compartiments du navire.

Fiche de phobies

Voici les fiches de phobies qu'il faudra distribuer à Alcyone, Aludra et Haris à la fin du dysfonctionnement électrique.

Initiales: _____

Full Name: **Biologiste Alcyone** M F O



ChrDis: Phobie progressive

PhyCb: Phobie consécutive à la stase prolongée

Hx: La stase a joué sur mes nerfs. Je me sens de plus en plus oppressé, de plus en plus énervé par la proximité des autres. Je sens que je ne vais pas tarder à devenir complètement barge !

Sp: _____

MatSp: _____

PatSp: _____

Not: _____

SlidTy: _____

EyeCol: _____

Note des Organiseurs: tu vas devoir jouer une phobie de la peur de l'échec, dont l'ampleur va aller en grandissant durant les 15 prochaines minutes. On ne pourra te raisonner qu'en utilisant les mots suivants (dans l'ordre) :

Professionnels - Science - Dur comme fer

Initiales: _____

Full Name: **Chef mécanicien Aludra** M F O



ChrDis: Phobie progressive

PhyCb: Phobie consécutive à la stase prolongée

Hx: La stase a joué sur mes nerfs. Je me sens de plus en plus oppressé, de plus en plus énervé par la proximité des autres. Je sens que je ne vais pas tarder à devenir complètement barge !

Sp: _____

MatSp: _____

PatSp: _____

Not: _____

SlidTy: _____

EyeCol: _____

Note des Organiseurs: tu vas devoir jouer une phobie de la peur de la mort, dont l'ampleur va aller en grandissant durant les 15 prochaines minutes. On ne pourra te raisonner qu'en utilisant les mots suivants (dans l'ordre) :

Médecin - Oxygène - Pacifique

Initials: _____

Full Name: **Commandant Haris** M F O



Spc: _____

MetSpc: _____

RefSpc: _____

Hic: _____

HidTy: _____

EyeCol: _____

ChrDis: Phobie progressive

PhyDis: Phobie consécutive à la stase prolongée

Hic: La stase a joué sur mes nerfs. Je me sens de plus en plus oppressé, de plus en plus éneivé par la proximité des autres. Je sens que je ne vais pas tarder à devenir complètement barge !

Note des Organisateur: tu vas devoir jouer une phobie de la peur du vide, dont l'ampleur va aller en grandissant durant les 15 prochaines minutes. On ne pourra te raisonner qu'en utilisant les mots suivants (dans l'ordre) :

Calme - Gravité - Endroit sûr

Note : dans le cas où vos joueurs sont un peu « mous » et ne finissent pas par véritablement disjoncter à cause de leur phobie, n'hésitez pas à leur rappeler qu'une phobie est extrême et irraisonnée, qu'il faut laisser libre cours à leurs peurs.

MANUEL DE NAVIGATION STELLAIRE

Introduction.

Ce manuel est destiné au navigateur Vezen et permet de comprendre les bases du pilotage du vaisseau interstellaire. Son but est d'expliquer comment tracer une feuille de route sur le plan principal en tenant compte des facteurs modifiant le comportement du vaisseau (sa dérive).

Mesure de l'échelle de distance.

Cela ne se fait qu'une seule fois, tout au début du jeu. A l'aide d'une règle, mesurer la longueur totale de votre carte. Si elle a été imprimée sur un format A4, elle devrait faire 29.7 cm. (sur du A3: 42 cm ; pour du A2: 59.4 cm ; sur du A1: 84.1 cm ; sur du A0 enfin: 118.9 cm) Maintenant, diviser ce total par 10 pour obtenir la distance moyenne (en cm) parcourue par le vaisseau en 30 minutes.

Tracer sa feuille de route primitive.

Le vaisseau « E_M85 galaxie » vient d'entrer dans le système multi-solaire d'Umojomahar mais son cap le mène droit sur l'étoile du même nom (Umojomahar), il faut donc corriger sa trajectoire. Pour commencer, tracer un point dans le coin en bas à gauche de la carte (là où est marqué "Orbital diagram"), puis tracer un point au centre de l'étoile "Umojomahar". Relier les deux points à la règle: voici le cap actuel du vaisseau. Noter l'heure exacte à côté du tout premier point que vous avez tracé (position actuelle du « E_M85 galaxie »).

Modifier sa feuille de route primitive.

Pour modifier le cap du vaisseau, il suffit de tracer un nouveau point quelque part sur la carte et de relier ce point à la position de votre vaisseau par un trait droit. Voici votre nouvelle feuille de route. Mais des changements inhérents aux conditions du navire et aux objets astronomiques autour de vous vont modifier cette trajectoire.

Qu'est-ce que la dérive du navire.

La dérive, c'est le changement de cap de votre navire selon un angle bien précis qui peut être calculé. Plusieurs facteurs peuvent entraîner une dérive, comme par exemple les vents stellaires (éjection de matière à la surface des étoiles) qui peuvent pousser votre navire dans un sens ou dans l'autre, ou la poussée des moteurs qui peut être déficiente et faire virer à droite ou à gauche votre vaisseau ... Il existe de nombreux facteurs affectant la dérive. Si elle n'est pas prise en compte, vous dériverez de votre trajectoire sans le savoir et vous risquez de foncer dans une lune, un soleil, un trou noir, ce qui mettrait instantanément fin à la Murder Party.

Calculer la dérive.

Il existe une formule mathématique pour calculer l'angle de dérive entre votre cap prévu et votre cap réel. Cette formule est:

$$\frac{(pous + vent) * mass + grav^2}{stab}$$

et elle s'exprime en degré d'angle.

Chaque coefficient ("pous", "vent", "mass", "grav" et "stab") se trouve grâce aux connaissances de divers membres d'équipage. L'astrophysicien est capable de trouver les facteurs "grav" (champ de gravité) et "vent" (vents stellaires). Pour cela, il prendra en compte tous les objets (étoiles, planètes, ...) situés dans un rayon égal à celui d'un déplacement en 30 minutes. S'il n'y a rien, les coefficients "vent" et "grav" valent 0. Ensuite, le chef mécanicien peut évaluer les facteurs "pous" (poussée des moteurs) et "stab" (stabilité du vaisseau) et seul le commandant connaît le facteur "mass" (masse du vaisseau). Cependant seul le navigateur connaît la formule de dérive et comment l'utiliser.

Il faut donc que le navigateur demande à ces personnes d'évaluer les bons facteurs puis il peut calculer la dérive grâce à la formule donnée. Une valeur (un angle) sera trouvée, généralement entre -50 et +50 degrés.

Quand et comment corriger la dérive.

Toutes les 30 minutes environ, il faudra calculer la dérive (sachant que l'on fait le premier calcul de dérive 30 minutes après le début du jeu). Attention, les coefficients du calcul vont sans doute changer au fur et à mesure de la partie, il faudra donc se tenir informé auprès des autres membres d'équipage de l'évolution de ces coefficients.

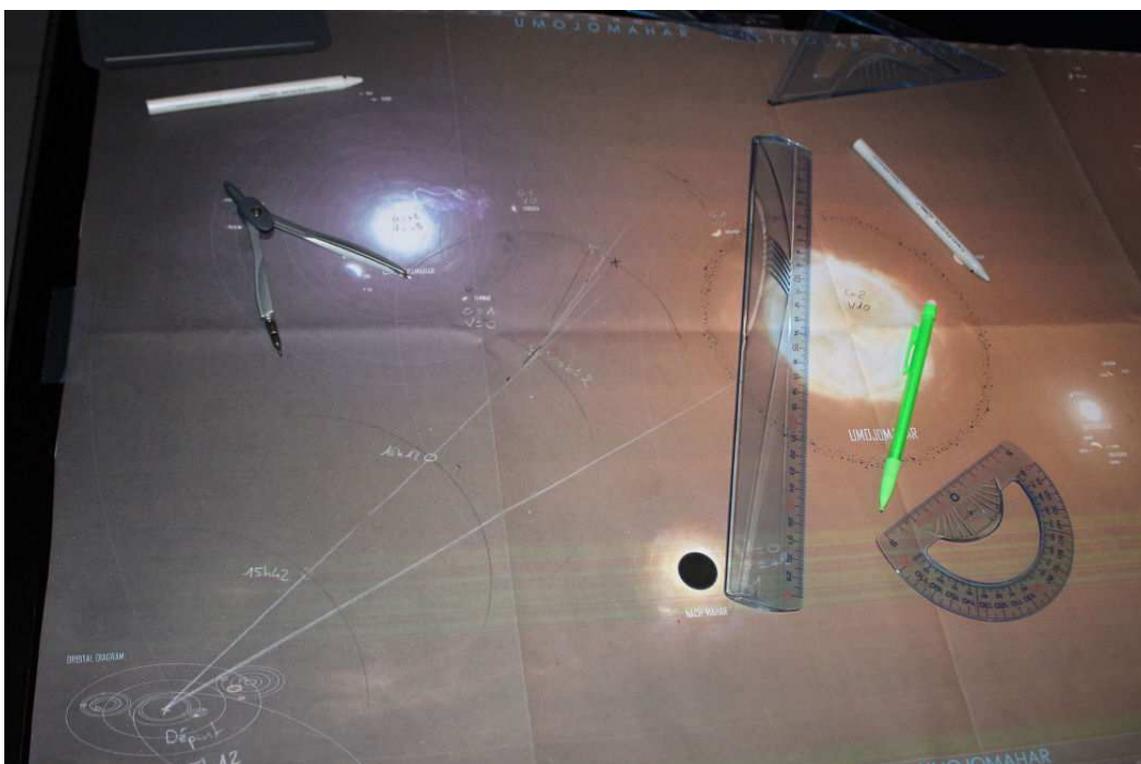
Une fois la dérive calculée, placer un rapporteur au point de votre dernière position du navire (il y a 30 minutes de cela donc), aligné sur la ligne qui indique votre trajectoire théorique. Tracer une nouvelle ligne à partir de la position du navire faisant un angle égal à votre dérive par rapport à la trajectoire théorique. Si la dérive est positive, votre cap se dirige vers l'objet le plus massif (ordre: trou noir > étoile massive > étoile > planète > lune > astéroïde); si la dérive est négative il s'en écarte. Dans le cas où aucun objet astronomique n'est à moins de 30 minutes de

trajet, une dérive positive mène à droite, une dérive négative mène à gauche.

Une fois la dérive tracée, placer un nouveau point sur cette droite, point situé à la distance que vous avez évaluée en tout début de manuel. Noter l'heure à coté. Il s'agit de votre vraie position actuelle.

Tracer un nouveau cap:

Une fois la vraie position du navire déduite des étapes précédentes, tracer une nouvelle droite à partir de ce point pour symboliser la trajectoire théorique (votre nouvelle feuille de route) que vous voudriez suivre. Dans une demi-heure, vous devrez répéter les étapes précédentes pour calculer votre dérive et votre nouvelle véritable position.



Fin du voyage.

Lorsque l'« E_M85 galaxie » sera à une distance inférieure à la distance habituelle de voyage en 30 minutes d'Augustine, les systèmes automatiques du navire prendront le relais pour le pilotage assisté. Il vous faudra avertir l'un des androïdes présents dans le poste de commandement que le navire va avoir besoin de leur aide.

Le but du navigateur est de tracer une route sûre qui mènera son équipage en environ 6 heures vers Augustine

Note sur le calcul des coefficients nécessaires à la dérive.

Dans le cas des coefficients astrophysiques ("vent" et "grav"), la technique est un peu plus compliquée car il ne s'agit pas d'un coefficient unique à tirer d'une table. Ces nombres dépendent des objets au voisinage de l'appareil: chaque objet à son propre coefficient "vent" et "grav". Donc si l'« E_M85 galaxie » passe proche d'une étoile naine brune et de deux planètes, il faut ajouter les coefficients "vent" des trois astres pour obtenir le coefficient "vent" final, idem pour les coefficients "grav". Tous les astres se trouvant dans un rayon égal à la distance moyenne parcourue en 30 minutes doivent être pris en compte.

////////////////////

Note sur la position des objets astrophysiques:

Bien qu'en réalité tout soit en mouvement dans l'espace, nous considérerons que la position des objets représentés sur la carte reste fixe pendant les quelques heures que vont durer la Murder Party.

ORDRE DE MISSION



**FORCES DE MAINTIEN
DE LA PAIX DE LA TERRE**

Mon général,

Vous avez l'honneur de faire partie de la toute première mission d'exploration hors de notre système solaire.

Cette expédition, à des fins scientifiques, a pour objectif de rejoindre après plusieurs années de voyage en stase la planète Augustine, située dans le système multi-solaire d'Umojomahar. Bien que cette place ne vous fût pas réservée en premier lieu en raison de ce tragique accident qui vous a forcé à prendre la relève, nous ne doutons pas que vous vous montrerez capable de vous acquitter de vos objectifs.

Votre mission est de représenter les Forces de maintien de la paix de la Terre au travers de ce périple. Vous devenez donc l'ambassadeur de la diplomatie humaine, ce qui représente un immense honneur ; tâchez de vous en montrer digne.

Toutefois, veuillez à ne pas oublier que vous êtes un militaire avant toute chose. Si d'aventure un danger extérieur comme intérieur devait se présenter, vous avez carte blanche pour agir selon votre intuition. Limitez les pertes civiles au maximum et ne nous aventurez pas dans des combats perdus d'avance. Malheureusement, le Gouvernement Mondial ne nous a pas permis de vous armer personnellement pour ce voyage ; vous devrez donc vous procurer un moyen défensif par vous-même. Dans le cas où le commandant du vaisseau serait en désaccord avec vos actes militaires, veuillez à faire preuve de diplomatie, verbale comme martiale.

Une dernière chose : nos services de renseignements spatiaux ont tenté eux aussi d'observer le système d'Umojomahar à l'aide des derniers satellites militaires de pointe, afin d'observer votre cible : la planète Augustine. Le but était de confirmer les plans du Gouvernement Mondial. Toutefois, nous n'avons pas pu obtenir de données aussi précises que celles enregistrées par les satellites gouvernementaux. Cette différence pourrait signifier que des informations n'ont pas été divulguées. Restez vigilant et enregistrez tout détail suspect. .

Bonne chance

BRIEFING COMMISSION



A l'attention du commandant Haris

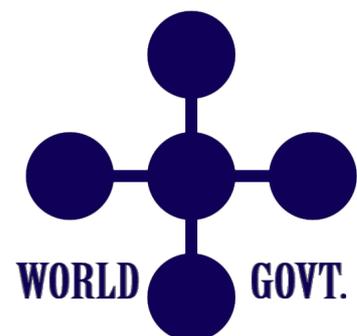
Objectifs :

Le vaisseau « E_M85 galaxie » est maintenant entre vos mains et à destination d'Augustine, l'une des lunes de la planète gazeuse Ozgun, située dans le système multi-solaire d'Umojomahar. La durée totale du trajet a été estimée à six ans, plus ou moins trois mois. Durant ce long périple, vous serez placés en stase afin de ne pas ressentir les effets d'un si long trajet. Les systèmes automatisés sont programmés pour vous réveiller à environ six heures de distance de votre objectif, pour les dernières manœuvres de navigation au sein de ce système solaire complexe.

Une fois sur place, vous devrez mettre en orbite le navire afin de procéder à une analyse automatique de l'atmosphère et de vérifier les propriétés de l'éventuelle couche d'ozone qui sert de bouclier à la planète contre les radiations de son soleil. Nos satellites ont déjà rejeté la présence potentielle de toute vie animale et végétale sur la planète, mais nous savons aussi grâce à eux qu'il est impossible à l'humanité de respirer sur Augustine. Nous avons donc placé à bord du navire un système de terraformation ultrasecret de 38 000 tonnes qui va très légèrement modifier l'atmosphère de la planète afin de l'enrichir en azote et en hydrogène. Ce processus complexe, une fois commencé, ne peut plus être arrêté. Les codes d'activation vous seront fournis dans une autre enveloppe, elle aussi estampillée Top Secret.

En raison de la distance importante entre votre vaisseau et la Terre, toute communication est impossible puisque le signal mettrait douze ans environ à faire un aller retour. Pour cette même raison, il vous sera impossible de communiquer avec les cinq autres navires expéditionnaires envoyés dans d'autres systèmes de notre galaxie, à l'exception du « Chemineur d'étoile », commandé par Rigel. Ce vaisseau a pour but une terraformation légère de la planète Phileai, gravitant autour de l'étoile Cretieramahar. Il vous est demandé de ne le contacter que dans un cas d'extrême urgence afin d'éviter la fuite d'informations secrètes concernant les machines de terraformation.

Le Gouvernement Mondial ainsi que l'humanité toute entière attend un comportement exemplaire de la part de votre équipage et vos résultats s'inscriront dans l'Histoire.



BRIEFING DE MISSION

A l'attention du commandant Haris et de son équipage de bord

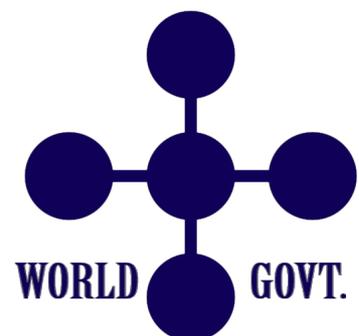
Objectifs :

Le vaisseau « E_M85 galaxie » est maintenant entre vos mains et à destination d'Augustine, l'une des lunes de la planète gazeuse Ozgun, située dans le système multi-solaire d'Umojomahar. La durée totale du trajet a été estimée à six ans, plus ou moins trois mois. Durant ce long périple, vous serez placés en stase afin de ne pas ressentir les effets négatifs d'un si long trajet. Les systèmes automatisés sont programmés pour vous réveiller à environ six heures de distance de votre objectif, pour les dernières manœuvres dans ce système solaire complexe.

Une fois sur place, vous devrez placer le navire en orbite afin de procéder à une analyse automatique de l'atmosphère et la couche d'ozone qui sert de bouclier à la planète contre les radiations de son soleil. Votre mission d'exploration en est à la phase de reconnaissance orbitale ; il ne vous sera pas utile de vous poser sur la planète. Les systèmes du vaisseau rendront compte de l'état de surface d'Augustine ainsi que de la potentialité d'y respirer, ce qui devra être confirmé par l'équipe scientifique à bord. Nos satellites ont déjà rejeté la présence possible de toute vie animale et végétale sur la planète.

En raison de la distance importante entre votre vaisseau et la Terre, toute communication est impossible puisque le signal mettrait douze ans environ à faire un aller retour. Pour cette même raison, il vous sera impossible de communiquer avec les cinq autres navires expéditionnaires envoyés dans d'autres systèmes de notre galaxie, à l'exception du « Chemineur d'étoile », commandé par Rigel. Ce vaisseau a pour but la planète Phileai, gravitant autour de l'étoile Cretieramahar. Il vous est demandé de ne le contacter que dans un cas d'extrême urgence. Chaque mission doit fonctionner indépendamment.

Le Gouvernement Mondial ainsi que l'humanité toute entière attend un comportement exemplaire de la part de votre équipage et vos résultats s'inscriront dans l'Histoire.



Polaroid du fils de Foramen

Photo du fils de Foramen à imprimer



*À mon fils tant aimé
que jamais je n'oublierai*

RAPPORT DE CRASH

Investigateur : Dr. Dhalim

Dénomination de l'engin : Vaisseau de première génération « Chandra »

Durée de l'inspection : 14 heures

Cause de la panne : Défaillance du circuit cryogénique ayant mené successivement à un échauffement du circuit électrique puis à une panne du générateur d'énergie

Analyse détaillée : Le vaisseau de première génération « Chandra », après un décollage réussi et un envol sub-stratosphérique sans problème apparent, a montré une baisse de régime importante lors de son entrée dans les hautes strates de l'atmosphère. Le vaisseau a ensuite piqué du nez et a replongé vers la Terre, se crashant dans les tours d'habitation d'une mégalopole proche de la base de lancement.

L'analyse détaillée du crash à l'aide de potentiomètres à effet de mémoire indique que la baisse de puissance des moteurs est due à une défaillance en approvisionnement de puissance électrique. Une remontée des circuits par décharges de quanta indique que les câbles ont fondu en amont du générateur, sans doute à cause d'un échauffement important et multi-localisé des fils conducteurs.

Pour faire fondre des alliages aussi résistants, il aura donc fallu une importante source de chaleur. Quoique les résultats des spectrographes ne soient pas probants, j'attribue ce problème à une défaillance du circuit cryogénique qui aurait du maintenir les conducteurs à des températures acceptables.

Notes additionnelles : Je ne peux pas m'empêcher de relever la présence de résidus étranges, concentrés en étoile autour des quelques pièces non fondues que j'ai trouvé sur le site du crash. Une analyse préliminaire à l'aide de mon spectrographe portable semble indiquer la présence en quantité significative de résidus ioniques explosifs au palladium renforcé, telle qu'on peut les trouver dans les missiles militaires.

RÉSOLUTION DU CAS DE MALADIE DE GROUPE

Introduction médicale

Le nombre de maladies enregistrées sur Terre est en constante augmentation depuis les dernières décennies. D'aucun disent que la pollution et le réchauffement climatique en sont pour quelque chose.

Toutefois, pour qu'une maladie touche un nombre important de personne en peu de temps, il faut qu'elle soit virulente; ce qui est à la fois une bonne et une mauvaise chose. Mauvaise car elle est souvent mortelle, bonne car sa vitesse de propagation est proportionnelle à sa fragilité. Il faut donc agir vite pour l'éradiquer.

Comment intervenir ?

Pour vaincre une maladie, il faut d'abord en identifier les symptômes. En règle générale, trois symptômes sont caractéristiques d'une maladie, même si certaines maladies peuvent partager des symptômes communs. Il convient donc de bien identifier les trois symptômes avant d'agir. Identifier un symptôme peut se faire par de multiples moyens: tests d'effort, analyses chimiques d'échantillons biologiques, exploration du passé du patient, scanner ... bref, tout est bon pour recouper les informations nécessaires. Vous trouverez quantité de matériel dans le vaisseau et pourrez inventer vos propres tests. Pensez à avertir un Organisateur du test que vous faites pour qu'il puisse vous communiquer les résultats de ce dernier.

Le tableau des maladies, qui est fourni avec ce document, regroupe les vingt maladies que vous aurez le plus de probabilité de rencontrer dans l'espace. Chaque maladie est caractérisée par trois symptômes (causes), le nom de l'agent pathogène/toxique et la cause probable de l'infection (ces deux données étant purement informatives, servant uniquement à la compréhension du scénario). Enfin vous trouverez le remède pour soigner la maladie dans la dernière colonne du tableau. Attention, identifier la mauvaise maladie peut mener à des lésions permanentes sur le sujet.

Symptôme	Symptôme	Symptôme	Agent toxique
Exposition prolongée à l'air terrestre	Urine foncée	Cauchemars récurrents	Acéphate
Ingestion d'alcool	Manipulation de substance toxiques	Impossible à mettre en colère	Acide borique
Urine foncée	Cellules sanguines octogonales	Ingestion d'alcool	Amatoxines
Maladie infantile	Exposition prolongée à l'air terrestre	Cauchemars récurrents	Chlorure de benzalkonium
Manipulation de substance toxiques	Cellules sanguines octogonales	Urine foncée	Dérives goudronnés
S'endort sans prévenir	Ingestion d'alcool	Contact avec un animal	Hydroxyanisole butylé
Cellules sanguines octogonales	A mangé de la viande saignante	Urine foncée	Hydroxytoluène butylé
S'endort sans prévenir	A été en présence de céréales transgéniques	Impossible à mettre en colère	Formaldéhyde
Cellules sanguines octogonales	Contact avec un animal	Exposition prolongée à l'air terrestre	Métaux lourds
Cauchemars récurrents	Urine foncée	Manipulation de substance toxiques	Nonoxynols
A mangé de la viande saignante	Exposition prolongée à l'air terrestre	Ingestion d'alcool	Oxybenzone
S'endort sans prévenir	Cellules sanguines octogonales	Ingestion d'alcool	Palmitate de rétinyle
Contact avec un animal	Cauchemars récurrents	Impossible à mettre en colère	Parabènes
Manipulation de substance toxiques	Exposition prolongée à l'air terrestre	Urine foncée	Pétrolatum
Impossible à mettre en colère	Ingestion d'alcool	A mangé de la viande saignante	Phtalates
Contact avec un animal	Maladie infantile	Exposition prolongée à l'air terrestre	Polyéthylène glycol
Urine foncée	A été en présence de céréales transgéniques	Cellules sanguines octogonales	Sulfate de sodium
A mangé de la viande saignante	Cellules sanguines octogonales	Cauchemars récurrents	Sulfure de sélénium
Ingestion d'alcool	Contact avec un animal	Urine foncée	Toluène
Cellules sanguines octogonales	Urine foncée	Maladie infantile	Triclosan

Agent toxique	Cause	Remède
Acéphate	Air vicié	Exercices de respiration lente
Acide borique	Produit industriel	Douche de décontamination
Amatoxines	Champignons aériens	Electrochoc
Chlorure de benzalkonium	Vaccin périmé	Saignée prolongée
Dérives goudronnés	Goudron gazeux	Nombreuses ingestions d'eau
Hydroxyanisole butylé	Viande avariée	Faire un jeûne
Hydroxytoluène butylé	Ingestion d'organismes génétiquement modifiés	Se faire vomir
Formaldéhyde	Réaction à un produit d'entretien	Laver le sol à l'eau fraîche
Métaux lourds	Entaille avec un objet métallique	Désinfection et vaccin
Nonoxynols	Toxine de contact	Se laver les mains six fois
Oxybenzone	Fuite chimique d'un réacteur auxiliaire	Mort
Palmitate de rétinyle	Puces et morpions	Epouillage entre binômes
Parabènes	Boisson périmée	Aller aux toilettes
Pétrolatum	Médicament de synthèse de contrebande	Alitement prolongé
Phtalates	Maladie chimique	Injection de morphine
Polyéthylène glycol	Malnutrition	Manger (lentement)
Sulfate de sodium	Mauvaise déshydratation d'aliments	Faire de l'exercice pour évacuer
Sulfure de sélénium	Souffre atmosphérique	Porter un masque à gaz
Toluène	Plastique de combinaison de mauvaise qualité	Changer d'habits
Triclosan	Empoisonnement intentionnel	Injection d'Adrafinil diluée

RÉSOLUTION DU CAS DE PHOBIE DE GROUPE

Introduction médicale

La phobie de groupe, ou anxiété sociale, est un trouble de l'anxiété caractérisé par une crainte persistante et intense causant une détresse considérable et une capacité diminuée de quelques fonctions dans la vie quotidienne. Elle est causée par la crainte de se trouver face à une situation sociale durant laquelle un individu s'expose à une interaction avec d'autres personnes. Ces gens ont peur de l'embarras ou d'être détesté par leurs semblables.

Les personnes affectées par cette pathologie savent que leurs craintes sont irrationnelles. Pourtant, elles appréhendent énormément les situations dans lesquelles elles sont confrontées au regard des autres. Ainsi elles font tout pour les éviter. Lorsqu'elles sont dans ces situations redoutées, les personnes atteintes de phobie sociale ont tendance à croire qu'elles sont jugées négativement. Celles-ci craignent d'être vues comme anxieuses, stressées, bizarres, distantes, folles ou stupides. De facto, elles s'isolent

Comment intervenir ?

Une étude sociologique a démontré la corrélation forte entre un type de phobie et des mots clefs qui ont une influence sur le thalamus. Il est avant tout nécessaire d'identifier la phobie avant de procéder à une discussion lente et posée avec le patient. Il convient ensuite de placer dans la conversation un certain nombre de mots, dont l'ordre varie en fonction de l'individu.

Les phobies principales et les mots émotionnels associés (dans le désordre) sont :

Phobie du vide : Calme – Sol – Endroit sûr – Gravité – Blanc

Phobie de la mort : Vivant – Pacifique – Médecin – Sécurité – Oxygène

Phobie de Dieu : Magnanime – Bon – Absolu – Paradis – Abscond

Phobie de l'inconnu : Science – Mystère – Microscope – Ami – Brillant

Phobie de l'échec : Dur comme fer – Science – Professionnels – Statistique – Succès

Phobie des parasites : Faibles – Médecine – Guérison – Calme – Rareté

Phobie des monstres : Imaginaire – Contes – Sûreté – Entraide – Adulte

Phobie de l'obscurité : Lumière – Enfance – Technologie – Connaissance – Ami

Phobie des espaces clos : Maison – Immense – Respirer – Oiseau – Océan

Phobie des phobies : Ridicule – Psychologie – Repos – Crainte – Focalisation

SECRETS DE L'UNIVERS

Indices pour la compétence Secrets de l'Univers

Ceinture d'astéroïdes



Un astéroïde est un fragment de roche qui peut être considéré comme ce qui reste après la formation de toutes les planètes en orbite autour d'une étoile. Dans cette région se trouvent des millions d'astéroïdes, région qui est parfois appelée "ceinture d'astéroïdes", et dont les constituants peuvent mesurer de quelques centimètres à plusieurs centaines de kilomètres de large. Une ceinture contient généralement plusieurs dizaine de milliers d'astéroïdes qui font plus d'un kilomètre de large.

Coefficient de gravite : 0

Coefficient de vent : 0

Lune



Une lune est définie comme étant un corps céleste solide qui orbite autour d'une planète, que ce soit une planète tellurique ou gazeuse, solaire ou extrasolaire. Nous en savons très peu sur la formation des lunes et diverses hypothèses subsistent: impact géant entre deux corps massifs, capture de corps, fission, condensation ou collisions planétésimal. Il existe même des lunes si grosses qu'elles peuvent en devenir habitables.

Coefficient de gravite : 0.5

Coefficient de vent : 0

Planète tellurique



Une planète tellurique (autrement appelée planète terrestre ou planète rocheuse) est une planète principalement composée de roches de silicate et de métaux. On pense que les planètes telluriques partagent toutes à peu près la même structure: un noyau métallique central, principalement composé de fer en fusion, entouré d'un manteau de silicates. La surface de ces planètes possède une grande diversité de paysages et présente des conditions potentielles de vie, régulées en fonction de la présence d'eau et de l'activité tectonique.

Coefficient de gravite : 1.0

Coefficient de vent : 0

Géante gazeuse

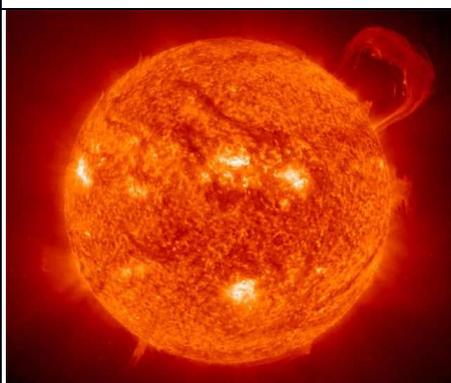


Les géantes gazeuses (également connues sous le terme de « joviennes ») sont de grosses planètes qui contiennent plus de dix fois la masse de la Terre. Elles sont composées de gaz tels que l'hydrogène, l'hélium, le méthane, l'ammoniac ainsi que de petites quantités de matériaux rocheux (la plupart du temps situés en leurs noyaux). Contrairement aux planètes telluriques, les géantes gazeuses n'ont pas une surface bien définie, leur atmosphère devenant progressivement plus dense vers le noyau. On ne peut donc pas atterrir sur de telles planètes (dans le sens traditionnel du terme).

Coefficient de gravite : 1.0

Coefficient de vent : 0.5

Etoile



Une étoile est une énorme sphère de gaz incandescent porté à des températures de l'ordre du million de degrés Celsius au cœur. Les étoiles produisent leur propre lumière par fusion nucléaire (la fusion consistant en l'union d'éléments légers pour former des éléments plus lourds). Lorsque cela se produit, une énorme quantité d'énergie est créée, chauffant le gaz et faisant briller l'étoile. Les étoiles ne sont pas toutes les mêmes et peuvent être de taille et de masse variables, ce qui définit leur température et leur stade final d'évolution.

Coefficient de gravite : 2.0

Coefficient de vent : selon le type d'étoile

Etoile blanche



Une étoile blanche est une étoile naine de la séquence principale brûlant de l'hydrogène. Son type spectral est A et sa classe de luminosité V. Une étoile blanche (à ne pas confondre avec une naine blanche) a une masse allant de 1.4 à 2.1 fois la masse du soleil et les températures de surface vont de 7600 à 10 000 degrés Celsius.

Coefficient de gravite : 2.0

Coefficient de vent : -2.0

Naine blanche

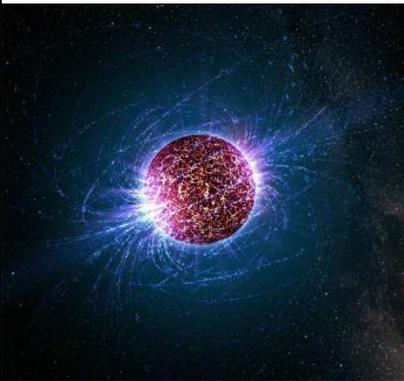


Les étoiles de faible masse, telles que le soleil, atteignant leur fin de vie finiront par gonfler pour devenir des géantes rouges, qui se libéreront de leurs couches externes pour former une nébuleuse planétaire. Seul le noyau de l'étoile restera et l'on considérera cet objet comme une naine blanche, une étoile morte dans laquelle aucune fusion d'hydrogène ne se produit plus. Les naines blanches ont à peu près la même masse que le soleil mais sont plus ou moins du même rayon que la Terre. Cela les rend incroyablement dense, ce qui explique que la gravité à leur surface est environ 350 000 fois plus élevée que sur Terre.

Coefficient de gravite : 3.0

Coefficient de vent : 0.0

Etoile à neutron



Lorsqu'une étoile quatre à huit fois plus massive que notre Soleil arrive en fin de vie, elle explose (supernova), soufflant les couches externes et laissant derrière un résidu d'étoile, un petit noyau dense qui s'effondre sur lui-même. La gravite comprime le matériau si fortement que les protons et les électrons se combinent pour donner des neutrons, d'où son nom d'étoile à neutrons. Ces objets font à peine 20 kilomètres de diamètre mais sont si denses que la gravité à la surface d'une étoile à neutrons est de 2 milliards de fois plus forte que la gravité sur la Terre.

Coefficient de gravite : 4.0

Coefficient de vent : -2.0

Trou noir stellaire



Un trou noir voit le jour quand un objet devient incapable de résister à la force de compression de sa propre gravité. De nombreux objets (y compris notre Terre et le Soleil) ne deviendront jamais des trous noirs. Leur gravité est insuffisante pour surpasser les forces atomiques et nucléaires qui opèrent en leur sein et donc résistent à la compression. Mais pour des objets plus massifs, la gravité peut l'emporter.

Les trous noirs stellaires sont l'une des fins possibles de l'évolution des étoiles supermassives. Une fois que le noyau de l'étoile a complètement brûlé son fer, la production d'énergie s'arrête et le noyau effondre rapidement, donnant naissance à une supernova. Si la masse du noyau est supérieure à environ 8 fois la masse du Soleil, la pression des neutrons est incapable d'arrêter l'effondrement et un trou noir stellaire se forme. Rien n'échappe à l'attraction d'un trou noir une fois que l'on a passé une limite spatiale connue sous le terme d' »horizon des événements «.

Coefficient de gravite : 5.0

Coefficient de vent : 0.0

Trou noir supermassif



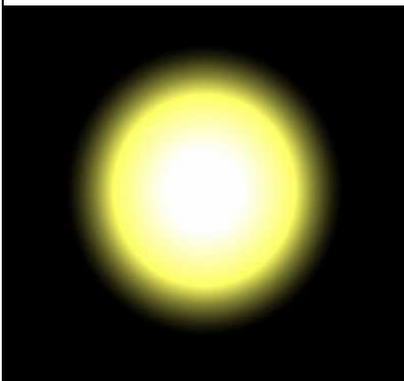
Malgré nos connaissances avancées, nous en savons très peu sur la naissance de trous noirs supermassifs, qui sont beaucoup plus lourds que les trous noirs de masse stellaire et qui se situent dans les centres des galaxies. Une possibilité est que les explosions de supernovae d'étoiles massives de l'Univers primordial aient formées des trous noirs de masse stellaire qui, au fil des milliards d'années, ont grossi. Un trou noir de masse stellaire peut croître rapidement en consommant les étoiles et le gaz à proximité, souvent en abondance près du

centre de la galaxie. Le trou noir peut aussi se développer par la fusion d'autres trous noirs qui dérivent vers le centre galactique lors de collisions de galaxies.

Coefficient de gravite : 6.0

Coefficient de vent : 0.0

Naine jaune

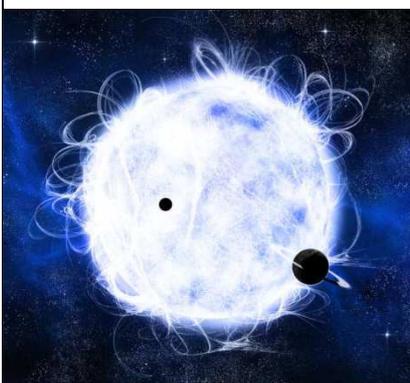


Une naine jaune est une étoile de la séquence principale de type G. Le Soleil est lui même un exemple parfait de naine jaune. On dira qu'une naine jaune a une masse proche de celle du Soleil, avec des gammes de couleurs allant du blanc au jaune léger. Parmi les étoiles de la galaxie, les naines jaunes sont parmi les plus grosses. La durée de vie d'une naine jaune est d'environ dix milliards d'années, avec une augmentation de luminosité en fonction du temps. La fin de vie typique d'une naine jaune est le stade de (super)géante rouge puis celui de naine blanche.

Coefficient de gravite : 2.0

Coefficient de vent : 3.0

Naine bleue



Les étoiles deviennent plus lumineuses à mesure qu'elles vieillissent, mais cette augmentation de luminosité est généralement compensée par une augmentation de la taille, transformant l'étoile en géante rouge. Il existe toutefois une alternative, qui consiste pour l'étoile à garder sa taille tout en augmentant sa température : c'est ainsi que naissent les naines bleues. Dans l'Univers d'aujourd'hui, une naine bleue est un objet hypothétique dont l'existence est prédite sur la base de modèles théoriques, puisque l'Univers est beaucoup trop jeune pour avoir déjà formé des naines bleues.

Coefficient de gravite : 2.0

Coefficient de vent : -5.0

Naine rouge



Les naines rouges se forment comme les autres étoiles de la séquence principale mais ces étoiles font partie des plus petites de leur catégorie, pesant moins de la moitié de la masse du Soleil. Grâce à leur taille réduite, les naines rouges brûlent à une température inférieure, atteignant seulement quelques milliers de degrés Celsius. Leur faible température signifie qu'elles brûlent leur hydrogène moins rapidement, et en conséquence la durée de vie des naines rouges est estimée à plusieurs billions d'années, bien au-delà de la durée de vie d'étoiles comme le Soleil.

Coefficient de gravite : 2.0

Coefficient de vent : 5.0

Naine brune



Les naines brunes sont des objets qui sont trop gros pour être considérés comme des planètes et trop petits pour être des étoiles. Ils ont des masses qui se situent entre deux fois la masse de Jupiter et la masse limite nécessaire pour les réactions nucléaires, ce qui indique qu'elles ne sont pas assez denses en leur cœur pour déclencher la fusion nucléaire. Il en résulte des objets très sombres et très froids par rapport aux étoiles, ce qui rend leur détection difficile et leur compréhension encore plus.

Coefficient de gravite : 2.0

Coefficient de vent : -1.0

Supergéante rouge

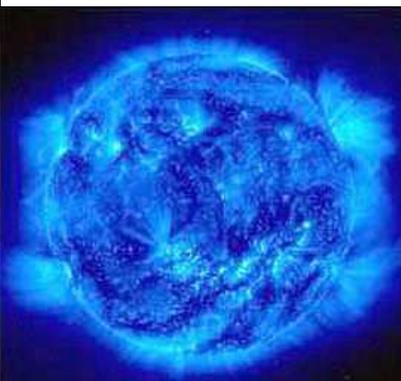


Une supergéante rouge est une vieille étoile, devenue géante après avoir consommé tout l'hydrogène présent en son cœur. L'hélium s'est accumulé dans le noyau de l'étoile et l'hydrogène est à présent en cours de fusion nucléaire dans les enveloppes extérieures. Ces enveloppes tendent à s'étendre en formant des coquilles de gaz, refroidissant l'étoile qui prend alors une couleur rouge. Les supergéantes rouges sont les plus grandes étoiles connues de notre Galaxie. Le stade final d'une supergéante est la supernova.

Coefficient de gravite : 2.0

Coefficient de vent : 10.0

Supergéante bleue

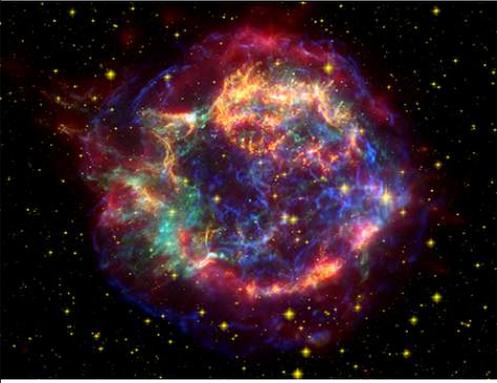


La couleur d'une étoile est définie par sa température : les plus froides sont rouges tandis que les étoiles les plus chaudes sont bleues. Et la température d'un astre est définie par sa masse. Les étoiles les plus massives de l'Univers sont donc les étoiles supergéantes bleues, dont la masse peut atteindre vingt fois celle du Soleil. Les supergéantes bleues peuvent se transformer en supergéantes rouges et vice et versa par expansion/contraction de leur enveloppe, soufflant de puissants vents stellaires dans l'espace. Le stade final d'une supergéante est la supernova.

Coefficient de gravite : 2.0

Coefficient de vent : -10.0

Supernova



Si le noyau au centre d'une étoile géante devient incapable de produire de l'énergie par réactions nucléaires (ayant déjà consommé tous les éléments présents jusqu'au fer) il finit par se contracter, créant un effondrement de l'ensemble de l'étoile sur son cœur. Les couches extérieures de l'étoile atteignent la surface du noyau incompressible, s'y écrasent très violemment et rebondissent. Apparaît alors une formidable onde de choc qui va s'éloigner du noyau stellaire et tout balayer sur son passage : c'est une supernova dont la soudaine mais brève lu-

minosité est comparable à 200 millions de soleils.

Coefficient de gravite : 3.5

Coefficient de vent : 20.0

SCAN DE LA PLANÈTE

Procédure :

L'Intelligence Artificielle du « E_M85 Galaxie » a effectué un scan rapide de la surface de la cible en utilisant un hyper-spectroscope, six caméras thermiques rotatives, une pluie hadronique, deux télescopes optiques à large focale, un radar à ondes courtes et trois spectromètres extensibles. Les équipements ont tous été calibrés avant les mesures et ne montrent aucune déviance significative par rapport à leurs performances tests.

Résultats détaillés :

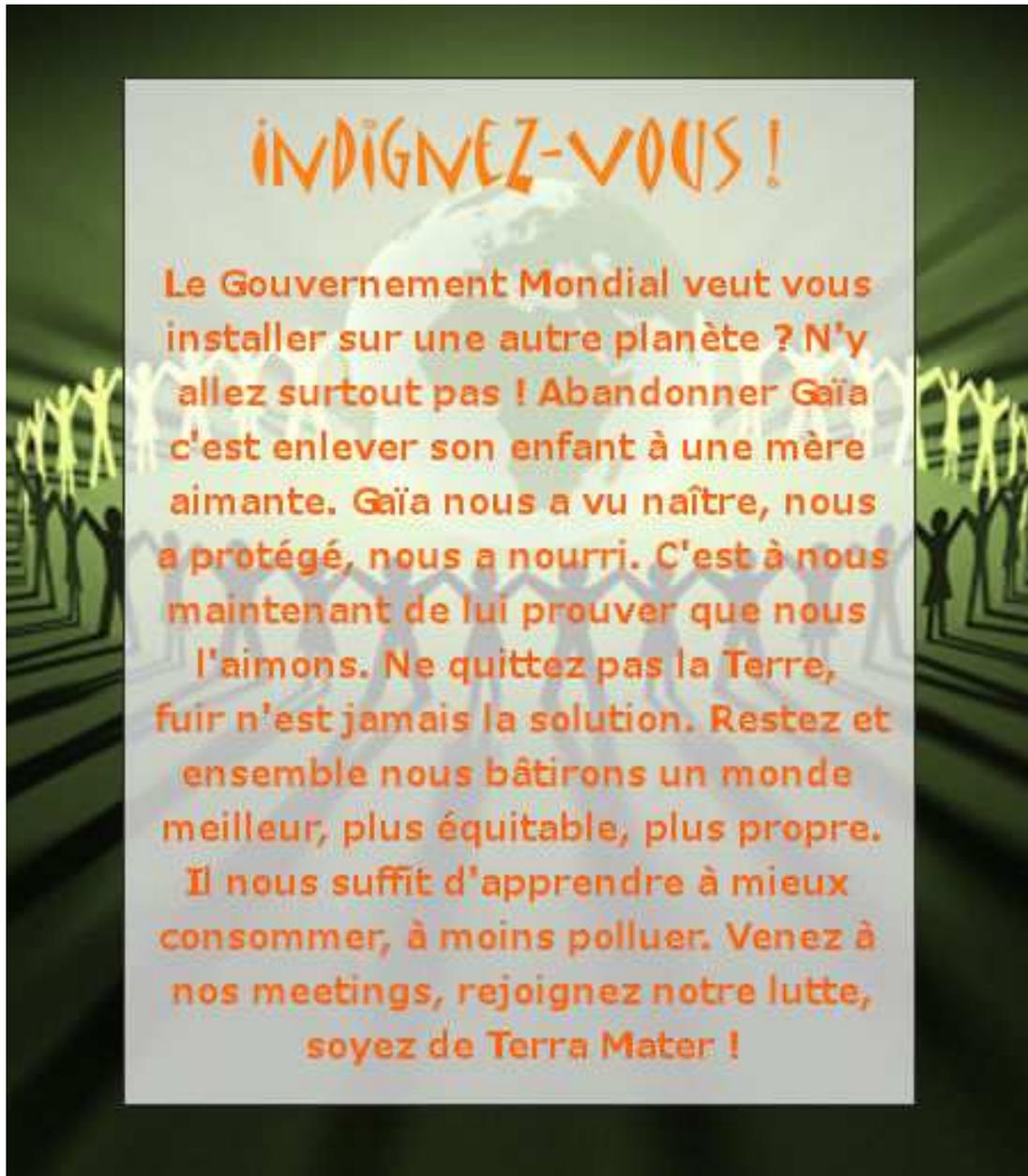
- hyper-spectroscope : signes évidents de cultures agricoles et de lacs artificiels dans des zones à températures et déclinaisons douces. L'hyper-spectroscope ne détecte toutefois aucune création artificielle dépassant les 55 mètres.
- caméras thermiques : multiples sources de chaleur se déplaçant selon des trajectoires non-aléatoires. Les signatures thermiques ne ressemblent aux signatures terrestres que dans des marges de 25%.
- pluie hadronique : résultats négatifs à toute sorte de rayonnement énergétique réémis suite au bombardement hadronique. Absence de technologie basée sur l'électricité ou sur les champs magnétiques. Contact informatique impossible.
- télescopes optiques : nombreuses colonies d'êtres vivants détectées en optique, dont les individus semblent se cacher dans des structures solides apparentées à des abris ou des maisons basses.
- radar : bruits de végétation et de créatures communiquant par des sons perceptibles dans les ondes courtes détectés à raison de 6750 coups par seconde. Relief varié et semblable aux critères terrestres.
- spectromètres : présence de composés organiques nanométriques, probablement des champignons et des moisissures à base de silicium, en haute concentration dans l'atmosphère. Forte présence de phosphore et de soufre au niveau du sol, faible densité de carbone et d'oxygène.

Conclusions du scan :

Formes de vie multicellulaire intelligente identifiées avec une certitude de 98.76%. En comparant le modèle d'évolution des structures solides leur servant d'abris avec la loi de Drake-Julien, l'évolution des sociétés intelligentes sur Augustine en est au stade médiéval. Toutefois la composition de l'atmosphère de cette planète n'est pas compatible avec la vie humaine telle que définie sur Terre.

TRACT DE TERRA MATER

A photocopier en huit exemplaires sur du papier de mauvaise qualité, avec des couleurs man-
quantes dans l'imprimante et/ou à froisser (l'aspect du tract doit être négligé).



VISUELS

Indices pour le ventail d'observation

Visuel 1

Le vaisseau se trouve à l'orée du système multi-solaire d'Umojomahar, cette gigantesque boule de gaz surchauffé qui éclaire les confins de ce coin de l'Univers. Trois autres points lumineux, d'intensité plus faible, permettent l'identification des soleils de ce système, mais il est impossible d'apercevoir les planètes qui gravitent autour des boules de gaz. Même avec la protection UV du ventail, les yeux commencent à faire mal si on fixe un peu trop ces mondes nouveaux.

Visuel 2

Le dysfonctionnement électrique ne semble pas nous avoir fait dériver de notre trajectoire. Je vois toujours les lueurs doubles de Cretieramahar et d'Umojomahar, mais je n'arrive pas à distinguer leurs lunes ni le supposé trou noir stellaire qui vagabonde quelque part dans ces horizons gigantesques. Il faudra me méfier.

Visuel 3

Mais qu'est-ce que ces points noirs font dans le champ de vision ? Je n'y vois presque rien à cause de la luminosité de l'étoile à laquelle on fait face ... D'après les indications du périscope numérique, ces taches sombres sont à un peu moins d'une heure de trajet. Ah, le zoom se met au point ... Oh non non non ! C'est un champ d'astéroïdes ! Il semblerait que l'anneau de roche autour d'Umojomahar soit plus étendu que ce que nos cartes montrent. J'espère que la densité d'astéroïdes est minime pour ne pas entrer en collision avec eux.

Visuel 4

Il semblerait que nous passions maintenant suffisamment loin de l'anneau d'astéroïdes étendu grâce à mes calculs. Mais des résidus rocheux encombrant encore la route stellaire ... Si notre destruction est évitée, il semblerait que nous allions bientôt faire face à quelques collisions. Mieux vaut donc que notre équipage se prépare au pire !

Visuel 5

La route vers Augustine semble libre de tout autre astéroïde. La lumière de Khanmahar empêche encore la détection d'Augustine, trop petite, mais c'est rassurant de se savoir dans la bonne direction. On ne voit que des nuages de gaz à perte de vue autour de notre cible, formant d'étranges arabesques dans le vide, comme s'ils se regroupaient vers un point central. Non mais ... il y a vraiment une singularité au milieu de ce dessin, quoique je n'arrive pas à le voir. Comme si la matière était aspirée par un minuscule trou dans l'Univers. Je me demande ce que les autres vont en penser.

Visuel 6

Ca y est, je vois enfin Ozgun et en forçant mon regard je peux apercevoir les lunes qui gravitent autour de notre potentielle future maison ! C'est magnifique, c'est incroyable ! Un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept lunes ! Sept ?? Mais il ne devrait y en avoir que six ! Que ... C'est pas vrai ? Ce que je prenais pour une lune lointaine est en fait une petite navette spatiale humaine ! Se pourrait-il qu'y ait quelqu'un encore à bord ?

Visuel 7

Finalement, la voilà. Augustine, la belle, la grande. Elle est encore plus magnifique que ce que les photos satellites donnaient à espérer. Sa surface est bleue, bleue saphir. On peut distinguer des nuages dansant au rythme des vents de cette planète, on peut y voir des continents, des taches sombres et claires, qui donnent à penser qu'il y a un relief. C'est tout bonnement magnifique. Nous y serons très bientôt et pourrons enfin nous mettre en orbite.

CODE INFORMATIQUE

Le code :

Voici les lignes de code qui doivent être enregistrées dans un fichier C++ nommé « intelligence_artificielle_EM85_Galaxy.cpp »

```
#include <iostream>
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include <fstream>
#include <cmath>
#include <iomanip>

using namespace std;

int main()
{
    int i;
    bool END,TERRA;
    double ID,WAIT,RUB;

    ID=0;
    TERRA=0;
    END=0;
    WAIT=1e6;

    do{
        cout << "-----" << endl;
        cout << "-----" << endl;
        cout << "ENTRER CODE IDENTIFICATION" << endl;
        cin >> ID;
        cout << "-----" << endl;
        cout << "-----" << endl;

        if(ID==1023)
        {
            cout << "ID: COMMANDANT HARIS" << endl;
            cout << "PROCESSUS DE VERIFICATION SECONDAIRE" << endl;
            cout << "CODE DE SECURITE AVANT ACTIVATION ?" << endl;
            cin >> RUB;
            if(RUB==4268)
            {
                RUB=0;
                cout << "-----" << endl;
                cout << "-----" << endl;
                cout << "ACTIVATION DU PROCESSUS TOP SECRET ?" << endl;
                cout << "1 == OUI // 0 == NON" << endl;
                cin >> TERRA;
                if(TERRA==1)
                {
```

```

cout << "ENTRER CODE D'ACTIVATION DU PROCESSUS DE
      TERRAFORMATION" << endl;
cin >> RUB;
if(RUB==7774)
{
    cout << "CALCUL DES PARAMETRES EXTERNES" << endl;
    sleep(5);
    for(i=0; i<WAIT; i++)
    {
        cout << "....." << setprecision(14) << rand() << endl;
    }
    cout << "-----" << endl;
    cout << "-----" << endl;
    cout << "PROCESSUS DE TERRAFORMATION INITIE" << endl;
    cout << ".....TERRAFORMATION EN COURS" << endl;
    cout << ".....TEMPS D'ATTENTE ESTIME: 602 JOURS" << endl;
    cout << ".....FIN DE LA MURDER PARTY" << endl;
    END=1;
}
else
{
    cout << "CODE INCORRECT" << endl;
    cout << "ABANDON DU PROCESSUS" << endl;
}
}
else
{
    cout << "ABANDON DU PROCESSUS" << endl;
}
}
else
{
    cout << "CODE INCORRECT" << endl;
    cout << "ABANDON DU PROCESSUS" << endl;
}
cout << endl;
cout << endl;
cout << endl;
cout << endl;
}
else if(ID==6052)
{
    cout << "ID: NAVIGATEUR VEZEN" << endl;
    cout << "UTILISATION VENTAIL OBSERVATION" << endl;
    cout << "SCAN DE L'ENVIRONNEMENT PROCHE DU VAISSEAU" << endl;
    cout << "CALCUL DES PARAMETRES EXTERNES" << endl;
    sleep(5);
    for(i=0; i<WAIT; i++)
    {
        cout << "....." << setprecision(14) << rand() << endl;
    }
    cout << "-----" << endl;
    cout << "-----" << endl;
    cout << "RAPPORT D'OBSERVATION PRET" << endl;
    cout << endl;
    cout << endl;
    cout << endl;
    cout << endl;
}
}

```

```

else if(ID==9085)
{
    cout << "ID: CHEF MECANICIEN ALUDRA" << endl;
    cout << "DIAGNOSTIQUE DU VAISSEAU" << endl;
    cout << "SCAN DES FONCTIONS VITALES DU VAISSEAU" << endl;
    cout << "CALCUL DES PARAMETRES EXTERNES" << endl;
    sleep(5);
    for(i=0; i<WAIT; i++)
    {
        cout << "....." << setprecision(14) << rand() << endl;
    }
    cout << "-----" << endl;
    cout << "-----" << endl;
    cout << "DIAGNOSTIQUE DU VAISSEAU PRET" << endl;
    cout << endl;
    cout << endl;
    cout << endl;
    cout << endl;
}
else if(ID==1109)
{
    cout << "ID: MEDECIN DE BORD RANA" << endl;
    cout << "ANALYSE DES ECHANTILLONS DE SANG" << endl;
    cout << "SCAN DES PLAQUETTES ET GLOBULES" << endl;
    cout << "CALCUL DES PARAMETRES EXTERNES" << endl;
    sleep(5);
    for(i=0; i<WAIT; i++)
    {
        cout << "....." << setprecision(14) << rand() << endl;
    }
    cout << "-----" << endl;
    cout << "-----" << endl;
    cout << "BILAN DE SANTE PRET" << endl;
    cout << endl;
    cout << endl;
    cout << endl;
    cout << endl;
}
else
{
    cout << "CODE IDENTIFICATION INCORRECT" << endl;
    cout << endl;
    cout << endl;
    cout << endl;
    cout << endl;
}

system("canberra-gtk-play -f Bip.ogg");

}while(END==0);

return 0;
}

```

Le fichier son.

Pour que le code marche, il faut que vous mettiez dans le même dossier où se trouve le fichier C++ un fichier de son. Ce dernier devrait, idéalement, être un triple bip sonore. Ce genre de bande son se trouve aisément, gratuitement et légalement sur Internet. Enregistrez ou convertissez le fichier son en format .ogg et nommez le « Bip.ogg ».

La compilation.

Pour compiler votre fichier, tapez sur votre terminal Ubuntu :

```
g++ -o IA intelligence_artificielle_EM85_Galaxy.cpp
```

Une fois la compilation effectuée, lancez le code en tapant :

```
./IA
```

L'utilisation.

Une fois que le code sera lancé, son utilisation est très simple. Le commandant Haris, le navigateur Vézen, le chef mécanicien Aludra et le médecin de bord Rana y auront accès, chacun avec un code différent (à donner au joueur avant le jeu) :

- Haris : 4268
- Vézen : 6052
- Aludra : 9085
- Rana : 1109

Une fois le code entré, il y aura un descriptif de la tâche accomplie, avec un (faux) calcul de coefficients liés à la compétence utilisée. Le temps de calcul devrait être d'entre une et deux minutes ; cela symbolise le temps passé par le joueur à faire ses analyses. Lorsque le bip retentira, il pourra aller piocher le résultat de sa compétence dans son bac à indices. Cela rendra le jeu plus immersif et plus futuriste.

Encore une fois, si vous n'êtes pas à l'aise avec la programmation, n'utilisez pas cette aide de jeu et faites comme le scénario de base le prescrit. Ceci n'est qu'un petit bonus potentiel pour vos joueurs.

DROITS D'AUTEUR

Ce scénario est soumis aux droits d'auteurs français tels que décrits par l'article L. 111-1 du code de la propriété intellectuelle (CPI) qui dispose que « l'auteur d'une œuvre de l'esprit jouit sur cette œuvre, du seul fait de sa création, d'un droit de propriété incorporelle exclusif et opposable à tous. Ce droit comporte des attributs d'ordre intellectuel et moral ainsi que des attributs d'ordre patrimonial ».

En d'autres termes, j'autorise ce scénario dont je suis le seul et l'entier rédacteur à être distribué gratuitement à tout organisateur qui souhaite le faire jouer dans le cadre d'une activité ludique non-commerciale. Le ou les nouveaux organisateurs ne peuvent pas s'approprier ce scénario ni en changer le contenu, pas plus que le réécrire partiellement ou totalement, sans enfreindre les termes de la loi. Mon consentement écrit et signé sur support papier est nécessaire pour toute dérogation à ce qui a été annoncé auparavant.

Certaines images servant à illustrer le texte ne m'appartiennent pas et sont l'entière propriété de leurs auteurs respectifs. Le reste des photographies présentées dans ce scénario ont été prises lors de nos séances de jeu et sont la propriété du photographe ainsi que de ceux présents sur les clichés.

De plus, ce scénario ainsi que tous les autres de ma création ont été déposés sous licence **Creative Commons Attribution** CC-BY-NC-ND-4.0. Il s'agit d'une attribution non commerciale sans autorisation de modification.



Poussières d'étoiles de Frédéric Marin (alias Guliver Ithildin) est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International](#).

Enfin, ce scénario a été déposé sur **ASCRIIBE** afin d'obtenir une authentification par identification cryptographique permettant de dater la mise en ligne de l'œuvre. Son certificat d'authenticité porte le code **1McavM8L7TfCsArZiq6gVHPbH2U7fJS49T** et est daté de 2015.

En cas d'atteinte à ses droits, le titulaire du droit d'auteur dispose de l'action en contrefaçon qu'il peut exercer soit devant les juridictions civiles ou administratives pour obtenir réparation, soit devant les juridictions répressives pour obtenir des sanctions pénales. La violation des droits d'auteurs est constitutive du délit de contrefaçon puni d'une peine de 300 000 euros d'amende et de 3 ans d'emprisonnement (CPI, art. L. 335-2 s.). Des peines complémentaires – fermeture d'établissement, confiscation, publication par voie d'affichage de la décision judiciaire – peuvent en outre être prononcées.

La Terre, dans un avenir lointain ...

Le réchauffement climatique et la surpopulation ont mis à genou la planète, qui se meurt lentement. Le cruel manque de nourriture se fait sentir même dans les classes les plus aisées et l'on a du mal à trouver des solutions alternatives.

C'est dans ce contexte que le Gouvernement Mondial propose une solution extrême : utiliser les toutes dernières technologies en date pour aller explorer d'autres planètes inhabitées dans d'autres systèmes solaires.

Six planètes ont été sélectionnées. Six navires interstellaires sont donc appareillés et s'envolent pour leur lointaine destination. Notre histoire se focalise ici sur l'équipage du "E_M85 galaxie", l'un des six vaisseaux de dernière génération en partance pour Augustine, une lune-planète du système multi-solaire d'Umojomahar. Un voyage historique attend les membres de cette expédition, un périple dont ils reviendront changés à jamais.

