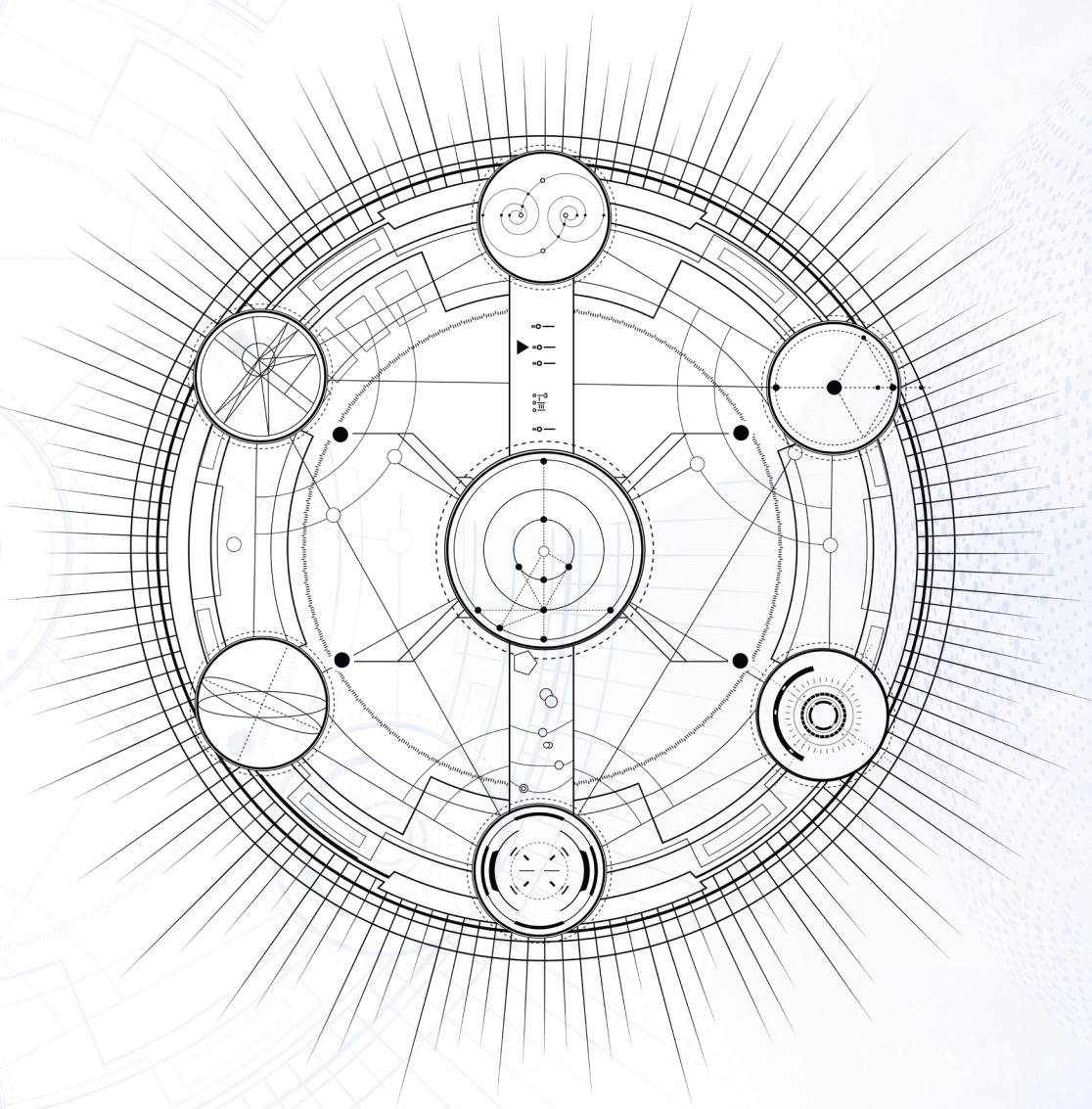
FIBRETIGRE

ELDER CRAFT

STARS

LA GRANDE ROUTE



Crédits

Game design et écriture : FibreTigre
Co-écriture - co-scénarisation : Jean Baptiste Lullien
Correction et relecture : Alexandre « Sauron » Emery
Directeur de publication : Sebastien Moricard

Illustrations

Personnages & Paysages : Johann Blais
Vaisseaux & Paysages : Josselin Grange

Graphismes

Charte graphique : Josselin Grange
Mise en page et icones : Josselin Grange

Remerciements particuliers

Sébastien Célerin

Préambule

Il est probable que vous ayez cet ouvrage dans les mains car vous suivez l'émission d'*Actual Play « Game of Rôles »*. Si c'est le cas, merci de nous suivre.
Si ce n'est pas le cas, merci d'avoir acheté cet ouvrage complètement par hasard !
Si cet ouvrage vous plaît, n'hésitez pas à nous écrire.
STARS est le fruit d'une volonté de populariser un loisir créatif et passionnant.

ISBN : 978-2-38024-020-7
Publié pour la première fois en France en 2020 par Elder-Craft

©Elder Craft/ Aria – Tous droits réservés

Peut contenir des traces de fruits à coque.
Dépôt légal : février 2021
ELDER CRAFT – Elder-craft.com

UN UNIVERS DE SCIENCE-FICTION IMAGINÉ
PAR **FIBRETIGRE,** CO-ÉCRIT PAR **JEAN BAPTISTE LULLIEN**
ET ÉDITÉ PAR **ELDER CRAFT**

SOMMAIRE

PRÉAMBULE 6

Qu'est-ce que le jeu de rôle ? 8
Les spécificités de S.T.A.R.S 10
Comment lire ce livre ? 13

INTERLUDE : MENER UNE PARTIE EX NIHILO 14

La philosophie de l'Actual Play 16
Préparez votre aventure 18
Créer son propre personnage 20

MARS 28

Séquence d'introduction 30
Deux ans plus tard 34
En route vers Mars 42
Mars, enfin ! 49

ABANDONNÉS SUR UN MONDE ÉTRANGER 62

La planète à nommer 64
Survivre ! 65
Second contact 68
Le village 70
L'expédition 72
Le début d'un grand voyage 77

PREMIERS VOYAGES SPATIAUX 80

IRKI, l'étoile clignotante 82
GISH SIMIR, la non-étoile 82
BABA, le système mystérieux 82
SIMIR SIMIR-AKSI IRKI 84

VOYAGES AU TRAVERS DES PORTES 94

L'offensive de l'Unique 96
La planète-océan 98

LE PAYS DES DEUX SOLEILS 116

Vue d'ensemble du Pays des Deux Soleils 118
Bienvenue sur le Pays des Deux Soleils 119
Premières aventures au Pays des Deux Soleils : le hangar 120
Une journée à la mine 125
Les abords de la cité sans porte 128
La cité sans porte 131
Perdus dans le désert 134
La ville 135
La fuite par la Porte 163

ET APRÈS ? 164

Rejoindre le cœur 166
Vengeance : entrer dans la lutte contre le KIMID 167
Rejoindre les rangs du seul qui peut les aider 167
Conclusion 167

PRÉTIRÉS HUMAINS 168

La pilote 170
L'astrophysicienne 172
Le xénobiologiste 174
L'ingénieur 176
Le ou la remplaçant·e 178
Elena Serova 179
Liu Yang 180
Jing Haipeng 181
Zhang Wei 182
Wang Yaping 183

PRÉTIRÉS ALIENS 184

Simir-Laa 186
Iibii 188
Agadi 190
Robot 191
Quatre-bras 192
Kshhh 193
Ken le touriste 194
Une belle plante 195
Reine 196
Donne-la-vie 197
La Boule 198

GLOSSAIRE DE LINGUA FRANCA 200

Présentation générale 202
Lingua franca-français 202
Français-lingua franca 203
Armes 204
PNJ 205

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

PRÉAMBULE

QU'EST-CE QUE LE JEU DE RÔLE ?

DÉFINITION

Si vous avez déjà regardé quelques épisodes de S.T.A.R.S sur YouTube, vous avez une petite idée de comment se déroule une partie de jeu de rôle. Si vous ne l'avez pas encore fait, nous vous proposons ci-dessous une définition de cette activité.

Le jeu de rôle est un loisir narratif au cours duquel un groupe de personnes se réunit pour imaginer et vivre des aventures extraordinaires. Chaque joueur incarne un personnage d'un univers défini (ici, celui de S.T.A.R.S) et décide des actions et du comportement du personnage en question.

Dans sa version traditionnelle, un des joueurs se charge de la tâche de meneur de jeu. À la fois animateur, scénariste, metteur en scène et acteur, il fait vivre le monde dans lequel les autres personnages évoluent. Il décrit les situations, interagit avec les autres joueurs et détaille les conséquences des actions de leurs personnages. Le cas échéant, il demande certains jets de dés aux joueurs pour déterminer si l'action tentée est un succès ou non.

Le jeu de rôle est donc une succession d'échanges entre les joueurs et le meneur, où chacun s'efforce d'interpréter son personnage et de faire progresser l'action pour que tous puissent s'amuser.

QUELQUES DÉFINITIONS

Campagne : ensemble de scénarios reliés ensemble et vécus par les PJ.

Critique : très bon ou très mauvais score sur un jet de dé. Dans le système de *S.T.A.R.S*, un score de 01 à 05 est un succès critique, là où un score de 96 à 00 est un échec critique.

Un succès critique implique des résultats exceptionnels – au joueur de les décrire, s'il n'a pas d'idée, tant pis pour lui.

Un échec critique implique une catastrophe qui va au-delà des conséquences d'un échec simple. Par exemple, rater un saut par-dessus un trou implique généralement de tomber dedans. Un échec critique implique qu'on s'est cassé la jambe, qu'on a déchiré son sac à dos qui déverse son contenu dans le trou ou qu'on entraine quelqu'un d'autre dans sa chute.

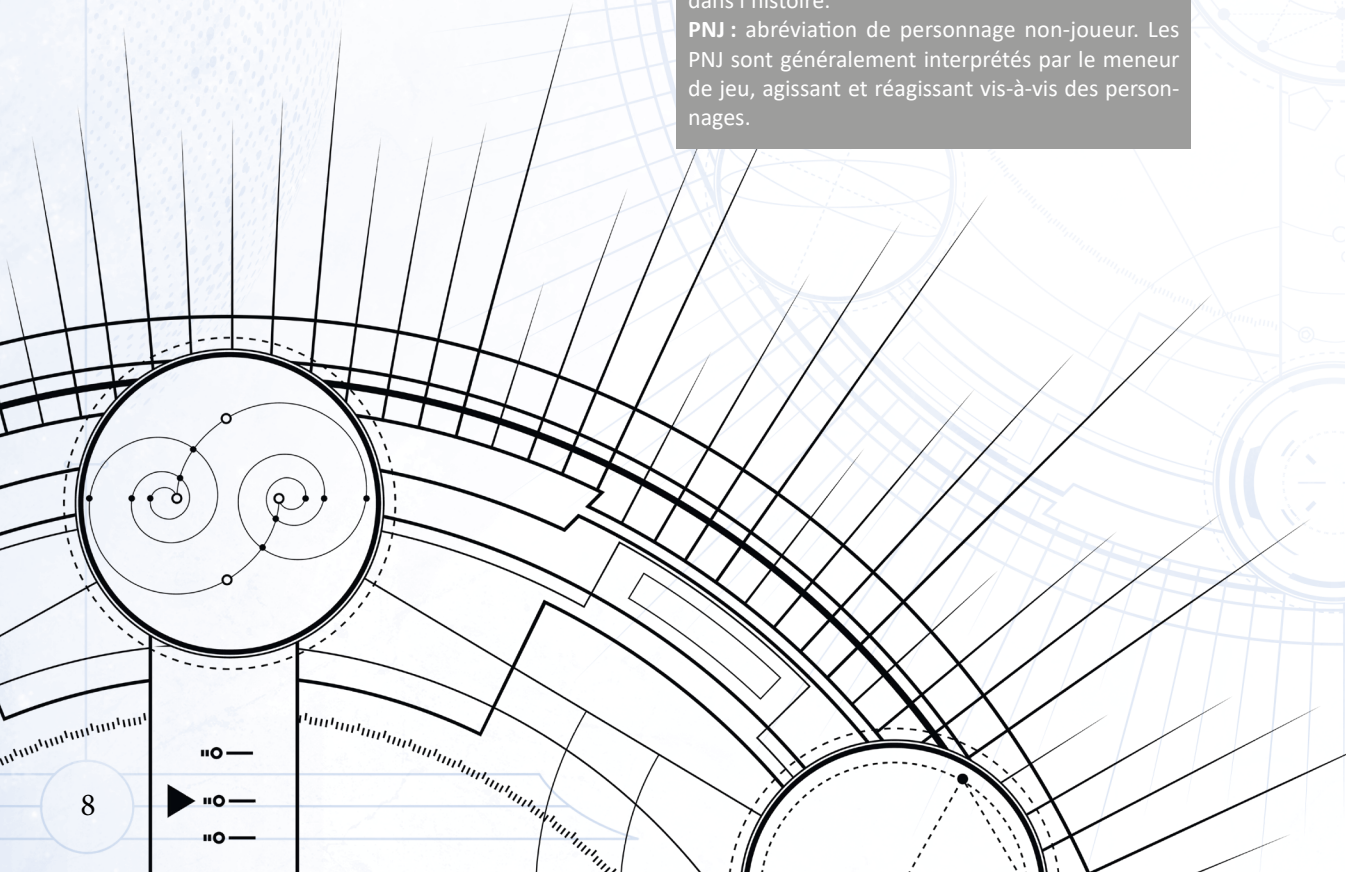
d6 : dé à six faces, correspondant au dé habituellement utilisé dans les jeux de société.

d100 : type de dé principalement utilisé dans *S.T.A.R.S*. Pour le simuler, le joueur lance deux dés à dix faces, l'un représentant les dizaines et l'autre les unités. Un score de 6 sur le dé des dizaines et de 1 sur le dé des unités se lit 61. 00 se lit 100.

MJ : abréviation de meneur de jeu. Arbitre et metteur en scène, il réagit aux demandes des joueurs pour faire avancer l'histoire.

PJ : abréviation de personnage joueur. Ensemble, les PJ interagissent avec le meneur de jeu, interprétant leur personnage et essayant de progresser dans l'histoire.

PNJ : abréviation de personnage non-joueur. Les PNJ sont généralement interprétés par le meneur de jeu, agissant et réagissant vis-à-vis des personnages.



EXEMPLE DE SÉANCE

Les PJ sont à bord de la navette Unity. Après un premier arrêt à la station spatiale internationale, ils s'approchent maintenant de Tianshi, la station spatiale chinoise.

Le MJ : La navette s'approche, et là, il y a un Chinois nommé Jing Haipeng qui prend contact avec vous. Il dit *« Vaisseau Unity, je suis Jing Haipeng, responsable de la station Tianshi. Il est de mon devoir de vous annoncer que la République Populaire de Chine, en conformité avec les accords bilatéraux passés avec l'ESA et la NASA, ne vous autorise pas l'accès à la station Tianshi. Je répète : vous n'êtes autorisé ni à accoster, ni à prélever aucun module ou matériel appartenant au peuple Chinois. Nous sommes autorisés à faire usage de la force si nécessaire.*
En tant qu'astronaute, je comprends les difficultés que cette décision vous crée et vous avez toute ma sympathie. Cependant, mon devoir est clair, et je l'accomplirai sans faiblir. Je vais maintenant couper la communication et, conformément à mes instructions, je ne répondrai plus à aucun de vos messages. »
La navette arrive près de la station. Et là, c'est la panique. Sur Terre, ils ne savent pas quoi faire.
La pilote : Donc la Terre a entendu ce message ?
Le MJ : Ah oui, là, tout le monde a entendu.
Le xénobiologiste : Qui a insulté les Chinois ?
La pilote : On se… Ow. Attends, qu'on soit clair : c'est pas ma faute !

Toute la table éclate de rire.

Le MJ : Alors, dans l'immédiat, il faut prendre une décision de cap. C'est-à-dire il faut soit continuer et arrimer, soit changer de cap, sinon, vous allez percuter la station.
L'ingénieur : Attends, changer de cap, continuer sans les pleins, sans les vivres, on est morts !
La pilote : Ouais, je suis d'accord, faut qu'on y aille.
L'astrophysicienne : Ouais, on amarre, on amarre.
Le MJ : Non, mais vous ne pouvez par amarrer, il refuse que vous vous amarriez.
Le xénobiologiste : Non mais on est en orbite, on peut…

La suite de cette tentative est à découvrir dans le premier épisode de l'Actual Play.

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

En plus de cet ouvrage, vous aurez besoin d'un peu de matériel.

Les feuilles de personnage

Tout d'abord des **feuilles de personnage**, que vous trouverez en fin de volume. Ces feuilles listent les capacités des différents personnages et permettront en cours de jeu de déterminer les succès ou les échecs des actions tentées.
Selon l'optique que vous envisagez, vous pouvez utiliser deux types de feuilles de personnage.

Les prétirés

Il s'agit de feuilles préremplies selon un profil très particulier : pilote, astrophysicien, ingénieur, xénobiologiste, astronaute… Ici, vous n'avez pas à vous embêter avec les règles ou la création de personnage. Prenez le prétiré correspondant au concept désiré et personnalisez simplement les zones vides telles que votre nom de personnage. Vous voilà prêt•e pour la grande aventure !
Si vous commencez le jeu de rôle, nous vous recommandons bien évidemment cette option.
La campagne débute en supposant que c'est celle qui a été choisie, de sorte que si les joueurs veulent créer leurs propres personnages, le MJ devra peut-être adapter certaines péripéties. Toutefois, une fois la Terre quittée, cela n'aura plus d'importance.

Les feuilles vierges

Avec ces feuilles, vous pourrez créer votre personnage à partir de zéro et lui attribuer les caractéristiques, compétences et autres talents désirés. Le système de jeu de *S.T.A.R.S* étant relativement simple, une telle création de personnage ne devrait pas poser de problèmes.

Les dés

Ensuite, des **dés**. Il vous en faudra au moins deux à 10 faces et quelques-uns à 6 faces. Des dés à d'autres faces (4, 12…) peuvent également être utiles, notamment pour les combats. Vous pouvez les trouver dans toute bonne boutique de jeu.

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Josselin Grange

L'écran de jeu

Vous aurez aussi besoin d'un **écran**. Ce dernier vous permet de cacher vos notes, l'ouvrage et vos jets de dés, et de garantir ainsi la surprise à vos autres joueurs. Dans les épisodes de l'Actual Play, le meneur de jeu utilise un écran générique mais, maintenant que S.T.A.R.S existe en jeu de rôle, un écran dédié est disponible.

Les à-côtés

Une séance de jeu de rôle dure en général plusieurs heures et, en parallèle au matériel de jeu proprement dit, vous pourrez également vouloir préparer la nourriture et les boissons.
Vous pourrez aussi décider d'instaurer une ambiance pour la partie proprement dite. Cela n'est absolument pas obligatoire mais, si vous vous en sentez le courage, n'hésitez pas à préparer quelques morceaux de musique pour soutenir l'action et la narration.
Enfin, vous pouvez même créer une atmosphère avec quelques lumières futuristes, des maquettes de fusée, de vaisseaux spatiaux, tout ce qui est à même de générer une ambiance « science-fiction ». Vous pouvez aussi passer des musiques de films de S.-F. connus. Là encore, rien d'exceptionnel ni d'insurmontable.

LES SPÉCIFICITÉS DE S.T.A.R.S

De très nombreux jeux de rôle sont déjà disponibles en boutique et ce, depuis de nombreuses années. En quoi *S.T.A.R.S* vaut-il la peine que vous vous y intéressiez ?

PAR RAPPORT AUX AUTRES JEUX

Pour faire simple, *S.T.A.R.S* est un univers de *science-fiction*/*space opera*. Le *space opera* de *S.T.A.R.S* implique divers éléments.

Une SF abordable mais réaliste

Dans *S.T.A.R.S*, vous croiserez bien entendu des extraterrestres et des civilisations technologiquement très avancées, capables de prodiges techniques dont l'humanité ne peut que rêver. Cependant, *S.T.A.R.S* applique l'adage d'Arthur C. Clark : « Toute technologie suffisamment avancée est indiscernable de la magie ». Vous n'aurez donc pas à réviser votre physique quantique et votre astrophysique. Les dispositifs les plus avancés technologiquement fonctionnent sans qu'une explication longue et compliquée justifie les prodiges dont ils sont capables. Cependant, lorsque vous serez confronté à un phénomène connu de la science actuelle, *S.T.A.R.S* tentera, autant que possible, de respecter l'état de nos connaissances. Il n'y aura donc pas de « trou de vers généré par intrication quantique », mais des téléporteurs dont le fonctionnement est incompréhensible. En revanche, les pulsars X anormaux généreront bien des champs magnétiques et des radiations X, parce que ce point a été clairement établi par l'astrophysique.

Un univers à taille galactique, mais humaine

Le *space opera* est un genre de récit de voyage qui permet de visiter des mondes nombreux et variés. Bien entendu, il serait vain de tenter de cartographier des planètes entières, alors que les joueurs n'en verront sans doute qu'une infime partie. *S.T.A.R.S* crée un cadre de jeu dans lequel les personnages occupent la position des grands découvreurs de la Renaissance. Ils sont les premiers Humains à poser le pied sur des mondes

dont ils n'exploreront pas les moindres recoins, mais n'effleureront que la surface avant de repartir faire de nouvelles découvertes. Ce positionnement de découvreurs permet à chaque joueur de profiter du jeu à égalité. Les vieux briscards comme les joueurs néophytes sont confrontés à des mondes aussi nouveaux qu'étranges, face auxquels une longue expérience de jeu sert moins qu'une bonne intuition.

Une approche progressive de l'étrangeté alien

Parmi toutes les difficultés que présente le *space opera*¸ il y a la question des aliens. Ils font partie de ce type d'univers et donnent bien entendu envie de se frotter à l'interprétation d'une créature non-humaine. Cependant, un alien est par définition… Alien. C'est pourquoi *S.T.A.R.S* a adopté une approche progressive pour les extraterrestres. Ils sont introduits petit à petit, d'abord comme des habitants du monde, puis comme d'éventuels seconds rôles qui accompagnent les joueurs et enfin seulement comme des créatures jouables, soit parce qu'un des personnages Humains présents depuis le début de la campagne est mort, soit parce qu'un joueur veut se frotter à cette expérience de jeu de rôle. Ça vous dirait de jouer une araignée extraterrestre de quinze mètres de haut ? Ou un homme-serpent à dix pattes ?

PAR RAPPORT À L'ACTUAL PLAY

Si vous avez suivi l'Actual Play S.T.A.R.S, vous pourriez vous interroger sur la pertinence d'un jeu dont vous connaissez déjà l'histoire. Après tout, vous ne vous lancez pas dans le jeu de rôle pour revivre une intrigue existante. Les romans et les films sont là pour ça, non ? Là encore, *S.T.A.R.S* vous apporte plusieurs éléments distincts.

Une vue d'ensemble de la campagne

Le terme de campagne désigne un enchaînement de scénarios liés les uns aux autres et généralement réunis par un thème précis, soit un objectif ultime (revenir sur Terre, atteindre le centre de la galaxie, éliminer un despote interstellaire) soit un élément plus anecdotique (réparer son vaisseau, se procurer des armes, gagner de l'argent).

S.T.A.R.S propose plutôt une campagne du premier type. Seulement, comme cette saga compte plusieurs dizaines d'épisodes, s'y retrouver parmi les actions et digressions du xénobiologiste et de ses compagnons semble délicat. Avec les textes que nous vous proposons, vous disposez d'une vision d'ensemble de la campagne, à la fois synthétique – avec ses encarts de résumé – et exhaustive – avec les éléments complémentaires.

Une campagne vers l'infini, et au-delà

Bien évidemment, qui dit jeu de rôle dit liberté d'action, de mouvement, de création. Nous ne pouvions vous proposer une campagne qui ne soit accessible qu'aux personnages interprétés dans l'Actual Play.
La campagne a donc été entièrement repensée pour permettre à tout personnage de se l'approprier, même si son profil ne correspond pas à ceux de la série. Vous bénéficiez ainsi d'un double avantage. Non seulement ceux qui connaissent la série peuvent la redécouvrir par le prisme d'un personnage totalement différent, mais en plus, vous pouvez jouer cette campagne avec des personnes qui ne connaissent absolument pas la série !

Des explorations inédites

La campagne de l'Actual Play S.T.A.R.S ne recouvre qu'un fragment des aventures initialement prévues par FibreTigre. Comme tout groupe, les joueurs ont choisi d'explorer certaines aventures, d'en délaisser d'autres voire de créer eux-mêmes leurs opportunités.
Outre la campagne jouée, *S.T.A.R.S* vous propose ces aventures inédites, qui sont autant de ramifications et d'enrichissements de l'univers. Ces aventures annexes vous en apprendront ainsi davantage sur les enjeux en cours, les forces cachées à la manœuvre et les petits secrets de certains personnages.

Un univers entier à explorer

Enfin, le monde de *S.T.A.R.S* ne se résume pas aux explorations d'un petit groupe d'Humains perdus, loin de leur planète natale. L'univers est vaste, surtout quand on peut sauter d'une planète à une autre instantanément. Aller là où aucun Homme n'a jamais mis les pieds, faire mieux que de grands pas pour l'Humanité, des bonds de géant… ne sont que le premier appel de l'aventure.

Planètes et cités extraterrestres attendent d'être découvertes et il ne tient qu'aux personnages de les explorer pour approfondir leurs connaissances de la Grande Route. Ce faisant, ils maîtriseront de plus en plus l'univers dans lequel ils ont été jetés, noueront des relations avec de nouveaux aliens et s'approprieront *S.T.A.R.S* et ses innombrables planètes potentielles. Ce qui, finalement, est le but de tout jeu de rôle : que les joueurs fassent du monde qui leur est proposé le leur.

PROPOSITIONS CRÉATIVES

Compte tenu des spécificités ci-dessus, quels personnages les joueurs peuvent-ils interpréter ? Selon votre sensibilité, vous disposez de plusieurs options.

Des personnages talentueux mais faillibles

Incarner des personnages parfaits et bons en tout n'est pas dans l'esprit de *S.T.A.R.S*. Vos personnages sont plutôt un équilibre subtil entre un talent particulier et une faille sociale spécifique. Un personnage de *S.T.A.R.S* devrait toujours pouvoir être décrit sous la forme « Il est génial parce que… Mais la société a des problèmes avec lui parce que… »
Il ne s'agit bien évidemment pas de faire de vos héros des cas sociaux mais simplement de leur fournir la motivation qui les a poussés à partir sur les routes en quête de connaissance, de pouvoir, de gloire, ou simplement de défis à leur mesure.

Un esprit de groupe homogène

Autant que possible, assurez-vous que les rôles de chaque personnage sont distincts et spécifiques. Les talents des uns doivent pouvoir pallier les carences des autres sans les remplacer. Il n'est jamais bon pour un joueur que son personnage soit une pâle copie de celui d'un autre. Chacun veut son quart d'heure de gloire et il n'arrivera pas si votre personnage ne dispose pas de ses propres talents.
En outre, le fait que chaque personnage maîtrise ses propres domaines permet de souder le groupe au fil de ses aventures. Les personnages ont décidé de faire route ensemble car ils avaient bien compris l'intérêt qu'ils avaient à rester liés. Avec le temps, cet intérêt se transformera en relations personnelles puis en amitiés voire en rivalités. Autant d'interactions qui font tout le sel d'une partie de jeu de rôle.

C'est aussi pour cela que *S.T.A.R.S* n'introduit pas trop rapidement la possibilité d'interpréter un alien. La créature rejoindra le groupe, s'y fera une place – donnant aussi au MJ l'occasion d'interpréter des personnages – avant de pouvoir rejoindre la galerie des PJ interprétables, tout en étant par avance intégré dans le groupe.

Des Humains de tous types (et aussi des aliens)

Hormis ces points-là, le choix des personnages est particulièrement libre. Ils seront tous Humains au début, puisque cette histoire commence sur Terre, mais leurs professions peuvent varier selon les envies des joueurs. Au fil de la campagne, ils pourront aussi envisager d'interpréter des créatures extraterrestres,
Afin de laisser libre cours à l'imagination de chacun, *S.T.A.R.S* ne propose pas de classe à proprement parler. À la place, chacun répartira ses points (voir plus loin) pour que les compétences de son personnage correspondent au mieux à l'idée que son joueur s'en fait.

Si vous faites jouer la campagne proposée

La campagne proposée dans *S.T.A.R.S* lance les personnages dans une aventure presque trop grande pour eux : retrouver la Terre et affronter un extraterrestre aux pouvoirs quasi-divins en parcourant les mondes reliés par la Grande Route, un réseau de Portes interstellaires. La civilisation de la Grande Route prône le pacifisme, l'honnêteté et la coexistence des peuples entre eux. Il vaudra donc mieux éviter que les joueurs interprètent des personnages foncièrement mauvais. Pacifisme ne rime pas avec anarchie. Un Humain qui se confronte à un extraterrestre qui a quelques millénaires d'avances technologiques risque de ne pas faire long feu. Cela ne vous empêche bien sûr pas d'exploiter des personnages dont la profession est fondamentalement la violence – un soldat, par exemple. Cependant, gardez à l'esprit que la violence n'est pratiquement jamais la solution dans *S.T.A.R.S*. Au contraire, c'est plutôt une source de problèmes supplémentaires.

COMMENT LIRE CE LIVRE ?

Cet ouvrage vous donne les éléments nécessaires pour jouer dans l'univers de *S.T.A.R.S*. Il vous propose également une retranscription écrite des aventures des joueurs de l'Actual Play et des pistes supplémentaires pour y trouver de l'inspiration.
Nous avons conçu et organisé *S.T.A.R.S* afin de satisfaire différentes exigences.

UN JEU DE RÔLE QUASI PRÊT À JOUER

Souvent, les manuels de jeu de rôle sont conçus selon un triptyque bien établi : une description de l'univers, une présentation exhaustive du système de jeu, et enfin un ou plusieurs scénarios. Cette présentation, si elle a le mérite de figer les choses en un bloc facilement appréhendable, souffre cependant de deux défauts de taille.
En premier lieu, la nécessité d'ingurgiter nombre d'informations – dont certaines totalement annexes – avant de pouvoir commencer à jouer. Autant de points de passage obligés et de sources de découragement potentielles.
En second lieu, elle sépare artificiellement l'univers du système de règles alors que ce dernier est censé refléter le premier. Dès lors, pourquoi les séparer ? Parce que *S.T.A.R.S* s'adresse aussi à des rôlistes débutants, nous avons pris le parti d'un manuel *ready to play*, où système de jeu, univers et scénario se fondent au sein d'un seul et vaste ensemble. Il suffit dès lors au MJ de lire les éléments au fur et à mesure pour mener sa partie. S'il le souhaite, il peut même se lancer sans attendre, avant même de connaître la conclusion de l'histoire. Après tout, à quoi sert d'en savoir plus sur les rebondissements du chapitre IV quand vous venez à peine de commencer le chapitre I ?
Bien évidemment, il est illusoire de se lancer dans une partie de jeu de rôle sans absolument rien connaître de l'univers. Nous aborderons donc certains éléments en amont, pour vous fournir les clés de compréhension minimales, entre autres en ce qui concerne le système de jeu. Mais nous ne vous noierons pas sous les informations, qui seront plutôt distillées au fur et à mesure, lorsque vous en aurez besoin.

UNE EXPÉRIENCE DE LECTURE HORS-JEU

Nombre de rôlistes n'ont malheureusement pas assez de temps pour jouer dans leurs univers préférés. Cela ne les empêche cependant pas de se plonger dans les différents royaumes développés, ne serait-ce que pour le dépaysement et ses potentialités.
Nous avons également organisé *S.T.A.R.S* pour ces lecteurs rôlistes. Nous avons ainsi accordé un intérêt tout particulier à l'enchaînement des séquences et à leur rythme. Chaque scénario est entrecoupé d'interludes, qui sont autant d'aides de jeu pour le scénario qui suit que des présentations détaillées d'éléments de l'univers. En alternant le ton des différents éléments textuels – tantôt descriptifs, tantôt scénaristiques – nous entretenons l'appétence de la lecture et limitons sa lassitude. Puisque le cerveau n'est pas conçu pour se consacrer trop longtemps à une seule et même tâche, autant faire en sorte de l'épauler !
Gardez néanmoins à l'esprit que ce livre est le vôtre et que vous êtes totalement libre de le parcourir dans l'ordre que vous désirez. Simplement, vous savez désormais comment vous y retrouver en son sein.

INTERLUDE : MENER UNE PARTIE EX NIHILO

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Josselin Grange

Vous voudrez peut-être vous lancer dans la maîtrise de *S.T.A.R.S* sans forcément suivre la campagne proposée. Afin de mieux vous guider, vous trouverez ci-dessous quelques conseils pour respecter l'état d'esprit du jeu.

LA PHILOSOPHIE DE L'ACTUAL PLAY

Un Actual Play est un jeu qui a été pensé pour être joué, bien sûr, mais aussi pour être observé par des spectateurs. De ce fait, dans *S.T.A.R.S*, il y a peu de combats ou de jets de dés. En contrepartie, chaque jet de dé est un moment de suspense qui peut faire basculer la partie. Le succès entraîne une conséquence, et l'échec aussi.
Comme dans tout jeu de rôle, la règle suprême est de s'amuser : elle l'emporte sur le respect religieux des règles, de la cohérence ou de l'univers (ou *lore*, pour reprendre une autre terminologie). Respectez donc les règles, mais avec un certain équilibre.
Voici quelques guides qui vous permettront de maîtriser dans l'esprit « S.T.A.R.S » :

MOINS LES COMBATS SONT PRÉSENTS, MEILLEURS ILS SONT

En tant que meneur de jeu, faites intervenir le moins de combats possible. Une confrontation doit être un grand moment et un combat par session est déjà un grand maximum. Comme dans la vie réelle, quand on sort son arme, on prend le risque de mourir, d'autant plus lorsqu'on explore un vaste univers peuplé par des créatures parfois infiniment supérieures aux êtres humains. Les PNJ le savent et préfèrent éviter les combats. Même les aliens dont la profession implique un certain usage de la violence (les équivalents des gardes ou des policiers, par exemple) préfèrent se rendre plutôt que de mourir. Si les PJ sont à l'origine du combat, faites qu'ils en sentent les conséquences, que ce soit matériellement (une vilaine cicatrice, la perte d'un membre…) ou psychologiquement (vous avez tué le conjoint d'un alien et son épouse veut se venger ou mourir, certains PNJ ou même le PJ lui-même acquièrent un trouble mental).
Faire couler le sang doit toujours avoir une conséquence. Sur les mondes primitifs, les amis du mort peuvent chercher à se venger par eux-mêmes. Sur les mondes dotés d'une police, ce type de crime est puni.

DIVERSIFIEZ LES SOURCES D'OPPOSITION

Pour pallier cette carence en action, remplacez les combats par d'autres situations de tension : il faut grimper une paroi vertigineuse, avec des conséquences mortelles en cas de chute ; une réparation est à réaliser d'urgence pour éviter que la navette n'explose ; comprendre ce que pensent ou veulent des adversaires potentiels est impératif afin de désamorcer une crise aux conséquences mortelles pour les PJ ; en manque de provisions, les personnages doivent trouver ce qui est comestible et ce qui est toxique sur un monde inconnu… Bref, faites en sorte que vos PJ se creusent la tête pour se sortir des situations dans lesquelles ils se fourreront tout seuls sans forcément se frayer un chemin au travers des obstacles les armes à la main. Ils en garderont des souvenirs d'autant plus émouvants que la situation sortira de l'ordinaire, et peut-être même une plus grande fierté.

LES PJ COMME SOURCE DE BOULEVERSEMENTS

Les PJ sont au centre de **leur** histoire. En relevant les défis que vous leur proposerez, ils laisseront un sillage de perturbations : alliés et ennemis, sociétés bouleversées ou au contraire renforcées, civilisations potentielles qui adviennent ou au contraire ne verront jamais le jour… Au fur et à mesure de votre campagne, ces conséquences doivent être de plus en plus présentes pour que votre scénario s'efface sous celui écrit par vos joueurs malgré eux. Un peuple opprimé peut se révolter contre un ennemi apparemment invincible, en prenant les PJ pour figure de proue et faisant d'eux les responsables de la chute ou de l'ascension d'une nouvelle civilisation, avec parfois des conséquences majeures dans un futur lointain. Faites-en part aux joueurs, même si leurs personnages n'ont aucune chance de les voir de leur vivant.
N'hésitez pas à ajouter des aventures annexes qui reviennent justement sur les perturbations causées par les PJ. Faites revenir des personnages qu'ils ont déjà croisés, mais en les ayant fait évoluer. Vos joueurs doivent sentir que, certes le monde est vivant, mais surtout, il réagit vraiment à leurs actions.

LA MORT, LA VIE ET LA FOLIE

Si un PJ n'a plus de Points de Vie (voir p. 22 pour le système de jeu), si un test raté doit avoir la mort pour conséquence, si une action malavisée se traduit par son décès, il **doit** mourir. Tant pis si cela perturbe les plans de tout le monde, y compris les vôtres. Dans la vie réelle, les trépas sont le plus souvent inopinés et bouleversent les plans les mieux huilés. Dans *S.T.A.R.S*, c'est pareil.

Lorsqu'un personnage n'a plus de Points de Santé Mentale, il n'est pas mort, mais il pourrait tout aussi bien l'être. Son esprit est brisé, il n'a plus ni volonté, ni entendement. C'est un idiot bavant, ou un catatonique irrécupérable… Ou un mort, parce qu'il s'est suicidé. Même si son corps est toujours là, potentiellement encore en vie (sauf suicide), il n'est plus bon à rien. Au mieux, il peut arriver à suivre les autres personnages, mais il est incapable d'agir. Au pire, il est un poids mort, qu'il faut déplacer ou surveiller pour éviter qu'il ne commette un acte dangereux.

N'hésitez pas à poser ces faits dès le début de la partie, afin que vos joueurs soient prévenus. Leurs personnages s'embarquent dans une navette spatiale, pour un voyage de plusieurs mois au travers de l'espace. Cela implique des dangers mortels auxquels on ne réchappe pas : si la navette explose, si un PJ est projeté loin d'elle pendant une sortie extra-véhiculaire, la mort n'est pas un risque, c'est une certitude inéluctable. Si l'enfermement dans une minuscule pièce pendant des mois n'est pas toléré, c'est la folie et la fin de la partie pour le malheureux qui a craqué.

Par contre, la mort ou la folie doivent rester dans les mémoires. Ce ne sont pas des évènements anodins et ils doivent constituer un traumatisme pour celles et ceux qui y sont confrontés. Même si le PJ est instantanément vaporisé par un rayon de la mort, n'hésitez pas à figer l'action et laissez le temps à chacun d'exprimer ses réactions, y compris les PNJ qui se sont joints au groupe. Demandez au joueur dont le personnage vient de perdre son dernier Point de Santé Mentale ce qu'il fait, comment son PJ finit sa vie : est-il prostré, silencieux, les yeux écarquillés d'horreur ? Ou passe-t-il le reste de sa pauvre existence à hurler de peur, enfermé dans des visions d'épouvante ? Peut-être retire-t-il calmement le casque de sa combinaison alors qu'il est dans l'espace, prononçant les derniers mots fatidiques « Je n'en peux plus. Il faut que ça s'arrête. » Peut-être s'éloigne-t-il dans le désert, sans un mot, sans prévenir personne pour que les sables l'avalent ?

Si tout le groupe meurt, par exemple à cause de l'explosion de la navette, d'un crash, ou de toute autre situation mortelle pour l'ensemble des PJ, le même conseil s'applique. Prenez d'abord le temps de décrire cette fin tragique et donnez à chaque joueur l'occasion d'expliquer ce que son personnage ressent dans ses derniers instants. Pendant ce temps, confrontez-vous à ces deux questions : Faut-il continuer ? Et si oui, comment poursuivre la partie ?

Avant tout, la question de la fin. Même si nous souhaitons tous jouer éternellement, nos parties finissent. Est-ce que ce jour est arrivé ? Est-ce que cette fin tragique peut constituer le point d'orgue d'une série de super aventures, dont on se souviendra longtemps ?

Si la réponse est non, la deuxième question est : comment allez-vous poursuivre ? Il pourrait y avoir des survivants au crash. À moins que l'aventure ne reprenne, deux semaines ou cinq ans plus tard, dans une navette spatiale chinoise. À moins qu'une bande d'explorateurs de la Grande Route ne tombe sur les restes de l'expédition des PJ. Ce groupe multiculturel pourrait alors décider de poursuivre la quête de la Terre, mais cette fois afin de la découvrir.

Vous devrez ensuite penser au nouveau personnage incarné par le ou les joueurs et quel lien il a avec le groupe. Même si le ou les nouveaux arrivants peuvent fort bien tomber de nulle part, l'expérience prouve que l'existence d'un lien préalable avec le groupe favorise l'intégration en son sein. C'est d'ailleurs pour cela que différents PNJ se joindront à l'équipe, afin de fournir des personnages de remplacement déjà intégrés !

TERRAIN MOUVANT !

Surprenez sans cesse vos joueurs. Il n'y a rien de pire pour l'imaginaire qu'une intrigue cousue de fil blanc ou des ficelles éculées. Mettez de la granularité dans vos aventures et vos PNJ, que leurs agissements et les événements soient suffisamment souples pour s'adapter à l'évolution de la situation. Quand vos personnages arrivent sur une planète inconnue, dans une ville alien, ils ne doivent avoir aucune idée de ce qui les attend.

Sur le fond, tranchez par rapport à ce qu'ils viennent de vivre : s'ils ont vécu une aventure au sein d'une civilisation de chasseurs-cueilleurs sous la coupe d'un dirigeant extraterrestre envoyé par la civilisation de la Grande Route, faites que la suivante les envoie sur un monde technologiquement avancé. S'ils ont visité une planète emplie d'extraterrestres

incompréhensibles, peuplez le prochain d'êtres étonnamment semblables à l'Homme.
Sur la forme, donnez l'impression que les choses seront faciles, puis mettez-les sous pression. Cela pourrait par exemple donner quelque chose comme « Des télépathes naturels ! On va enfin pouvoir se faire comprendre et apprendre des choses ! » / « Comment ça, on doit trimer à la mine pendant un an avant d'avoir le droit de repartir ? » Ou l'inverse ! Cette mission qui implique de voler un énorme animal de compagnie paraissait insurmontable, mais se révèle en fait d'une facilité enfantine… Jusqu'à ce que la situation s'inverse de nouveau, suite aux conséquences du vol.

FAITES VIVRE LA S.F. À LA C. CLARK

Dans *S.T.A.R.S*, vous et vos joueurs naviguez dans des mondes technologiquement différents, parfois plus avancés, parfois moins, mais toujours vivants. Pour favoriser l'immersion, travaillez l'atmosphère environnementale et décrivez le décor avec les cinq sens. Une ville de métal n'est pas seulement constituée de bâtiments étincelants (vue). Elle est aussi emplie par le bruit de dizaines d'êtres chacun avec leur propre mode de communication, mais unis par l'usage de la *lingua franca* de la Grande Route (ouïe). Les rassemblements de nombreux aliens dans un hangar bondé génèrent aussi des odeurs étranges, parfois familières, parfois incompréhensibles (odorat). Cet habit semble constitué d'une plaque de métal, mais est doux, souple et tiède comme un tissu (toucher).
Ne cherchez pas d'explication, mais n'hésitez pas à accoler des concepts antinomiques (à priori, « métal » évoque plutôt « froid », « dur », pas « doux », « souple ») afin de générer une étrangeté perceptible (doux, souple) et cependant inexplicable (comment ces aliens ont-ils fait pour rendre un métal doux et souple ?).
Pour transmettre au mieux ces éléments, préparez vos descriptions en amont. Cela vous évitera de bafouiller et de chercher vos mots et favorisera encore plus l'immersion.

PNJ À LA VOLÉE

Il y a deux types de PNJ :
– Les PNJ qui ont une personnalité et des objectifs liés à la campagne
– Les autres
Concernant ces derniers, voici une technique rapide : le PNJ est soit « simple et naïf » et éveille les soupçons des joueurs, soit il est le miroir psychologique d'un des personnages et partage avec lui une caractéristique commune (tic de langage, attrait pour la technologie, curiosité, goût pour les potins, etc.). Cette seconde solution crée une proximité et une culture de groupe assez forte.
Suivant le rythme que vous donnerez à votre aventure, vous pourrez même ajouter des personnages plus nuancés, qui ne révéleront pas tout de suite leur nom !

PRÉPAREZ VOTRE AVENTURE

Vos joueurs connaissent déjà l'émission et vous voulez jouer dans l'univers de S.T.A.R.S ? Choisissez juste un lieu (si possible décrit dans le présent ouvrage !) et prenez connaissance des personnages joueurs.

POUR COMMENCER…

Tout d'abord, créez des liens entre les personnages des joueurs, pour légitimer leur voyage ensemble. Cela renforcera l'unité du groupe et les interactions. Concernant le lieu de départ de votre campagne, *S.T.A.R.S* propose un départ imposé : la navette spatiale et le voyage vers Mars. N'hésitez pas à en faire une sorte de préquel, dans lequel vos personnages vivent les premières aventures de l'Homme au sein de la Grande Route, quitte à ce qu'ils reprennent ensuite l'aventure en jouant des aliens ou des PNJ Humains qui n'étaient que secondaires – passagers clandestins, naufragés de l'espace, etc.
D'une manière générale, considérez que vous pouvez commencer l'aventure par « *Vous passez la Porte, et vous êtes sur un autre monde…* »

OBJECTIF

Les premières parties sont en général soumises à des objectifs très clairs : décoller avec la navette, compléter les pleins et les provisions, puis atteindre Mars et explorer le Mont Sharp. Au fil du temps et à mesure que les joueurs acquièrent une certaine aisance dans l'exploration de mondes exotiques, ces objectifs deviendront naturellement plus flous. Revenir sur Terre, mais par un moyen qui reste à découvrir. Franchir toutes les Portes jusqu'au cœur de la galaxie, mais au prix de quelles aventures ?
Si vous voulez tenter une grande aventure capable de se développer en campagne, faites apparaître votre pitch sous forme d'opportunités dans le cadre des pérégrinations de vos joueurs. Cela pourrait donner par exemple :
– À l'écart de la Grande Route, une civilisation isolationniste, techniquement évoluée, a construit de vastes chantiers spatiaux. Rallier ces êtres pourrait être d'une grande aide…
– Les PJ ont sauvé un énorme alien, employé comme source d'énergie par leur ennemi. Il faudrait le ramener chez lui et sur place, interrompre cette exploitation honteuse d'une espèce sentiente !
– Les PJ traînent sur la place des travailleurs et ils entendent un alien élancé et hautain parler d'un objet incroyable, capable de téléporter des gens au travers des murs. Il y a peut-être quelque chose à faire pour le convaincre de céder cet objet…
Cette deuxième méthode donne plus de latitude aux PJ mais se base sur l'espoir (solide, le comportement des joueurs étant en général déformé par les jeux vidéo) qu'ils prendront l'initiative d'aller dans le sens de votre objectif.

APPROCHE GÉNÉRALISTE DU LIEU

Vos joueurs crapahuteront d'un lieu à l'autre pour tenter d'atteindre l'objectif que vous leur avez fixé. Vous devez donc avoir une vision géographique claire des lieux visités. La taille de l'univers ou d'une planète ne rend pas très utile les cartes, qui figurent surtout d'immenses étendues vides. Préférez des listes de points d'intérêt, quitte à éluder complètement les interludes de voyage.
Pour chaque lieu visité, soyez prêt à décrire clairement l'ambiance, la taille, les opportunités. L'univers de *S.T.A.R.S* est riche en aventures, qui doivent aboutir à de nouvelles amitiés ou à la découverte de nouveaux mondes, de nouvelles espèces, de technologies mystérieuses. En conséquence, chaque lieu est source d'aventure, qu'elle soit puissante ou dérisoire. Ici, des aliens, touristes perdus et pourtant indifférents à leur sort, mais en quête de compagnie. Là, un alien désespéré qui tient pourtant entre ses appendices le savoir de toutes les civilisations de la Grande Route. Là, encore un palais empli de merveilles technologiques inutiles, mais fascinantes.
En parallèle, prévoyez aussi des lieux que vos PJ voudront visiter mais dont vous n'avez pas besoin pour l'histoire. Les joueurs sont passés maîtres dans l'art de dévier du scénario et il vous faudra répondre à leurs sollicitations sans les remettre de force sur le chemin que vous avez prévu. **Ne nommez pas les lieux que vous créez à la volée.** La majorité des aliens n'emploient pas de nom propre ni de dénomination individuelle. Laissez donc les joueurs donner des noms aux choses. Ils sont des découvreurs : c'est leur prérogative. Si cette planète inconnue tourne autour d'une vilaine naine brune, incitez les joueurs à la baptiser, quitte à récompenser cela d'un point de Santé Mentale, pour représenter la fierté d'avoir découvert ce lieu. À vous, par contre, de noter ce nom et de l'employer pour en figer l'usage !

DÉROULEMENT DE L'AVENTURE

Gestion du temps

Une fois vos lieux préparés, vous pouvez lâcher la bride à vos joueurs et les laisser explorer. Si jamais ils s'éloignent de certains chemins et que vous désirez les réorienter en douceur, n'hésitez pas à jouer sur le cycle jour/nuit et les besoins en sommeil et en nourriture. Une pause avant d'aller se coucher est le meilleur moyen de dresser le bilan des pistes en cours, surtout si vous avez un PNJ pour guider discrètement la conversation.
S.T.A.R.S étant conçu pour l'initiation, vous pouvez très artificiellement faire ou demander un rappel des aventures en cours. C'est vous qui maîtrisez la boussole.
Outre les ennuis dans lesquels les PJ se plongeront d'eux-mêmes, accordez une importance toute particulière au temps de la vraie vie. Si vous jouez rarement et ignorez quand sera votre prochaine séance, assurez-vous de clôturer la quête avant la fin de la session, quitte à raccourcir certains événements. Si vous êtes certain de vous réunir tous ensemble bientôt, terminez sur un *cliffhanger* : un alien coriace attaque, une Porte vient d'être franchie, etc.

Résolution des intrigues

Vers la fin de votre aventure, prévoyez une confrontation physique (test de pilotage, tentative de survie dans un milieu hostile…) ou intellectuelle (dilemme, volte-face, négociation…). La tension scénaristique a crû, elle doit maintenant trouver sa résolution.
Travaillez également le contexte : l'endroit de l'affrontement doit être aussi important que l'affrontement. Agrémentez le décor de nombreux éléments (arbres, buissons, mobilier, décoration, etc.) pour que les personnages interagissent avec lui et fassent preuve d'ingéniosité.

Les dés

Par ailleurs, lancez très peu de dés pour faire davantage ressortir leur importance. On ne lance pas les dés juste pour les faire rouler (même si les joueurs adorent avoir des trucs en main). Lorsque les dés sortent de leurs sacs, l'histoire est à un tournant !
Vous pouvez également accentuer leur rôle dans l'intrigue en énonçant les enjeux juste avant le lancer, pour que les actions des personnages soient réellement suspendues à leurs résultats.

Récompenses

En fin de quête, récompensez généreusement les PJ. Ils ont souffert pour parvenir jusque-là, la moindre des choses est de les récompenser. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser uniquement l'argent comme gratification. Un bonus dans une compétence, un objet peu commun, une nouvelle relation d'importance, un laissez-passer, une information vitale ou une promotion sont autant d'éléments qui valorisent les exploits de vos personnages et leur donnent le sentiment du devoir accompli.
En parallèle, dissociez bien récompense et châtiment. Si vous devez punir un comportement immoral, faites-le en plus de la récompense, pas en remplacement.

CRÉER SON PROPRE PERSONNAGE

Voici l'heure pour vos joueurs de créer leurs personnages. Pour cela, nous vous proposons deux possibilités.

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

À PARTIR DES PRÉTIRÉS

Vous trouverez p. 168 un ensemble de personnages prétirés. Ces personnages ont été développés selon les règles de création détaillées ci-après et sont prêts à jouer. Les personnages Humains constituent le meilleur choix si vous souhaitez vous lancer directement dans la partie, et sont incontournables si vous commencez dès le début de l'aventure. C'est également une bonne option si vous débutez dans le jeu de rôle car ainsi, vous ne vous encombrez pas avec des considérations superflues. L'aventure avant tout !

Les quatre personnages prévus prétirés Humains vous proposent les profils suivants :

- La pilote ;
- L'astrophysicienne ;
- Le xénobiologiste ;
- L'ingénieur.

Si votre groupe comprend plus de quatre joueurs (ou si certains meurent très tôt dans l'aventure), vous trouverez en outre :

- Un astronaute américain, l'un des remplaçants prévus au cas où l'un des personnages de départ ne serait plus disponible pour le voyage vers Mars ;
- Une cosmonaute russe de la station spatiale internationale ;
- Des taïkonautes chinois, qui peuvent prendre la suite si la mission euroaméricaine est anéantie ;

En outre, ce volume vous propose plusieurs profils d'aliens qui se joindront au groupe et deviendront autant de personnages jouables :

- La Loutre, un alien assez semblable à… une loutre, mais intelligente et curieuse ;
- Iibii, un alien vaguement arachnoïde de 16 mètres de haut ;
- Agadi, un Serpent à dix pattes, issu d'une culture très primitive ;
- Un robot ayant développé une conscience ;
- Quatre-bras, un alien anarchiste ;
- Kshhh, un être lézard minuscule, technicien hors pair ;
- Ken le touriste, un alien naïf et pathologiquement optimiste ;
- Une plante affamée intelligente ;
- Reine, une extraterrestre humanoïde capable de voler ;
- Donne-la-vie, un médecin alien ;
- La Boule, une créature sphérique issue d'une expérience génétique ratée ;

Chaque prétiré vous fournit les données chiffrées (caractéristiques et compétences, principalement) nécessaires à votre personnage. Recopiez ces données sur votre feuille de personnage.

Certaines zones ont par ailleurs été laissées vides, pour vous permettre de personnaliser votre héros. Le nom bien sûr, mais également son sexe et sa description physique. Prenez un peu de temps pour songer à ces éléments et, ainsi, faire de votre personnage un être unique. Vous n'avez pas besoin d'en faire tout un roman, un ou deux traits caractéristiques suffiront (couleur des cheveux ou des yeux, corpulence, cicatrice, type de vêtements, attitude physique…).

N'hésitez pas à discuter avec les autres joueurs et joueuses des prétirés que vous choisissez car rien qu'en en parlant, vous commencez déjà à tisser les liens qui resserreront votre groupe.

À PARTIR DE L'IMAGINATION DES JOUEURS

Certains joueurs auront sans doute une idée plus précise de leur personnage ou bien souhaiteront grandement s'écarter des prétirés proposés. Dans ce cas-là, ils pourront créer leurs héros *ex nihilo*.

Le système de jeu de *S.T.A.R.S* est une version simplifiée et modifiée d'un système plus robuste, le *Basic system* (ou système Chaosium, du nom de l'éditeur qui l'a popularisé) et utilisé, entre autres, dans l'excellent jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*. Vous pouvez retrouver les règles initiales de ce système à l'adresse suivante :

https ://www.sden.org/IMG/pdf/basicregles.pdf

Les règles de création de personnage sont les suivantes.

Les caractéristiques

Un personnage dispose de cinq caractéristiques :

La **Force** est une mesure de la puissance musculaire du personnage. Cette caractéristique donne une idée de ce qu'il peut soulever, porter, pousser ou tirer.

La **Dextérité** mesure la vivacité, l'agilité et la rapidité physique du personnage.

L'**Endurance** rend compte de la vitalité et de la santé du personnage, mais aussi de son état physique général : a-t-il une bonne vue, une peau saine, bref, est-il jeune et en bonne forme (ou incroyablement chanceux à la roulette de la génétique) ?

L'**Intelligence** décrit les capacités d'apprentissage, de mémorisation et d'analyse de votre personnage. Elle ne remplace pas l'intelligence du joueur, mais gère, à sa place, un certain nombre de tâches fastidieuses.

L'**Intuition** décrit la capacité à savoir ce qu'on ne sait pas, comprendre l'incompréhensible et plus généralement à faire preuve… d'intuition. Par exemple, le sixième sens, l'impression d'être espionné, le « tout ça ne me dit rien qui vaille » relèvent tous de cette caractéristique.

Vous disposez de trois méthodes pour déterminer les différents scores :

a) Pour chaque caractéristique, lancez 3 dés à 6 faces (abrégés en 3d6) et additionnez le résultat.

b) Répartissez 60 points dans ces 5 caractéristiques avec un minimum de 4 et un maximum de 18.

c) Si vous souhaitez vous reposer sur le hasard sans trop frustrer vos joueurs, vous pouvez également utiliser la méthode a) mais leur faire effectuer trois tirages de caractéristiques. Ils choisiront alors le meilleur des trois lots de chiffres (et non le meilleur chiffre à chaque fois).

Les **Points de Vie :** une fois les caractéristiques définies, remplissez les Points de Vie. Ils sont égaux à l'Endurance avec un maximum de 14.

La **Santé Mentale :** une fois les caractéristiques définies, remplissez les points de Santé Mentale. Ils sont égaux à l'Intuition avec un maximum de 14.

Lors d'une action basée sur une caractéristique pure (lever quelque chose de lourd dépend seulement de la Force, se souvenir d'une suite de chiffres entendue une seule fois relève uniquement de l'Intelligence, etc.), ce score peut être multiplié par un chiffre variable entre 1 (très difficile) et 5 (facile) pour donner un chiffre en pourcentage. La réussite ou l'échec de l'action est déterminée en lançant un dé à cent faces (abrégé en 1d100). Ce dé s'obtient en lançant simultanément deux dés à dix faces, chacun d'une couleur différente. Avant le jet, le joueur précise quel dé correspondra aux dizaines et quel dé correspondra aux unités. Il lui suffira alors de lire le résultat directement sur les dés. **Si le résultat du dé est inférieur ou égal au résultat de la multiplication, l'action est réussie.**

Exemple : l'ingénieur reçoit une suite de chiffres qu'il doit rapidement mémoriser et entrer dans l'ordinateur de vol de la navette. C'est un test d'Intelligence pure. Avec un score d'Intelligence de 14, il a 70 % de chance de réussite (14, son score, multiplié par 5). Son joueur lance deux dés, l'un doré et l'autre argenté. Il précise que le doré sera le dé des dizaines et l'argenté le dé des unités. Il obtient 4 sur le dé doré et 1 sur le dé argenté. Avec un résultat de 41, l'ingénieur entre sans erreur les chiffres qu'il a reçus.

La profession

Au vu de ces statistiques, réfléchissez avec le joueur à la profession de son aventurier. Pilote ? Electronicien ? Philologue ? Diplomate ? Si besoin, aidez-vous des prétirés p. 168 pour définir son métier.

Exigez que les personnages soient spécialisés et clairement définis pour démarrer, même si leur destinée peut les amener à évoluer. La complémentarité des personnages assure en effet que chacun aura un moment de lumière dans l'histoire.

Les compétences

L'essentiel des actions des personnages susceptibles d'échouer passe par le recours à des compétences. Chacune d'elles s'exprime en pourcentage et suppose, comme pour les tests de caractéristique, de lancer un dé à cent faces (abrégé en 1d100). Ce dé s'obtient en lançant simultanément deux dés à dix faces, chacun d'une couleur différente. Avant le jet, le joueur précise quel dé correspondra aux dizaines et quel dé correspondra aux unités. Il lui suffira alors de lire le résultat directement sur les dés. **Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la compétence, l'action est réussie.**

Exemple : le xénobiologiste tente de découvrir l'utilité d'un objet extraterrestre. Il a 80 % en Comprendre l'étrange et son joueur lance deux dés, l'un doré et l'autre argenté. Il précise que le doré sera le dé des dizaines et l'argenté le dé des unités. Il obtient 0 sur le dé doré et 5 sur le dé argenté. Avec un score de 05, le xénobiologiste obtient même une réussite critique ! Le MJ lui apprend qu'il tient entre ses mains un dispositif capable de transmettre les pensées et lui demande ce qu'il veut obtenir de plus grâce à sa réussite critique. Le joueur tente d'apprendre comment fonctionne cet appareil mais cela lui est refusé par le MJ. Il opte finalement pour apprendre les inconvénients, dangers et autres effets secondaires de l'objet. Le MJ lui apprend qu'utiliser un transmetteur de pensées sur des esprits trop étrangers, comme ceux des aliens, demande un test de Garder son calme car l'expérience est difficile pour la santé mentale.

Les scores initiaux

Vous trouverez dans l'encart ci-après une description exhaustive des compétences accessibles à la création. Le personnage dispose dans chacune

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

d'elles d'un score initial défini selon l'une des deux méthodes ci-dessous, que vous choisissez.

Calculs prêts à jouer

Cette méthode, bien que légèrement plus calculatoire que la seconde, dispose d'un double avantage : des scores initiaux plus élevés et un personnage directement prêt à l'emploi. Elle a été utilisée pour les prétirés.

Pour chaque compétence, faites la moyenne de deux caractéristiques liées (cf. encart), en arrondissant à l'entier inférieur. Multipliez alors ce résultat par 5 pour obtenir le score à affecter à la compétence.

> ***Exemple :*** le xénobiologiste dispose d'un score de 14 en Intelligence et de 18 en Intuition. Son score initial en Comprendre l'étrange est donc de : [(14+18)/2] x 5. La moyenne arrondie à l'inférieur de 14 et de 18 est de 16, ce qui, multiplié par 5, lui donne une compétence initiale de Comprendre l'étrange de 80 %.

Personnalisation de personnage

Cette méthode est plus rapide à mettre en œuvre au niveau des chiffres puisqu'elle n'intègre pas de calcul de moyenne et d'arrondi. Elle permet en outre de personnaliser son personnage en développant davantage certaines compétences. En revanche, les compétences non personnalisées seront plus faibles qu'avec la première méthode.

Cette méthode fonctionne en deux temps :

– Pour chaque compétence, ajoutez les deux caractéristiques liées et multipliez le tout par 2. Il s'agit du score initial de la compétence.

– Une fois tous les scores initiaux renseignés, vous disposez de 50 points à répartir comme bon vous semble, sur la base de 1 pour 1. À la création, aucun personnage ne peut disposer d'une compétence supérieure à 90 %.

> ***Exemple :*** Le xénobiologiste dispose toujours d'un score de 14 en Intuition et de 18 en Intelligence. Son score initial en Comprendre l'étrange est donc de : (14+18) x 2, soit 64 %. Il décide de dépenser 16 de ses 50 points pour améliorer cette compétence qu'il estime primordiale, passant son score à 80 %.

Compétences supplémentaires

Certains types de personnages aliens disposent de compétences particulières. Dans la mesure où ces dernières ne sont accessibles qu'à eux, elles sont détaillées dans leur profil.

DESCRIPTION DES COMPÉTENCES

Les noms des compétences mentionnent souvent plusieurs domaines. Cette liste n'est pas exhaustive, mais vise à donner une idée de tout ce qui peut entrer sous l'intitulé de la compétence en question. Ainsi, « Courir, nager, sauter » recouvre n'importe quelle activité physique qui réclame un peu de technique et ne fait pas appel à la force brute ou à la dextérité naturelle. La majorité des sports entrent dans le champ d'application de cette compétence, par exemple.

Adaptation (Endurance, Intuition) : versant intellectuel de la compétence Survie, Adaptation permet de deviner si une plante est comestible, une atmosphère respirable, un liquide potable, et ce sans disposer du matériel d'analyse nécessaire, et plus généralement de deviner des choses à partir d'informations qui ne sont pas consciemment connues… Un peu comme un sixième sens ou une capacité psychique inconnue (mais la science a prouvé que cela n'existait pas, n'est-ce pas ?).

Astrophysique, mathématiques (Intelligence, Intuition) : mesure la compétence du personnage dans les sciences dures, ce qui inclue non seulement les deux mentionnées ici, mais aussi la géométrie, la physique, etc.

Biologie, géologie (Dextérité, Intelligence) : mesure la compétence du personnage dans les sciences de la vie et les sciences appliquées, à la fois sur le plan intellectuel (l'étendue de ses connaissances) mais aussi pratique (sa capacité à utiliser des équipements de laboratoire, à créer des produits chimiques, etc.).

Bricoler, bidouiller (Dextérité, Intuition) : permet de réparer, d'améliorer et de tripatouiller les dispositifs mécaniques ou électromécaniques, comme des moteurs, des générateurs…

Combat à distance (Dextérité, Intelligence) : permet d'utiliser des armes à distance, des plus primitives (javelot, arc, pierre lancée…) aux plus avancées (fusil, pistolet ou même des armes alien à distance). Un test de Comprendre l'étrange peut être requis avant d'employer les armements les plus exotiques.

Combat au corps à corps (Endurance, Force) : permet d'utiliser les armes de corps à corps, des plus primitives (pied, poing, couteau, massue, pierre utilisée pour frapper…) aux plus avancées (baïonnette, tronçonneuse ou même des armes alien de contact). Un test de Comprendre l'étrange peut être requis avant d'employer les armements les plus exotiques. La compétence peut aussi servir pour parer une attaque, à supposer que les armes employées par l'attaquant et par le défenseur le permettent (un couteau alien qui tranche tout ce qu'il touche peut difficilement être paré et une tronçonneuse n'est définitivement pas une arme avec laquelle parer).

Comprendre l'étrange **(Intelligence, Intuition) :** capacité à comprendre tout ce qui relève des aliens. Cela peut aussi bien concerner les aliens eux-mêmes (leurs rituels, leurs attitudes, leurs tabous…) que leurs objets ou leurs constructions.

Convaincre (Force, Intelligence) : recouvre à la fois l'art de l'argumentation et la capacité à se faire obéir, de gré ou de force. La démonstration, l'intimidation, le charme, la menace… Tout cela relève de Convaincre.

Courir, sauter, nager (Dextérité, Endurance) : cette compétence est employée pour toute activité physique qui requiert un minimum de technique. La majorité des sports relèvent de cette compétence, par exemple. En revanche, soulever quelque chose de lourd ou rattraper un objet qui tombe ne relèvent pas de cette compétence. Dans le premier cas, c'est une pure question de Force, dans le deuxième de Dextérité.

Déplacement en zéro G (Dextérité, Force) : recouvre l'art de se déplacer en apesanteur. Le personnage sait gérer les poussées et les directions afin de se rendre là où il veut, sans manquer sa cible, s'écraser dessus ou la rejoindre à une allure d'escargot.

Discrétion (Dextérité, Intuition) : utilisée lorsque vous devez vous faire oublier, vous cacher, ne pas vous faire remarquer. Dans *S.T.A.R.S*, cette compétence ne permet pas de se déguiser, car, quel que soit le matériel disponible, se faire passer pour un alien est irréalisable. Dans le cadre d'une filature ou d'une poursuite, la compétence Discrétion du suiveur s'oppose à la compétence Observer du suivi.

Garder son calme (Endurance, Intuition) : l'art de résister à toutes les situations mentalement éprouvantes. Cela recouvre la capacité à résister à la torture, mais aussi celle de supporter des spectacles affreux sans en faire des cauchemars ou encore de tolérer le contact mental avec un esprit fondamentalement étranger, dans le cas d'un contact télépathique, par exemple. C'est la compétence qui mesure à quel point le personnage est mentalement stable et équilibré… ou susceptible de sombrer facilement dans la folie.
Si le PJ peut, lors de ce test, toucher un objet fétiche qu'il a en sa possession, il obtient un bonus de +10 %. S'il peut même l'utiliser lors de ce test, le bonus est de +25 %.

Observer (Endurance, Intuition) : percevoir tout ce qui n'est pas évident grâce à ses sens. Attention, certains aliens disposent de plus de cinq sens et d'autres moins… Ou n'ont pas ceux auxquels les Hommes sont habitués.

Pilotage (Dextérité, Intelligence) : diriger n'importe quoi capable de se déplacer par lui-même, depuis les montures animales jusqu'aux navires spatiaux, en passant par les voitures, les motos, les engins antigravité et autres bizarreries aliens. Un test de Comprendre l'étrange peut être requis avant d'employer les montures ou les machines les plus exotiques.

Programmation (Intelligence, Intuition) : mélange d'électronique et de connaissance des ordinateurs (les langages, le fonctionnement, etc.), c'est la compétence qui permet de faire fonctionner tout ce qui relève des systèmes informatiques, même ceux des aliens… Enfin, ceux qu'on parvient à comprendre.

Réflexes (Dextérité, Force) : parfois, vous devrez être vif pour échapper à un éboulement, empêcher un monstre alien de vous arracher le pied ou retenir quelqu'un qui vient de trébucher. Réflexes intervient précisément à ce moment-là. Cette compétence intervient aussi lors des combats pour déterminer qui agit en premier.

Soigner (Dextérité, Intelligence) : Capacité à diagnostiquer et à soigner. Efficace sur les Humains, moins sur les animaux de la Terre et souvent contreproductive sur les aliens. Un test de Soigner peut rendre un Point de Vie, une fois par jour.

Survie (Endurance, Intuition) : capacité à fabriquer ou obtenir de quoi survivre dans la nature. Faire un feu, trouver un abri, filtrer de l'eau, etc.

Affinage et historique

L'impact de la profession

Une fois ces premiers scores notés, vous devez déterminer, en tant que MJ, l'orientation que vous donnerez à votre groupe de héros. Souhaitez-vous un groupe…
– Polyvalent ?
– Spécialisé ?
– Hyperspécialisé ?
Des personnages hyperspécialisés ont de grandes chances d'exceller dans leur domaine mais les enjeux risquent de perdre leur intérêt sur le long terme si tout est trop facile pour eux : le xénobiologiste est-il toujours aussi intéressant à jouer en sachant qu'il ne peut pas rater un test de Comprendre l'étrange ? À l'inverse, dans un groupe plus polyvalent, la difficulté constitue un défi récurrent et la satisfaction de la victoire n'en est que meilleure. Ne vous sentez pas obligé d'opter pour un compromis. Vous pouvez tout à fait avoir des personnages aux compétences très tranchées, hyperspécialisées. L'un des plaisirs du jeu de rôle est aussi de les plonger dans des situations où ils quitteront leur zone de confort – leurs compétences élevées et autres pouvoirs – et s'en sortiront avec d'autres solutions. Dans tous les cas, les écarts seront suffisamment marqués pour permettre à chacun de trouver sa place et de faire preuve d'astuce en cas de coup dur.
Selon l'optique retenue pour votre groupe, ajustez les scores des personnages comme suit :
– Si votre groupe est polyvalent, ajoutez 10 points à deux compétences représentatives de la profession du personnage (par exemple Garder son calme et Comprendre l'étrange pour un xénobiologiste).
– Si votre groupe est spécialisé, ajoutez 15 points à deux compétences représentatives de la profession du personnage (par exemple Pilotage et Déplacement en zéro-G pour un pilote).
– Si votre groupe est hyperspécialisé, ajoutez 20 points à deux compétences représentatives de la profession du personnage (par exemple Astrophysique, mathématiques et Biologie, géologie pour un astrophysicien).

Quand j'étais petit, je faisais…

Une fois ces compétences définies, le joueur peut demander à les augmenter. Il doit pour cela fournir une explication raisonnable au MJ, telle que « Dans mon enfance, je devais échapper à des plus grands qui me martyrisaient, donc j'ai appris à courir vite ! » Le meneur pourra alors autoriser d'augmenter la compétence de 10 points (voire 20 en cas de justification extrêmement pertinente).
Le MJ est invité à encourager ces demandes car elles remplissent l'histoire du personnage. Cependant,

à chaque bonus accordé, il appliquera un malus équivalent à une autre compétence déjà acquise, en le justifiant. Par exemple « Comme tu as passé ton enfance à fuir, tu restais solitaire et tu n'as jamais appris à négocier ou mentir dans des situations stressantes. »
Le jeu de rôle a déjà commencé !
Remarque : Vu le faible nombre de compétences disponibles, nous vous conseillons de limiter ces changements à trois maximums (trois bonus et trois malus).

Compétence spéciale

Certains aliens ont, de plus, des capacités spéciales. Ceux jouables par les PJ disposent déjà de la leur. Si vous souhaitez créer vos propres extraterrestres, MJ, faites en sorte qu'à une capacité corresponde une faiblesse.
Par exemple, Quatre-bras dispose d'un système d'écholocation qui lui permet de « voir » dans le noir et qui fonctionne aussi sous l'eau. En retour, il est issu d'une culture qui valorise l'anarchie et l'absence de règles, ce qui lui rend la vie très difficile.
Donne-la-vie peut soigner n'importe quel être vivant, même s'il n'est pas de son espèce, et ses soins rendent 1d6 Points de Vie plutôt qu'un seul. En retour, elle ne peut pas se battre.

La phrase de synthèse

Idéalement, votre personnage devait pouvoir se résumer à la phrase *« Je suis génial·e parce que… mais la société a des problèmes avec moi parce que… »*.
Maintenant que vous en savez plus sur ses données chiffrées, ses talents, voire son passé, essayez de compléter cette phrase de synthèse. L'important est qu'elle fournisse une motivation suffisamment forte à votre personnage pour qu'il ait décidé de partir à l'aventure, de quitter son monde, peut-être pour toujours.
Notez que vous pouvez tout à fait conserver cette phrase de synthèse pour vous et votre MJ sans forcément en référer aux autres joueurs. Après tout, chaque personnage a ses petits secrets. Si vous êtes d'humeur joueuse, vous pouvez même vous inventer une phrase de synthèse « publique », connue des autres personnages, mais qui est en réalité très différente de la réalité de votre personnage. La littérature regorge de héros qui mentent sur leur origine au commencement de l'aventure, alors pourquoi pas vous ?
À titre d'exemple, vous trouverez ci-dessous une présentation des héros archétypaux de *S.T.A.R.S.*

La pilote

Phrase de synthèse

« *Mon personnage est génial parce que c'est une pilote hors pair qui ne craint aucun défi, aussi dangereux soit-il, mais la société a des problèmes avec elle parce qu'elle est accro à l'adrénaline et prête à tout pour avoir sa dose.* »

Historique

Pilote de chasse de l'US Air Force, spécialiste des prototypes, vous êtes sans peur, limite suicidaire, toujours prête à relever un défi. Vous êtes devenue pilote de navette spatiale à 35 ans et vous avez déjà fait deux expéditions et deux arrimages auprès de l'ISS. La vie pour vous est très ennuyeuse sans adrénaline, et vous avez comme autres distractions les jeux d'argent et les courses de voitures, si possible dans des contextes illégaux pour pimenter l'action. Vous posez problème à votre hiérarchie, mais ils sont coincés car vous êtes la meilleure. Même si vous avez été souvent approchée par la Chine ou SpaceX, vous êtes restée loyale à la NASA… qui reste votre meilleure chance de retourner dans l'espace. Vous n'avez pas de famille car cela représente pour vous la menace d'une vie rangée. Vous, vous voulez l'aventure.

Le xénobiologiste

Phrase de synthèse

« Mon personnage est génial parce que c'est un scientifique aussi intelligent qu'atypique, qui ne craint pas d'élaborer des théories farfelues, mais la société a des problèmes avec lui parce qu'il est persuadé que les extraterrestres sont là, sur Terre. »

Historique

Vous avez un doctorat en linguistique, en philosophie et en biologie, vous avez aidé à la conception de Google Translate. Pourtant, le professionnel très respecté que vous êtes, à 38 ans, est souvent contesté. Avec des collègues archéologues, vous avez soutenu parfois l'idée contestée par le milieu scientifique que l'humanité aurait été tirée de la Préhistoire par des voyageurs extraterrestres appelés « les anciens astronautes. ». En dépit de cette mauvaise réputation (qui a entraîné un divorce), vous restez persuadé d'avoir raison. Vous êtes dans l'équipe permanente de la NASA et du programme SETI dans une division spéciale dédiée à l'hypothèse d'un contact extraterrestre. Est-ce que cela arrivera de votre vivant ? Vous l'espérez.

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

L'astrophysicienne

Phrase de synthèse

« Mon personnage est génial parce que c'est une génie, tout simplement, mais la société a des problèmes avec elle justement parce que c'est une génie. »

Historique

Vous êtes une génie de 28 ans, et ceux qui comprennent l'étendue de votre intelligence sont parfois terrifiés, souvent fascinés. Détentrice d'une médaille Fields pour votre avancée radicale sur les équations de Navier-Stokes, vous avez également obtenu un prix Nobel pour une méthode qui porte votre nom et qui permet de déduire la structure d'un corps céleste en fonction de son rayonnement. Avec l'argent du prix Nobel, vous avez fait construire une immense bibliothèque à Miami où vous passez votre temps à répondre aux problèmes de la NASA. Vous rêvez que, quelque part dans les équations, il existe une solution pour permettre aux Humains d'aller plus vite que la vitesse de la lumière. Jusqu'à présent, vous n'avez rien trouvé mais vous savez que si quelqu'un peut le faire, c'est vous. Profondément solitaire parce que personne ne vous comprend vraiment, vous êtes perçue comme sinistre voire dépressive. Vous vous sentez juste seule. Vous n'avez pas de famille en dehors de votre mère et pas d'amis.

L'ingénieur

Phrase de synthèse

« Mon personnage est génial parce qu'il est le meilleur ingénieur du monde mais la société a des problèmes avec lui parce qu'il est très, très croyant. »

Historique

Concepteur de la station Mars First de SpaceY, vous n'êtes pas simplement un génial architecte de calculs et de papiers : dans les situations d'urgence, vous savez garder votre calme et réparer n'importe quoi avec ce que vous avez sous la main. La plupart des décollages réussis de ces 30 dernières années vous doivent quelque chose…

Les machines et les programmes informatiques sont des amis familiers et vous ne concevez pas que les gens n'y comprennent rien : pour vous, tout est comme un puzzle très simple. Sympathique, toujours à détendre l'atmosphère, vous êtes aimé de tous. Catholique pratiquant, vous auriez voulu fonder une famille, mais en êtes physiquement incapable et avez compensé en vous liant avec la famille très nombreuse de votre sœur. Après toutes ces années, et à quelques mois de la retraite, vous avez quand même un regret : celui de ne jamais être allé dans les étoiles…

Équipement

Dans *S.T.A.R.S*, on voyage léger : en plus d'un objet fétiche, dont l'utilisation pendant un test de Santé Mentale permet d'obtenir un bonus, votre personnage débute avec quelques jours de provision (1d10) et c'est tout.

MARS

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

SÉQUENCE D'INTRODUCTION

Durant ce scénario, on ne présente pas les personnages en détail. Cette petite séquence va plutôt placer l'univers et l'ambiance.

LA SITUATION DE DÉPART

Septembre 2018. Les grands projets de colonisation martienne de la NASA sont mal en point. Curiosity, qui arrive en fin de vie, ne fonctionne plus que par intermittence et l'exploration de Mars, en dépit des plans de communication de la NASA, a cessé d'intéresser le public. D'autres sujets monopolisent l'attention de la nation et surtout les crédits de l'État : la crise économique, les tensions internationales avec la Chine, la guerre contre le terrorisme, le mur avec le Mexique et son financement… L'espace n'intéresse plus personne et l'idée d'envoyer quelqu'un sur Mars semble avoir été enterrée.

Les PJ étaient les candidats officiels, ceux qui allaient partir. Ils ont reçu l'entraînement, préparé la mission pendant de long mois… Tout ça pour finir ici, à surveiller une sonde qui ne fonctionne plus, logés dans les appartements fatigués réservés aux « équipes de veille martienne ». Ils savent parfaitement pourquoi : ils sont certes les meilleurs, ceux qui inévitablement allaient partir, mais aussi des indésirables : « grandes gueules », ou illuminés obsédés par les OVNI, ou génie misanthrope… Ils n'avaient pas leur place dans le plan com' de la NASA. Ce placard dans l'équipe de colonisation de Mars est la solution pour sortir discrètement les PJ de l'équation. Ou du moins, c'est ce que les petits malins du service de communication pensaient.
Car cette nuit, tout bascule…

LA NUIT OÙ TOUT BASCULE

James Myers, le responsable par intérim du site, vient réveiller les PJ en pleine nuit et leur adresse les mots fatidiques *« Je crois que vous devriez voir ça. »*.
Lorsque les PJ entrent dans le centre de commande du Space Flight Operation Facility de la NASA, ils découvrent des écrans géants affichant des paysages martiens, illuminés par un beau soleil : s'il est deux heures du matin à Pasadena, en Californie, c'est la pleine journée sur Mars. Dans la salle, une trentaine d'ingénieurs qualifiés regardent les PJ arriver avec impatience, admiration, anxiété… L'atmosphère est électrique.
James Myers explique alors ce qui est affiché à l'écran.

« Voici des images du rover Curiosity sur Mars. Comme vous le savez, il est en fin de vie. Nous prenions des relevés géologiques comme d'habitude quand nous avons vu… ceci. »

L'image sur l'écran montre dans le Mont Sharp, une colline orange, une ouverture parfaitement triangulaire qui doit faire trente mètres de large.

James se retourne vers les PJ, visiblement embarrassé. C'est un homme de réseau, excessivement prudent, qui n'aime pas prendre de décisions sous le coup de la pression. Il n'a pas été nommé ici parce qu'il est compétent, mais parce qu'il a de bons amis. Son rôle était d'en finir avec la mission Curiosity tranquillement, sans faire de vague. Clairement, il n'est pas capable de faire face à ce changement radical de situation.

« Je suis moins compétent que vous sur le sujet. Qu'est-ce que… Qu'est-ce qu'on doit faire ? Vous avez été formés pour l'exploration de Mars, vous avez sûrement un avis mieux fondé que le nôtre… »

QUELQUES INGÉNIEURS DE LA NASA :

Millie Atkinson
Lilly Newman
Caitlin Dean
Natasha George
Daisy Kennedy
Cameron Jones
Henry Mccarthy
Ellis Allen
Nicholas Murphy
Liam Chapman
Quinton Gill
Remington Branch
Josue Crane
Devan Savage
Ernest Nicholson
Madilynn Webb
Kaylin Kirkland
Kaitlyn Little
Julia Chapman
Karlee Levine

Curiosity

L'équipe du centre attend les ordres des PJ pour Curiosity. Les PJ savent déjà que le rover n'envoie pas d'image en continu et n'est pas piloté en direct, car il faut 14 minutes aux ondes radio pour parcourir la distance Terre-Mars. Une instruction envoyée à Curiosity ne l'atteindra donc qu'un petit quart d'heure plus tard, tandis que les photos ou les résultats d'analyse émis par la sonde mettront 14 minutes à atteindre la Terre.

En outre, les ingénieurs leur expliquent que le rover n'a plus beaucoup d'énergie. Il faut la gérer prudemment et compter sur la chance pour que tout se passe bien.

Si les personnages s'en inquiètent, l'équipe du Space Flight Operation Facility estime que la taille de l'ouverture et la composition du Mont Sharp ne devraient pas constituer un obstacle pour les ondes radio.

En revanche, guider la sonde dans le tunnel, avec un délai de latence de 14 minutes et sans capacité d'observer en continu la progression de l'engin… Ce sera une autre paire de manches. Avec un peu de chance, tout devrait bien se passer, après tout, l'engin a été prévu pour œuvrer de façon autonome pendant 6 à 8 heures sans recevoir d'instructions. Mais sa programmation part du principe qu'il agira à l'air libre, sur les vastes étendues plates de Mars, pas dans un milieu aussi confiné.

En termes de système, la sonde dispose d'une réserve d'énergie de 60 points. Elle peut accomplir certaines actions, mais chacune va consommer une part plus ou moins importante de cette énergie.

Voici les actions possibles et leurs coûts :

- Avancer. Le *rover* avance en ligne droite tant qu'il ne rencontre pas d'obstacle impossible à franchir. Il avance extrêmement lentement, à 150 mètres par heure, soit 2 mètres 50 par minute. À cette vitesse, il n'est pas capable d'éviter les obstacles. Coût : 1d10 points d'énergie.
- Tourner ou avancer à vitesse prudente. Le *rover* tourne sur lui-même, effectue un virage ou contourne un obstacle. Il se déplace à 75 mètres par heure, soit 1 mètre 25 par minute. Coût : 1d4 points d'énergie.
- Allumer une lampe torche. Le *rover* éclaire la zone qui lui fait face. Sa lampe porte à dix mètres et le large faisceau couvre environ 5 mètres de large. La lampe s'éteint dès que le *rover* effectue un déplacement (« Avancer » ou « Tourner ou avancer à vitesse prudente »). Coût : 1d10 points d'énergie.
- Prendre une photo. Le *rover* peut prendre des photos, soit à l'aide de ses caméras de navigation (noir et blanc, portée : 3 mètres, 360° autour du *rover*), soit à partir d'un appareil perché au bout d'un mât rétractable de 2 mètres de haut (couleur, portée : aussi loin que porte le regard, angle : 45°). Coût : 5 points d'énergie.
- Faire une analyse scientifique. Le *rover* peut analyser l'atmosphère, la composition d'un échantillon de sol ou de parois, le niveau de radiation ambiant. Coût : 1d10 points d'énergie.

Un petit tour en rover ?

Curiosity est à une dizaine de mètres du mont Sharp et à peu près en face de l'énorme ouverture triangulaire.

POUR LE MJ

Ce tunnel a été creusé par un vaisseau spatial pyramidal qui s'est écrasé sur le Mont Sharp. Son mode de propulsion par gravitation a comprimé la roche plutôt que l'éjecter sous la forme d'une explosion. Le vaisseau est toujours au fond du tunnel qu'il a creusé, attendant d'être découvert par l'humanité. Le tunnel en question descend en pente douce sur une assez longue distance et se termine devant l'un des sas du navire.

La première chose à faire est sans doute d'observer attentivement le cliché du Mont Sharp. La définition est médiocre – la qualité de la caméra est loin derrière les standards des smartphones modernes – mais on peut tout de même deviner quelques informations.

Demandez à chacun des joueurs de faire un jet sous Observer. Pour cela, chaque joueur lance deux dés à dix faces, l'un représentant les dizaines, le second les unités. Pour réussir, le joueur ou la joueuse doit obtenir un score inférieur ou égal à sa compétence Perception.

Exemple : l'astrophysicien·ne dispose de 80 % en Observer. Son joueur lance un dé noir à dix faces pour les dizaines et un dé blanc à dix faces pour les unités. Il obtient 7 sur le dé noir et 5 sur le dé blanc, soit un score de 75. 75 étant inférieur ou égal à sa compétence Observer de 80, il réussit son jet. S'il avait fait 81 ou plus, il aurait raté et n'aurait rien trouvé sur l'image.

SUCCÈS ET ÉCHEC CRITIQUES

À tout moment de la partie, un jet sous compétence peut donner lieu à un succès ou un échec critique. Si le jet est compris entre 01 et 05 (inclus), il s'agit d'un succès critique. À l'inverse, si le jet est compris entre 96 et 00 (inclus), il s'agit d'un échec critique. Dans de telles situations, l'action réussit ou échoue au-delà du raisonnable. La machine est réparée extrêmement rapidement ou silencieusement, la falaise est grimpée à la vitesse de l'éclair, il est clairement établi que la plante est non seulement comestible, mais elle révèle une qualité utile supplémentaire… À l'opposé, la machine est définitivement irréparable ou explose, le grimpeur chute de la falaise et se blesse, la plante, qui est parfaitement comestible, est considérée comme empoisonnée et les PJ entreprennent de l'arracher dans les environs…

Réussite au test d'Observer : la roche est soigneusement découpée, mais ne présente pas de trace nette de fracture ou de chaleur. Vous estimez que la lumière de Mars pénètre sur une dizaine de mètres à l'intérieur du tunnel, sans qu'une fin soit visible.

Si par hasard aucun PJ ne parvient à réussir le test d'Observer, l'un des techniciens présents dans la salle leur montre ce qu'il y à voir. Puis tout le monde se tourne vers les deux scientifiques du groupe. James Myer leur demande alors :

« Je sais que l'image ne montre pas beaucoup de détail, mais est-ce que vous pensez que cela pourrait être naturel ? »

Demandez à chacun des joueurs de faire un jet sous Géologie. Cependant, cette fois, les circonstances sont défavorables, car l'image ne montre pas de détail. Le test est fait avec un malus de -20 %, c'est-à-dire que chaque joueur doit retirer 20 à sa compétence, puis jeter les dés et obtenir un résultat inférieur au score qu'il vient de calculer. **Réussite au test de Géologie :** la roche présente des traces de compression. Ces traces indiquent que les surfaces du tunnel ont été soumises à une énorme pression, mais qui n'a pas mené à un éclatement. Vous percevez des scintillements et des veinages qui sont tout à fait similaires à ce qui se produit à très grande profondeur sous le sol. Le même genre de pression qui crée des diamants naturels, par exemple. Mais comment est-il possible que le Mont Sharp n'ait pas explosé sous l'énorme contrainte que cela implique ? Mystère…

Généralement, les circonstances entourant un test de compétence ne posent pas de difficulté spécifique. Le personnage n'est pas sous pression, les conditions extérieures sont correctes et il dispose du matériel nécessaire à son action (corde pour l'escalade, outils de crochetage pour les serrures, etc.). Dans ce cas-là, le test de compétence est un jet normal, dont le résultat doit simplement être inférieur ou égal au score de la compétence.

Parfois, cependant, les conditions extérieures peuvent rendre une situation plus délicate ou, à l'inverse, plus facile. Vous pouvez vouloir comprendre le fonctionnement d'un artefact alien particulièrement étrange, sans même avoir une idée de leur morphologie. À l'inverse, si les héros peuvent voir comment les aliens utilisent l'objet, les circonstances sont plus favorables. Dans le premier cas, le test sera plus difficile, et plus facile dans le second.
En termes de règles, cette difficulté accrue ou minorée se traduit par des bonus ou malus temporaires aux compétences des personnages. Ainsi, un jet bénéficiant d'un bonus de +10 % signifie que la compétence du personnage est temporairement augmentée de 10 points, passant par exemple de 45 à 55 %. Le succès en est donc légèrement facilité. À l'inverse, un malus de -10 % implique que la compétence du personnage est temporairement diminuée de 10 points, passant par exemple de 45 % à 35 %, avec un risque accru d'échec.
Selon la situation, vous pouvez moduler la difficulté des tests de compétence à votre guise.

JAMES MYERS COUVRE SES ARRIÈRES

À chaque décision des PJ, Myers annonce dans son micro le niveau d'énergie et le nom des PJ qui ont décidé de la manœuvre effectuée par le *rover*. Il parle pour les enregistreurs qui tournent en permanence dans la salle, afin de se couvrir si quoi que ce soit tourne mal.
Dès que le *rover* arrive à moins de 30 d'énergie à l'intérieur du tunnel, James commente dans son micro : *« Vous avez compris que Curiosity ne pourra plus jamais sortir de ce tunnel désormais… c'était une décision difficile, mais vous l'avez prise et on vous fait confiance. »*

Reste maintenant à faire progresser Curiosity dans le tunnel. MJ, le tunnel n'a pas de longueur fixe : l'idée est que les PJ, même s'ils dépensent toute l'énergie du petit véhicule sur les dix premiers mètres, ob-

tiennent tout de même un ultime cliché de la porte que l'on aperçoit au fond de l'excavation.
Voici quelques péripéties en fonction des choix faits par les PJ. Choisissez celles qui vous paraissent les plus pertinentes :

• Avancer : il faut 5 minutes de progression au *rover* pour atteindre l'entrée du tunnel et 5 autres pour qu'il atteigne la limite de la zone éclairée. Si les PJ le laissent poursuive au-delà de cette limite, l'engin envoie un signal de progression interrompue par un obstacle au bout de quelques secondes de progression dans le noir. L'ordre « Avancer » n'est plus disponible.

Ce qu'il s'est produit : le logiciel du rover a interprété l'obscurité comme un obstacle et a tout arrêté. Si les PJ allument le projecteur, le problème est résolu. Une photo prise avec les caméras de navigation permet aussi de comprendre quel est le problème. Il est alors possible de faire un test de Programmation pour permettre à Curiosity de reprendre sa course. À l'inverse, donner l'ordre « Tourner ou avancer à vitesse prudente » renvoie le rover à l'entrée du tunnel, vers la zone éclairée, ce qui est complètement contre-productif (James Myers ne se privera pas de le commenter « pour la postérité »).

• Avancer : L'engin envoie un signal de progression interrompue par un obstacle. Les ordres « Avancer » et « Prendre une photo » ne sont plus disponibles.

Ce qu'il s'est produit : un rocher de la taille de Curiosity s'est détaché d'un des murs et bloque la moitié du tunnel. Le rover est dans une obscurité totale, de sorte que pour prendre une photo, il faut allumer le projecteur. Il est sinon possible de contourner l'obstacle avec l'action « Tourner ou avancer à vitesse prudente ».

• Prélever un échantillon de parois ou de sol : le *rover* envoie une analyse chimique extrêmement curieuse. On dirait que les appareillages scientifiques sont détraqués.

Ce qu'il s'est produit : le rover est tombé sur un fragment de métal issu du vaisseau spatial écrasé. Le métal en question est complètement hors des paramètres des systèmes d'analyse du petit engin. Un test de Géologie permet d'établir que Curiosity vient d'analyser un fragment d'alliage à base de titane, d'origine clairement artificielle. Ce pourrait être un morceau d'engin russe, qui ont abondamment employé ce métal, mais qu'est-ce qu'il ferait ici ?

• Après n'importe quelle instruction : le *rover* accomplit l'action, puis envoie un message d'erreur et ne réagit plus. Aucun ordre n'est plus disponible. Myers commente « il fallait s'y attendre… C'est très risqué ce que vous faites. »

Ce qu'il s'est produit : un bug informatique paralyse l'engin, dont les capteurs et les programmes supportent mal d'être dans un lieu confiné. Un test de Programmation permet de faire redémarrer Curiosity, mais le problème pourrait se présenter à nouveau. Un test de Bidouiller permet de corriger le problème une bonne fois pour toutes.

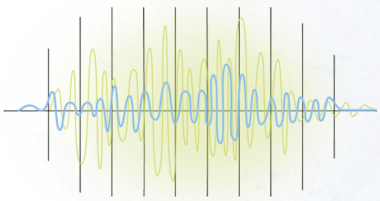
• Tourner/avancer prudemment : le *rover* déclenche une alarme « chute/progression bloquée ». Aucun ordre de déplacement n'est plus disponible.

Ce qu'il s'est produit : Curiosity est tombé dans un trou de presque un mètre de profondeur. Il n'est pas capable de s'en sortir seul, mais en observant attentivement les données télémétriques, il paraît possible de le faire se sortir de ce mauvais pas. Au terme de plusieurs minutes éprouvantes, la sonde est de nouveau opérationnelle. Cela a consommé 1d10 points d'énergie. Myers commente : « vous prenez de sacrés risques. Heureusement, tout est bien qui finit bien. »

Le grand final de Curiosity

Une fois que Curiosity arrive presque à bout d'énergie, il bute sur un dernier obstacle. Un technicien lance un ultime ordre pour tenter de prendre une dernière photo et, miracle, l'engin y répond. 14 minutes plus tard, elle arrive. Elle ne montre pas grand-chose, mais ce pas grand-chose va faire basculer à jamais le destin de l'humanité : juste devant la sonde, on aperçoit nettement une construction métallique, triangulaire, portant des verrous et des glissières qui font penser à une sorte de porte ou de sas, d'une taille démesurée. Le métal est noirci et recouvert par des millénaires de poussière, ce qui prévient tout espoir d'analyse ou de datation, mais une chose est sûre : ce n'est pas une construction issue de la civilisation humaine. Il y a, cette photo en est la preuve, une vie intelligente en dehors de votre monde.

James se retourne vers les PJ. Sur son visage, on peut lire la stupéfaction la plus totale et aussi un immense désarroi. D'une voix balbutiante, il pose une question à laquelle personne n'a de réponse : *« Et maintenant, on fait quoi ? »*



DEUX ANS PLUS TARD

L'INTERVIEW

2020 : la découverte faite par Curiosity a fait le tour du monde et tout changé aux priorités des grands États. Désormais, il faut être le premier sur Mars pour mettre la main sur cet artefact extraterrestre.
Une première tentative a eu lieu et s'est soldée par un échec dramatique : SpaceY, la firme d'Ivan Tusk, a envoyé une équipe qui a atteint Mars mais son vaisseau semble s'être écrasé, déclenchant un énorme scandale, à la hauteur des espoirs mis dans cette expédition.
Pendant un temps, la Chine était en bonne position pour remporter cette course, tandis que les Européens, comme d'habitude incapables de se mettre d'accord, étaient sur le point de renoncer. Tout cela a changé lorsque la NASA a fait à l'Agence Spatiale Européenne une proposition impossible à refuser : s'associer aux États-Unis d'Amérique pour l'emporter. Cette association a fonctionné, puisque la mission conjointe est sur le point de partir. La fenêtre de lancement est imminente : il n'y aura pas de meilleure occasion avant 780 jours.
De son côté, la Chine, selon les analystes des projets spatiaux chinois, ne pourra faire décoller une mission à trois ou quatre hommes que dans six à dix-huit mois, au plus tôt.

Ce sont les PJ qui ont été sélectionnés pour partir : même si la NASA a tenté quelques coups en douce pour les écarter du projet, ils demeurent la meilleure chance pour la mission de réussir, à telle enseigne que même les Européens ont dû s'incliner et accepter que tous les astronautes soient américains.
La mission est exceptionnelle pour le devenir de l'humanité. Elle va établir un premier contact avec une race extraterrestre, peut-être martienne.
Les PJ sortent tout juste d'une séance plénière de l'Assemblée Générale des Nations Unies, devant laquelle les différents États associés pour ce projet ont dû défendre leur position, garantir qu'ils ne garderaient pas toutes les découvertes pour eux et, plus généralement, faire face à un tsunami d'inquiétudes, d'enthousiasme, de critiques, de propositions d'assistance et de suggestions plus ou moins bienvenues, le tout organisé en sous-main par la Chine dans le vain espoir de retarder la mission conjointe. Les PJ, soigneusement cornaqués par les équipes de communication de la NASA, se retrouvent avec David Parker, le responsable de l'exploration à l'ESA et directeur du projet, devant un parterre de plus d'un millier de journalistes soigneusement sélectionnés.
David Parker introduit les enjeux de la mission puis propose à chaque PJ de se présenter et autorise qu'une question soit adressée à chacun d'entre eux. MJ, donnez à chaque personnage la parole. N'attendez pas qu'ils se désignent, suivez l'ordre ci-dessous. Chaque personnage doit se présenter, puis répondre à une question qui lui est directement adressée. Enfin, une sorte de séance de questions ouvertes permettra de discuter de sujets moins personnels. La NASA s'attend à ce que ce soit David Parker qui y réponde, mais les PJ sont libres d'y participer s'ils le souhaitent.

L'astrophysicien·ne

Le premier PJ à se présenter est l'astrophysicien·ne. Au terme de la présentation, un Japonais, calme et poli, se lève pour poser sa question.

Nomuna Shujin du Yomiuri Shinbun : J'ai une question spécifiquement pour vous. Avez-vous une hypothèse personnelle sur la nature de l'objet trouvé par le rover Curiosity ?

Le ou la pilote

Le deuxième PJ à passer sur le gril est le ou la pilote. À peine la présentation est-elle finie qu'un homme, obèse et transpirant, se lève et, avec un sourire carnassier, s'adresse au PJ.

Peter Hagen de Bild : Vous avez une réputation de casse-cou. Est-ce que vous ne pensez pas qu'une personne plus calme et réfléchie serait mieux adaptée à cette expédition ?

Le ou la xénobiologiste

Le troisième PJ est le ou la xénobiologiste.
Un silence relatif règne au terme de la présentation – un millier de personnes sont rarement complètement silencieuses – jusqu'à ce qu'un vieux monsieur, aux traits asiatiques, parvienne à attirer l'attention du PJ. C'est visiblement l'homme qui a été autorisé à poser une question.

Jo Woo de Chosun iibo : Si vous rencontrez un martien… ou un extraterrestre… vous serez la première personne à lui parler. Qu'avez-vous prévu de lui dire ?

L'ingénieur·e

L'ultime PJ qui s'avance sur l'estrade est l'ingénieur·e. Une fois son discours de présentation terminé, un homme se lève. Son accent anglais d'Oxford est très raffiné et il porte un costume à rayure d'excellente facture. Avec son profil aristocratique, il pourrait presque passer pour un Anglais, si l'on faisait abstraction de son teint très sombre.

Gauri Ramji du Times of India : Vous n'avez pas fait mystère de votre appartenance à l'Église chrétienne. Si les extraterrestres s'avèrent ne pas croire en Dieu, est-ce que vous réviserez votre jugement ? Comment vivrez-vous la crise de foi que cela implique ?

La fin de l'interview

Une fois les présentations des PJ terminées, David Parker reprend la main et présente la mission à grands traits, avant de répondre aux questions de quelques journalistes.

Rebecca Bell, du Sun : J'ai cru comprendre que vous alliez embarquer avec des vivres en quantité insuffisante. Est-ce vrai ?
David Parker : Tout à fait. Notre navette spatiale à boosters Unity n'aurait pas eu la capacité de décoller « à pleine charge ». Nous allons bien entendu décoller de Cap Canaveral avec le maximum de vivres mais ce ne sera pas suffisamment pour un tel voyage. Nous allons donc accoster à l'ISS pour compléter une première fois les réserves, puis à la station chinoise Tianshi, au point de Lagrange L4 Terre-Lune, pour terminer les pleins. Ensuite nous gagnerons Mars par un scénario dit d'opposition en utilisant la gravité lunaire – un voyage de 150 jours. Si tout se passe comme prévu, Unity, qui est capable de se poser par ses propres moyens, devrait « amarsir » à 200 mètres du… site. La distance sera couverte à pied par nos astronautes. Le retour par contre durera 400 jours.

Xu Lee de Reference News : Je m'étonne de ne pas voir de citoyens Chinois dans votre équipe.

Un silence gêné suit cette question. Tout le monde connait la situation de tension qui règne entre la Chine et le bloc Europe-USA. Il est difficile de dire qui a mis le plus d'obstacles et de mauvaise volonté à l'organisation d'une mission commune : les Américains qui voulaient tout diriger, les Européens qui campaient sur leur position « si on n'envoie pas d'Européens, on n'envoie pas de Chinois » ou les Chinois eux-mêmes qui espéraient sans doute, jusqu'au dernier moment, coiffer la mission euro-étatsunienne au poteau.

Si aucun joueur ne tente de répondre, Parker finit par prendre la parole.

David Parker : Malheureusement la Chine a refusé de collaborer avec nous au-delà d'une autorisation d'accoster à sa station spatiale. Comme vous le savez, les tensions internationales… n'ont pas permis de trouver un accord afin d'organiser une mission commune.

Fouad Mansour de Al-Ahram : J'ai moi aussi une question pour l'équipage. Vous êtes tous sur le point de faire un voyage très dangereux. Avez-vous considéré le fait que vous ne reviendrez peut-être pas de cette expédition ?

À moins que les joueurs ne s'en chargent eux-mêmes, Parker tente d'écarter l'hypothèse d'un échec complet et de la mort de tout l'équipage.

David Parker : Bien que l'imprévu soit, par définition, imprévisible, nous avons envisagé de très nombreux scénarios catastrophes et trouvé des solutions. Oui, le voyage va être très long. La mission durera 580 jours dont 30 sur Mars. Mais tout est sous contrôle.

Ronan Le Goff de Ouest France : J'ai une question pour l'équipage. Avez-vous un dernier mot à dire à l'humanité avant de vous envoler vers Mars ?

L'entretien s'achève sur cette dernière question et sa réponse, de Catherine Jones du Wall Street Journal :

Cette question s'adresse plutôt à l'équipage. Si jamais les extraterrestres que vous rencontrez sont belliqueux ou agressifs… Imaginons qu'ils vous attaquent. Comment réagirez-vous ? Avez-vous reçu une formation militaire ? Vous emporterez des armes ?

MJ, laissez répondre les joueurs, puis faites jouer le flashback.

FLASHBACK !

Les PJ ont effectivement reçu une formation au combat. La question ranime des souvenirs qui sont l'occasion de faire un point sur le système de combat.

Environ un an plus tôt, toute l'équipe a été convoquée dans un gymnase anonyme d'une base militaire. Le plus grand secret est de mise, car la NASA ne veut surtout pas que ces séances d'entrainement ne s'ébruitent. Si les extraterrestres sont là, vivants et hostiles, il faut que les astronautes qui vont les rencontrer aient un minimum d'expérience militaire.

Les personnages se retrouvent donc face à plusieurs officiers accrédités secret défense, qui vont leur donner les bases du combat et vérifier leur forme physique.

La séance commence par quelques exercices et plusieurs tours de gymnase.

Course de vitesse : jet en opposition

Les PJ doivent s'affronter lors d'une course de vitesse.

En termes de jeu, il s'agit d'un **jet en opposition**, qui se résout comme suit :

– Le MJ détermine les compétences qui s'opposeront. Ici, les personnages doivent courir et tout le monde emploie la même compétence (Courir, sauter, nager), mais s'il s'était agi d'une épreuve de discrétion, par exemple, la compétence Discrétion aurait été opposée à la compétence Observer.
– Chacun effectue le jet sous compétence qui correspond à l'épreuve.
– On compare les résultats pour déterminer l'issue de l'opposition.

Les dés peuvent générer plusieurs conséquences :
– Si tout le monde a échoué, celui qui a obtenu le plus petit résultat l'emporte, mais il s'agit d'une victoire par défaut. Par exemple, dans ce test de Courir, sauter, nager, on pourrait imaginer qu'un des participants est tombé sur la piste et a fini dans les jambes des autres, entrainant une chute générale. Le gagnant ne l'emporte que parce qu'il a échappé à cette chute.
– Si un personnage a réussi et les autres non, celui qui a réussi remporte l'opposition très largement : le gagnant finit la course en tête avec plusieurs tours d'avance.
– Si plusieurs personnages ont réussi le test, celui avec le jet le plus faible remporte l'opposition, mais in extremis. La course est emportée de justesse, le gagnant est talonné par ses adversaires qui ont eux aussi réussi le test.
– Enfin, si deux opposants ont réussi avec le même jet, on leur demande de relancer. Toutefois, s'il s'agit d'une opposition entre un PJ et un PNJ, on considère que c'est le PJ qui réussit l'action.

Exemple : le ou la pilote dispose de Courir, sauter nager à 70 %. L'astrophysicien·ne, de son côté, dispose d'un score de 40 %. Enfin, l'ingénieur·e est à 60 %. Les trois joueurs lancent leurs dés. Le ou la pilote obtient 58, ce qui est une réussite. L'astrophysicien·ne, avec un beau 23, réussit aussi. L'ingénieur·e obtient un lamentable 85, ce qui est un échec. Au final, l'ingénieur·e est battu·e à plate couture, tandis que, à sa plus grande surprise, le ou la pilote doit concéder la victoire d'un cheveu à l'astrophysicien·ne !

Formation au combat

La suite de la formation concerne le combat au corps à corps et à distance. Plusieurs instructeurs se succèdent pour être sûr que chaque PJ dispose des techniques de base. Les instructeurs placent les PJ les uns face aux autres pour qu'ils s'affrontent à mains nues.

Un combat, au corps à corps ou à distance, est géré en deux étapes : l'initiative, qui détermine l'ordre de jeu, puis les actions, qui sont résolues les unes après les autres.

Initiative !

Demandez à chaque joueur d'effectuer un jet sous Réflexes (s'il y avait eu des PNJ, eux aussi auraient dû en faire un). Le personnage au résultat le plus bas joue en premier, suivi par les autres personnages, par ordre croissant. Tout personnage ayant

raté son jet sous Réflexes joue en dernier, après tous les autres. Si plusieurs personnages ont raté leur jet sous Réflexes, ils jouent tous en dernier et en même temps. De même si plusieurs personnages ont obtenu le même résultat.
Il n'y a qu'un seul test de Réflexes par combat. Si d'autres adversaires se joignent à l'action en cours de combat, ils doivent eux aussi commencer par faire un test afin de savoir quand ils jouent.

Action

Afin de mieux suivre son déroulement, un combat se décompose en une succession de tours. Un tour est une séquence de jeu au cours de laquelle chacun des protagonistes réalise une action rapide (attaquer, se cacher, prendre la fuite, ramasser quelque chose…).
Si le meneur de jeu estime que l'action tentée nécessite plusieurs tours, il en informe le joueur.
Une fois que chaque intervenant a agi, un nouveau tour commence, toujours selon le même ordre d'Initiative.

À l'assaut !

Chaque joueur décrit rapidement l'action de son personnage. Si le MJ estime que le personnage peut raisonnablement échouer – ce qui se produit généralement quand quelqu'un en face de vous tente de vous attaquer, le joueur lance un jet sous la compétence appropriée de son personnage.

Parer ou esquiver ?

Il est possible de se défendre contre une attaque **au corps à corps**. Pour cela, le personnage a deux possibilités : la parade et l'esquive. Les attaques à distance ne peuvent pas être défendues : soit l'attaquant touche, soit il rate. Eventuellement, un défenseur qui saute et roule dans tous les sens peut infliger un malus au test d'attaque, mais il ne peut pas se défendre activement.

Parer

La parade consiste à utiliser son arme pour bloquer ou dévier celle de l'adversaire. Elle ne peut être employée que contre une attaque au corps à corps, une fois par tour et les armes des deux protagonistes doivent le permettre : une tronçonneuse n'est pas adaptée à la parade, tandis qu'une lame alien qui tranche tout ne permet pas la parade. De même, parer un coup de hache à mains nues ne donnera aucun résultat, sinon d'être blessé aux mains plutôt qu'ailleurs.

Pour parer, le joueur fait un jet sous la compétence de Combat au corps à corps de son personnage. S'il réussit, l'attaque est bloquée. Une parade ne consomme pas d'action (n'oubliez pas qu'un personnage ne peut en réaliser qu'une par tour !).
Les boucliers peuvent servir à parer et octroie en outre un bonus à la parade du personnage. Un bouclier de la taille d'un écu octroiera un bonus de +20 % là où un bouclier de type targe octroiera seulement +10 %. Notez qu'ici, seule la surface de protection est prise en compte et non la matière du bouclier. Peu importe que la protection soit en bois ou en métal, du moment que le personnage parvient à se protéger.

Exemple : Un alien monstrueux attaque un PJ, qui n'a pas d'autre option que de parer avec la barre de fer qu'il a entre les mains. Il lance 1d100 sous sa compétence Combat au corps à corps (55 %) et obtient 29. Interposant son arme entre lui et la créature, il parvient à contenir son assaut. Comme il s'agit d'une parade, cela ne consomme pas son action du tour et le PJ pourra attaquer.

Esquiver

Seconde option : l'esquive. Ici, le personnage abandonne toute possibilité d'attaque pour se concentrer uniquement sur l'évitement des assauts ennemis. Il peut, de ce fait, esquiver plusieurs attaques. En retour, il renonce à sa prochaine action (qui peut être celle du tour suivant, s'il a déjà agi).
Pour le restant du tour, chaque fois que son personnage est attaqué, le joueur lance un jet sous la compétence Réflexes. En cas de réussite, il évite le coup. En cas d'esquives multiples, le joueur réalise autant de jets que d'esquives. Si la chance est avec lui, il peut donc tout à fait s'en sortir complètement indemne.

Exemple : Imaginons que l'alien puisse porter quatre attaques par tour (ou qu'il y en ait quatre, cela revient au même). Notre PJ décide de renoncer à attaquer afin de se concentrer sur sa défense. Il dispose d'un score de 55 en Réflexes. Les quatre attaques ont touché, le joueur lance donc quatre fois 1d100 sous sa compétence Réflexes et obtient 47, 39, 16 et 55. Toutes les attaques sont évitées, même si la dernière n'est pas passée loin.

Blesser

Une fois la cible touchée, il faut déterminer les dégâts subis. Chaque arme inflige un certain nombre de blessures. Le joueur lance le·s dé·s correspondant·s. Il s'agit du nombre de Points de Vie perdus par la créature.

Exemple : La barre de métal inflige 1d6 dommages. Après avoir réussi à toucher la créature,

le joueur lance le dé et obtient 2. Le monstre perd donc 2 Points de Vie... Sauf s'il a une armure (voir ci-dessous)

L'armure

Les spécialistes des armes savent combien ces dernières peuvent être mortelles. Ils auront donc veillé à se protéger au préalable, en s'équipant d'une armure voire d'un bouclier.

Les armures agissent comme un amortisseur et protègent les personnages d'un certain nombre de dégâts. En termes de jeu, le joueur soustrait la protection de son armure aux dégâts infligés. Ce peut être un chiffre fixe ou un jet de dé, auquel le résultat du dé est soustrait aux dommages infligés. Cette soustraction ne peut pas faire tomber les dommages en dessous de zéro !

Exemple : L'alien devait donc perdre 2 Points de Vie, cependant, il a une armure de 1d10 ! Le MJ jette son dé et obtient 5. L'attaque ne fait donc que rebondir sur l'épaisse carapace de la créature.

SUCCÈS ET ÉCHEC CRITIQUES AU COMBAT

En combat, un succès critique en attaque implique un deuxième jet de dégâts, qui ignore les protections de l'armure. La cible subit donc une première fois les dommages de l'arme, amortis par la protection de l'armure, et une seconde fois de nouveaux dommages, sans aucune protection. Si vous voulez rendre ce résultat encore plus mémorable, laissez le joueur décrire lui-même l'action héroïque de son personnage et l'exploit qui en résulte.

À l'inverse, un échec critique est mauvais signe pour le personnage. Son arme se brise ou s'enraye, le personnage la lâche ou encore il glisse sur le sol et s'étale de tout son long. Si le personnage tentait de parer ou d'esquiver, son arme lui est arrachée des mains et roule à terre ou le personnage utilise une (mauvaise) partie de son corps et se blesse encore plus, tombe à la renverse ou est tout simplement sonné pour quelques tours. De la même manière que le joueur a beau jeu lors de son succès critique, soyez inventif•ve dans les désagréments qu'il subit. Gardez juste à l'esprit que les circonstances extérieures sont à l'origine de cet échec, et non l'incompétence du personnage.

En termes de progression, un succès critique fait instantanément progresser la compétence du personnage de 5 %. Un échec critique, quant à lui, la fait progresser de 1 %. Après tout, on apprend aussi de ses erreurs, non ?

Vous demanderez parfois un jet à vos joueurs sans qu'aucune compétence ne corresponde véritablement. Dans ces cas-là, il existe une solution toute simple : déterminer de quelle caractéristique dépend l'action et demander un jet sous la caractéristique en question x 3. Le joueur jette 1d100 et, comme pour tout jet sous compétence, doit obtenir un résultat au dé inférieur ou égal à 3 fois sa caractéristique.

Par défaut, le jet est sous Caractéristique x 3 mais vous pouvez tout à fait augmenter ce multiplicateur (x 4 voire x 5) pour faciliter sa réussite, ou même le diminuer (x 2 voire x 1) si la tâche est particulièrement difficile. Comme d'habitude, si vous hésitez, utilisez le multiplicateur par défaut (x 3).

Exemple : L'un des PJ, doté d'une Force de 14, décide de tenter de soulever une grosse pièce de métal afin de s'en servir comme traineau. La pièce est plantée dans le sol et le MJ estime que l'en sortir n'est pas difficile. Il fixe le multiplicateur à x5. Cela donne un score de 70 % (14x5) et, comme les autres PJ arrivent à la rescousse, le MJ ajoute un bonus de +5 par PJ qui aide, soit un total de 85 % avec les trois paires de bras supplémentaires. Cette plaque va faire ce qu'on lui demande !

LA DERNIÈRE NUIT SUR TERRE

Avant tout chose, MJ, demandez à chaque joueur de déterminer un objet de petite taille que son personnage va emporter comme porte-bonheur. Cet objet servira en cas de stress, pour faciliter les tests de Garder son Calme. Il doit pouvoir être transporté dans une poche – un revolver pourrait faire l'affaire, mais certainement pas un fusil ; si c'est un ours en peluche, il s'agit d'une petite chose qui pourrait être accrochée au rétroviseur plutôt que le jouet de taille ordinaire que nous connaissons tous.

Pour sa dernière nuit sur Terre – l'ambiance de ce scénario l'impose ! – chaque PJ va vivre une petite aventure inattendue qui est destinée à poser chaque PJ et à mettre chaque joueur dans une situation typique de son personnage.

Le ou la pilote

Le PJ s'accorde une dernière nuit de folie au volant de sa Camaro. Il fonce dans les rues de Miami, brûlant les feux, faisant hurler ses pneus dans chaque virage… Au bout d'une petite demi-heure de ce manège, deux voitures de sport se joignent au rodéo. La pilote d'une des deux voitures, une jeune femme

en minishort jaune et chemise blanche, fait signe par la fenêtre qu'elle veut parler.
Elle se prénomme Cindy et, avec son ami Roberto, un robuste latino habillé de cuir exhibant une musculature soigneusement entretenue, elle propose une course : le premier arrivé à Cap Canaveral. Le gagnant choisit entre emporter 3 000 $ ou demander n'importe quoi à l'un des perdants. Lorsqu'elle annonce ce dernier point, les yeux de Cindy s'illuminent, promettant le paradis ou l'enfer. Pour démontrer qu'elle ne plaisante pas, elle montre une épaisse liasse de billets et plusieurs clichés. Les photos montrent Cindy et Roberto engagés dans des actes sexuels avec divers inconnus, dans de luxueuses voitures de sport, ainsi que des voitures accidentées, dont notamment une qui montre un véhicule encastré contre un poteau, son conducteur couvert de sang, habillé d'un minishort jaune et d'une chemise blanche ridiculement trop petits pour lui.

Cindy et Roberto, psychopathes de la route
Cindy et Roberto sont deux psychopathes occasionnels, qui ne vivent que pour l'adrénaline de la course et l'extase de l'accident. Le seul « prix » qui les intéresse, c'est un bel accident, mortel de préférence.
Leur modus operandi est très simple : s'ils gagnent la course, ils demandent à leur adversaire d'organiser lui-même son propre « accident », de sorte qu'ils ne sont jamais impliqués directement. S'ils perdent, ils tentent de faire croire qu'ils sont sexuellement attirés par leur concurrent afin d'éviter de subir le même sort. Une partie de jambes en l'air est toujours moins désagréable qu'un carambolage !
Ils ont un accord tacite : si l'un ou l'autre emporte la course, ils font toujours payer quelqu'un d'autre que leur partenaire.
Si Cindy gagne, elle réclame que le PJ s'habille avec les habits qu'elle porte, puis détruise sa voiture lors d'un accident.
Si Roberto l'emporte, il demande que le PJ s'engage à contresens sur une autoroute à proximité.
S'ils perdent, ils respectent cependant à la lettre leur engagement (payant rubis sur l'ongle et se soumettant à n'importe quoi), car ils considèrent que cela fait partie du jeu.

La course se déroule en 4 tests de Pilotage. Les conséquences des réussites et des échecs sont déclinées pour chaque test.
Cindy dispose d'un score de Pilotage de 70 %.
Roberto dispose d'un score de Pilotage de 65 %.

La grande ligne droite

Les participants foncent à toute allure sur une longue ligne droite, occasionnellement interrompue par des feux qu'ils ignorent royalement.

Réussite critique : le participant prend la tête de la course, pour un temps du moins… Il pourra relancer le prochain échec lors d'un test de Pilotage pour cette course.
Réussite simple : le participant se maintient dans la course.
Échec : le participant brûle un feu au mauvais moment et doit immédiatement réussir un nouveau test de Pilotage. En cas de nouvel échec, il percute une voiture et est éliminé de la course.

Ocean Drive à contresens

Les participants s'engagent sur cette avenue encore assez fréquentée à cette heure de la nuit, mais à contresens !

Réussite critique : le participant prend la tête de la course et peut gêner ses concurrents. Le participant peut immédiatement faire relancer le test de Pilotage d'un de ses adversaires.
Réussite simple : le participant se maintient dans la course.
Échec : le participant brûle un feu au mauvais moment et doit immédiatement réussir un nouveau test de Pilotage. S'il réussit, il percute une voiture et est éliminé de la course, mais survit. S'il obtient un nouvel échec, il est victime d'un accident mortel.

Nouveaux participants : la police !

La police intervient pour stopper ce rodéo sauvage.

Réussite critique : le participant sème rapidement les policiers, qui sont incapables de l'identifier.
Réussite simple : le participant se maintient dans la course, mais il a été identifié par la police, qui est bien décidée à l'arrêter et à le mettre en cellule… Même si elle doit pour cela interrompre le lancement de la mission vers Mars !
Échec : le participant est immobilisé par la police et finit sa nuit en cellule. Sa voiture est confisquée et il doit payer une caution faramineuse pour sortir, par exemple s'il espère participer au lancement d'Unity… Notez que, ce faisant, il rompra son engagement car Mars est bien au-delà des limites de l'État !

Cap Canaveral en vue !

Le dernier tronçon de route est parfait pour une course : pas de circulation, une route impeccable et bien droite.

Il s'agit d'un test de Pilotage en opposition. Le gagnant remporte la course.

L'astrophysicien·ne

Le PJ est dans sa bibliothèque, en train de relire une dernière fois certains ouvrages essentiels qu'il ne pourra pas emporter lors de la mission, lorsque son garde du corps, Edmond, entre et annonce qu'une personne se présente à l'entrée. Du sexe opposé au PJ, c'est une connaissance datant de l'université, qui a suivi une carrière parallèle à celle du PJ, quoique moins brillante. Si le joueur se le demande, à l'époque de la fac, Taylor semblait entretenir un espoir de relation romantique, qui ne s'est jamais concrétisé faute d'occasion.

Taylor vient pour raison impérieuse : la préservation du patrimoine génétique du PJ. En tant que génie (et ressource majeure pour les USA, d'ailleurs), le PJ a un devoir moral vis-à-vis de la nation qui lui a permis de réaliser son plein potentiel. Il doit préserver son patrimoine génétique.

Taylor engage la conversation sur les dangers de l'espace, la préparation à ce long voyage, ses perspectives d'échec ou de réussite, ses conséquences… Taylor insiste notamment sur les radiations, les dangers pour l'ADN et tente de savoir si le PJ a fait un don de sperme ou d'ovocyte afin de permettre la conception d'enfants issus de son patrimoine génétique. Sur ce point, le joueur est libre de choisir la réponse qui lui plaît.

Si la réponse est négative, Taylor s'agace, parle de légèreté coupable, frôle l'accusation de haute trahison puis insiste pour effectuer un prélèvement génétique (idéalement, un don de sperme si le PJ est un homme, sinon un prélèvement de peau) afin de préserver ce patrimoine.

Si la réponse est positive, Taylor demande au PJ l'autorisation de « *générer une descendance à l'aide de mon patrimoine et du vôtre* ». À cette fin, il ou elle a d'ailleurs apporté tous les documents nécessaires, il n'y a plus qu'à signer.

Encore une fois, au joueur de décider. Taylor est quelqu'un d'assez brillant, mais qui est loin d'égaler le génie du PJ, aisé·e mais pas fortuné·e non plus… C'est un individu légèrement supérieur à la moyenne dont les ambitions, dans ce cas de figure, sont sans doute supérieures à ses moyens.

MJ, la scène est destinée à générer du malaise et une impression de froideur, il s'agit d'une discussion extrêmement déshumanisée entre deux esprits supérieurs qui n'envisagent pas de « faire des enfants » ou de « construire une famille » mais de « préserver et développer un patrimoine génétique exceptionnel ». Edmond, le garde du corps, peut vous servir pour entretenir cette ambiance. Edmond a un point de vue bien plus conventionnel sur la question de la famille et il assiste à toute la discussion, car il refuse de laisser le PJ seul avec une personne inconnue qui se présente aussi tard. Si le ton monte, n'hésitez pas à faire faire un test de Garder son Calme au PJ (avec une perte d'un Point de Santé Mentale en cas d'échec).

Le ou la xénobiologiste

Le PJ vient juste de descendre de sa voiture lorsqu'il aperçoit, flottant dans les airs, un objet qui émet une vive lueur. Et juste quand le PJ lève la tête pour l'observer, l'engin se met en mouvement et s'éloigne rapidement.

Est-ce que ce pourrait être… un OVNI ? Les aliens espionnent peut-être les émissions télé et avec le battage médiatique autour de la mission martienne, il n'était pas difficile de repérer les membres de l'expédition. Mais que peuvent-ils vouloir ? Et pourquoi cet engin a-t-il pris la fuite dès que le PJ l'a repéré ?

À tout moment, le PJ peut allumer son autoradio pour connaître les nouvelles et scanner les radios locales afin de vérifier s'il y a des évènements bizarres en cours. Il peut ainsi apprendre que :

- Toutes les patrouilles de polices sont redirigées vers le centre-ville suite à un rodéo routier organisé par de dangereux criminels de la route (cf. Le ou la pilote) ;
- Au début de la poursuite, il n'y a pas de mention d'un OVNI, mais des témoignages commencent à affluer après quelques minutes, mentionnant une lumière bizarre qui traverse le ciel en direction du parc des Everglades. Une station bien connue du PJ, WAVV, passe même des appels à témoin, au nom de la quête de la vérité (et pour contrarier le complot gouvernemental qui vise à taire la présence des aliens). Le PJ possède même le numéro personnel du journaliste qui est à l'antenne, Martin Boss. S'il tente de l'appeler, le PJ peut ainsi obtenir le nom d'une personne qui se trouve déjà sur place, à surveiller une installation militaire suspecte : Margareth Poppewell.

Si le PJ le souhaite, il est possible de suivre l'OVNI en voiture. Il peut choisir d'ignorer toutes les limites de vitesse (test à + 30) ou de rester prudent, de

peur de tomber sur une patrouille de police (test à + 10).
En cas de succès, la poursuite de l'étrange engin volant emmène le PJ à l'entrée du parc des Everglades (il peut aussi y aboutir s'il pense à écouter la radio).
Si le PJ a ignoré toutes les limites de vitesse (et réussi son test de Pilotage), il arrive à temps devant l'entrée du parc pour voir l'étrange engin lumineux se poser quelque part dans les marécages.
S'il a respecté les limitations de vitesse ou est arrivé sur place via l'écoute de la radio, non seulement il n'assiste pas à l'atterrissage, mais il arrive en même temps qu'une masse d'Ufologues qui se regroupent à l'entrée, bloquant la voie avec leurs vans bardés d'antennes, de télescopes et de caméra haute définition à intensification de lumière.
Dans tous les cas, des panneaux annoncent une fermeture exceptionnelle et un barrage routier tenu par des militaires en interdit l'entrée. Les Everglades sont une zone marécageuse, il n'est pas question de s'enfoncer dedans, en pleine nuit, sans suivre la route.
L'escouade de militaires est commandée par l'officier Michaels. Le PJ peut poursuivre sa route simplement en se présentant à lui et en montrant sa carte de la NASA. Toutefois, s'il ne le fait pas discrètement, il déclenche une mini-émeute parmi les Ufologues : les uns veulent une dédicace, les autres parler des expériences dont ils ont été victimes entre les mains des aliens, sans compter les extrémistes qui pensent que le PJ est vendu au gouvernement.
Si le PJ a obtenu le numéro de Margareth Poppewell, il peut aussi la contacter. Elle a vu l'atterrissage, connaît bien les marais et y a même dissimulé une embarcation pour contourner la sécurité militaire.
Quelle que soit la solution choisie par le PJ, s'il s'enfonce dans les marais et au terme d'une heure de progression, il arrive en vue d'une esplanade qui servait à l'accueil des touristes, mais qui a été aménagé par l'armée en campement temporaire. Au milieu de cette esplanade, plusieurs techniciens sont engagés dans une discussion houleuse autour d'un gros drone militaire. Semble-t-il, un problème technique empêche d'éteindre le projecteur de l'engin, qui doit pourtant absolument être opérationnel demain car il est censé filmer l'envol d'Unity.

L'ingénieur·e

Pour sa dernière soirée sur Terre, le PJ a été invité par sa sœur, Lara, pour faire un ultime repas typiquement américain dans un bon fast-food d'*Ocean Drive*. Toute la famille est là : outre Lara, il y a son mari, Thaddeus, et leurs nombreux enfants (Olivia, Mary, Marc, Paul, Maddy, Magdalena et Luke). La famille de sa sœur est un peu comme celle qu'il n'aura jamais car Dieu n'a pas permis que le PJ ait des enfants – un problème de fertilité le lui interdit – de sorte qu'il ne s'est pas marié (si ce n'est pas pour accomplir la volonté divine, la vie en couple est un péché).
Le repas se passe sans encombre, uniquement troublé par les nombreuses questions des enfants : les Martiens ressemblent à quoi ? Je pourrai avoir un ami Martien ? Est-ce que les Martiens ont des chiens ?
Soudain, Olivia devient toute pâle, se plie en deux et se met à gémir. Elle semble souffrir affreusement au niveau de l'abdomen.

Un test de Soigner à + 20 permet de déterminer qu'il s'agit d'une crise d'appendicite aiguë.

Lara appelle immédiatement une ambulance, qui arrive assez vite, car l'hôpital Jackson Memorial se trouve juste au bout d'*Ocean Drive*, à quelques minutes de voiture.
Alors qu'Olivia vient d'être sanglée sur la civière et est poussée vers l'ambulance, un grand concert de klaxon et de sirènes de police retentit dans la rue. Trois voitures remontent à contresens *Ocean Drive*. Juste quand elles arrivent à proximité du restaurant, un automobiliste tente désespérément de les esquiver et percute violemment l'ambulance. Un embouteillage monstre est en train de se former. Le conducteur de l'ambulance a perdu connaissance, Olivia hurle de douleur, l'infirmière semble complètement dépassée par la situation.

Le PJ doit tout d'abord faire un test de Garder son calme. En cas d'échec, il perd un Point de Santé Mentale.

Dans tous les cas, il constate que d'ici quelques minutes, *Ocean Drive* sera complètement bloquée par les différents accidents que les trois chauffards ont provoqués. Il faut impérativement repartir avec l'ambulance maintenant, sous peine d'être bloqué sur place.
L'habitacle de l'ambulance est envahi par les airbags et le moteur a calé. Il faut trouver une solution rapidement !
La solution la plus simple est de remettre en marche l'ambulance. Si crever les airbags est à la portée de n'importe qui, en revanche le système de bord a coupé le moteur lorsque les airbags se sont déclenchés.

Un test de Bricoler, bidouiller permet de court-circuiter l'électronique pour le faire redémarrer.
Ensuite, un test de Pilotage (à + 30 si le PJ pense à allumer les lumières et la sirène) permet de se faufiler entre les voitures et d'atteindre l'hôpital à temps pour sauver Olivia.

Quelle que soit la fin de cette aventure, Lara annonce à son frère qu'elle est enceinte d'un nouvel enfant et qu'elle veut que le PJ choisisse, avant de partir, le prénom.

EN ROUTE VERS MARS

LE DÉCOLLAGE

RÈGLES DU VOYAGE SPATIAL

Lorsque la mission part, elle a une très faible marge de manœuvre et de nombreux problèmes peuvent la faire échouer (ce qui implique évidemment que les PJ meurent).
Elle commence par 11 Points de Réussite. Lorsque les circonstances l'exigent, un des PJ lance 1d10 et doit obtenir un résultat inférieur ou égal au nombre de Points de Réussite actuel de la mission. S'il y parvient, tout va bien. Si le résultat est supérieur, quelque chose tourne très mal : un incendie se déclare à bord, les moteurs explosent, la coque est percée et Unity subit une décompression explosive…
Dans l'intérêt de l'ambiance, cet incident est mortel et définitif. Lorsque les joueurs lancent le dé, ils doivent trembler et se demander si leurs choix ont été les bons.
Bien entendu, libre à vous, MJ, de vous montrer miséricordieux et d'accorder une tentative désespérée de rectifier la situation, à votre discrétion et selon les modalités de votre choix (test de la dernière chance, droit de relancer le dé, etc.).

14 heures plus tard, les PJ ont revêtu leur combinaison et montent péniblement dans l'ascenseur extérieur afin de prendre place dans la navette. Le monde entier les regarde. Puis chacun s'installe à son poste et la longue check-list pré-décollage commence, émaillée de vérifications de toute sorte. Sur les différents canaux, des informations techniques fusent.

Enfin, la navette est prête à prendre son envol. Le commandant de la mission envoie le message fatidique :
« Cap Canaveral à Unity. Paré à enclencher le compte à rebours. Vous êtes prêts, là-dedans ? »

Chaque PJ doit maintenant réaliser un test de Garder son calme afin de répondre « Paré » sans trembler. En cas d'échec, il perd un Point de Santé Mentale à force de se demander comment l'histoire retiendra son hésitation, le chevrotement dans sa voix ou peut-être même le sanglot d'émotion qu'il n'a pu retenir.

« Une minute avant décollage. Si vous avez oublié quelque chose, c'est votre dernière chance de le dire ! »

Soudain, Lauren Hollis, ingénieure en charge des boosters, contacte l'astrophysicien·ne :

« On a un petit souci de dernière minute dans le calcul de la trajectoire. Le booster gauche présente une anomalie de suralimentation, mais c'est peut-être un problème logiciel dans le calcul de poussée… Vous pourriez vérifier un calcul ? »

Le joueur dispose de 30 secondes pour effectuer ce calcul et donner le résultat :
511 + 405 + 195
Faites participer les autres PJ au décompte afin de mettre la pression sur le joueur !

Le résultat exact est 1111. N'indiquez pas au joueur s'il a réussi ou pas. S'il a donné le bon résultat, tout va bien. S'il s'est trompé, retirez un Point de Réussite à la mission.

Hollis a juste le temps de lâcher un « *Vraiment ? Vous êtes sûr de v…* » et Unity décolle dans un grondement de tonnerre, étouffant la fin de la phrase de l'ingénieure.

120 secondes plus tard, Lauren Hollis reprend contact :
« Unity, on a un problème. Les procédures automatiques ne répondent pas, impossible de procéder à la séparation des deux propulseurs d'appoint depuis le sol. Vous allez devoir le faire vous-même. À moins qu'on ne trouve l'origine de la panne, vous allez devoir tout gérer depuis la navette. »

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Josselin Grange

Pour ce faire, le ou la pilote doit réussir un test de Pilotage. En cas d'échec, retirez un Point de Réussite à la mission.

L'accélération redescend à 1 G et le silence se fait enfin. Les propulseurs suivent la trajectoire de la navette pendant quelques secondes puis retombent dans l'atmosphère. Le propulseur principal fait remonter l'accélération à 3G. Unity atteint à 3,7 km/s. La courbure de la Terre apparaît tandis que le bleu du ciel fait place au noir de l'espace.

Sept minutes plus tard, Lauren Hollis revient sur les ondes :
« Unity, nous n'avons toujours pas trouvé l'origine de la panne, vous allez devoir vous occuper du largage du réservoir principal. »

De nouveau, le ou la pilote doit réussir un test de Pilotage. En cas d'échec, retirez un Point de Réussite à la mission.

Le réservoir principal se détache et brûle dans l'atmosphère sous la navette, qui a désormais atteint la vitesse de 8 km/s.

« Bravo Unity, maintenant, placez-vous en orbite. »

Encore une fois, le ou la pilote doit réussir un test de Pilotage. En cas d'échec, retirez un Point de Réussite à la mission.

Vous entendez les applaudissements du centre de commande. David Parker prend le micro pour faire un bilan.

Il récapitule ce qui a été raté et ce qui a réussi, puis indique ce qui peut être corrigé :

- Si le test pour les propulseurs d'appoint a été raté, l'ingénieur·e peut effectuer une *Extra-Vehicular Activity (EVA)* pour réparer les dommages ;
- Si le test pour le réservoir principal a été raté, l'ingénieur·e peut aussi tenter de réparer si un second PJ l'accompagne.

Avant d'autoriser les EVA, Parker insiste sur la dangerosité de ces éventuelles missions. Rien n'a été planifié et personne ne peut dire ce qui attend les PJ à l'extérieur de la navette.

Dans les deux cas, tous les PJ qui effectuent l'EVA doivent réussir un test de Déplacement en zéro G avec un bonus de + 50 octroyé par les MMU (*Manned Maneuvering Unit*).
En cas d'échec, le personnage perd le contact avec la navette et commence une chute mortelle vers la Terre. MJ, à vous de voir si vous voulez sauver le PJ en chute libre : Unity peut dépenser un Point de Réussite pour tenter de le rattraper (au prix d'un test de Pilotage). Dans le cas contraire, il ne reste qu'à regarder le malheureux s'éloigner de plus en plus, puis s'enflammer en rentrant dans l'atmosphère.

La mission offre des personnages de remplacement, qui feront bientôt leur apparition, pour permettre aux joueurs malchanceux de poursuivre la partie !

L'ISS

La suite du voyage consiste à s'arrimer à l'ISS pour compléter les réserves de nourriture et d'eau. La manœuvre est délicate, la navette et la station foncent dans l'espace à 28 000 km/h !

Le ou la pilote doit faire un test de Pilotage. En cas d'échec, retirez un Point de Réussite à la mission.

Elena Serova, seule habitante de l'ISS, accueille les PJ. Elle semble surexcitée et pressée de se mettre au travail.

« Ne perdons pas de temps. Nous allons détacher un module de vivres et d'oxygène de la station et l'accrocher au vaisseau. Qui vient avec moi ? »

La cosmonaute Russe n'a besoin que d'une personne pour l'aider, mais peut avoir l'usage d'un deuxième PJ, qui permettra de sécuriser l'EVA. Si deux PJ sont volontaires, aucun test n'est nécessaire, la sortie réussie automatiquement. S'il n'y a qu'un seul volontaire, il doit faire un test de Déplacement en zéro G. En cas d'échec, retirez un Point de Réussite à la mission.

Si l'un des PJ est déjà mort, Elena Serova est volontaire pour le remplacer et le commandement accepte sa candidature.
Si aucun PJ n'est mort, Elena Serova fait une proposition audacieuse pendant l'EVA. Plutôt que de ne prendre que les provisions prévues, elle propose de dépouiller la station afin de pouvoir les accompagner sur Mars. Elle est consciente qu'il lui sera impossible de faire le voyage de retour et propose de rester sur Mars, seule, pour y mourir. Les PJ peuvent soit :

- Agir sans rien demander, déclenchant une vraie crise de commandement au sein de la NASA qui estime avoir perdu le contrôle de la mission ;
- Demander son avis au contrôle de mission, afin de voir ce qu'en pensent la NASA et l'ESA. La première est contre, pour des raisons de diplomatie internationale. La seconde est pour car elle aura, si ce n'est son propre candidat, au moins celui d'une alliée proche dans le domaine spatial, la Russie. En dernier ressort, aux joueurs de choisir.

En accueillant la cosmonaute Russe, les PJ gagnent un Point de Réussite de mission s'ils n'ont encore perdu personne.

Si les PJ refusent d'embarquer la cosmonaute Russe, celle-ci se dissimule à bord d'un des modules embarqués par Unity et attend que la mission soit lancée vers Mars avant de révéler sa présence.

Certains PJ, s'ils ne participent pas à l'EVA, peuvent faire d'intéressantes observations :

- L'astrophysicien·ne constate que la perte du module va probablement déséquilibrer la station. Dans quelques années, elle retombera sur Terre. Il serait possible de rectifier la trajectoire de l'ISS, mais au prix d'une forte consommation de carburant. Plus intrigant encore, personne n'a remarqué cela avant. Ce serait voulu ?
- Le ou la xénobiologiste observe avec fascination deux grosses araignées tisseuses de toiles (des ségestries florentines) amenées à bord de l'ISS à des fins d'expérimentation. L'une des deux arachnides semble s'être bien adaptée à l'apesanteur et a tissé une toile inhabituelle, en forme d'œuf. La seconde semble amorphe, sans doute du fait d'une mauvaise réaction à la zéro G. Si le PJ tente d'interagir avec cette deuxième araignée, celle-ci en profite pour s'enfuir et se retrouve dans la navette. Qui sait où et comment on la retrouvera…

Une fois les vivres embarqués, Unity reprend sa course. **MJ, faites un test de réussite de mission.**

TIANSHI

L'immense station chinoise Tianshi, un projet de 100 ans destiné à créer un vaisseau générationnel à destination de Proxima du Centaure, orbite silencieusement au point de Lagrange L_4 Terre-Lune.
À moitié construite, elle a de grands panneaux solaires ronds et un immense module de vie central qui la fait ressembler à une fleur.

Pour s'approcher de la station, dont la forme peu orthodoxe ne facilite pas les manœuvres, le ou la pilote doit réussir un test de Pilotage. En cas d'échec, retirez un Point de Réussite à la mission.

Alors que la navette s'approche, Jing Haipeng, le responsable de la station, prend contact avec les PJ.

« Vaisseau Unity, je suis Jing Haipeng, responsable de la station Tianshi. Il est de mon devoir… (Jing Haipeng appuie sur cette mention pour bien faire comprendre qu'il n'est pas d'accord avec ce qui va suivre)… de vous annoncer que la République Populaire de Chine, en conformité avec les accords bilatéraux passés avec l'ESA et la NASA, ne vous autorise pas l'accès à la station Tianshi. Je répète : vous n'êtes autorisé ni à accoster, ni à prélever aucun module ou matériel appartenant au peuple Chinois. Nous sommes autorisés à faire usage de la force si nécessaire.

Le taïkonaute chinois prend une profonde inspiration, puis ajoute :

En tant qu'astronaute, je comprends les difficultés que cette décision va vous créer et vous avez toute ma sympathie. Cependant, mon devoir est clair et je l'accomplirais sans faiblir. Je vais maintenant couper la communication et, conformément à mes instructions, je ne répondrai plus à aucun de vos messages. »

La situation est la suivante :

- La mission dispose d'assez de vivres pour faire l'aller-retour.
- Unity a assez d'oxygène pour atteindre Mars, mais pas assez pour le trajet de retour.
- Le carburant est très insuffisant. En suivant la trajectoire prévue, il sera impossible d'amarsir, sans parler de redécoller et de revenir sur Terre.

Si les PJ demandent des instructions à Cap Canaveral, ils se voient répondre que, s'ils ont une solution, ils peuvent la mettre en application sans délais. Pour le moment, sur Terre, la situation est bloquée et la diplomatie est en train de s'agiter, sans grand espoir de faire changer d'avis la Chine.

CE QUE LES PJ PEUVENT FAIRE

- Analyser la déclaration de Jing Haipeng. Un test réussi d'Intelligence x5 permet de savoir à quoi fait référence la formule « en conformité avec les accords bilatéraux ». Ces accords sont normalement contraignants pour la Chine, qui ne peut pas refuser le ravitaillement d'Unity, au nom de l'intérêt supérieur de l'humanité... sauf si ce ravitaillement risque de faire défaut à une mission chinoise déjà lancée ; l'ISS aurait d'ailleurs dû fournir des vivres à une mission chinoise, si celle-ci était partie la première. Il y a donc probablement une mission chinoise soit déjà partie, soit sur le point de décoller.
- Calculer une route plus rapide ? Un test réussi d'Astrophysique, mathématiques permet de calculer qu'en jetant par-dessus bord tout ce qui n'est pas indispensable, en conservant le minimum de vivres (trois jours sur Mars, maximum), il est possible d'atteindre la planète rouge et de s'y poser. Ce sera très juste, et il n'y aura aucun espoir de retour, mais c'est possible.
- Découvrir si les modules de ravitaillement sont là. Un test réussi d'Observer permet de voir où se trouvent les modules qu'Unity aurait dû récupérer. Ils sont à l'emplacement prévu, comme si les Chinois avaient préparé le ravitaillement mais s'étaient ravisés au dernier moment (en fait, ils le destinent à leur propre mission, non pas qu'elle en ait besoin, mais pour éviter qu'Unity les coiffe au poteau).
- Voler les modules de ravitaillement. Il faut d'abord les avoir repérés. Ensuite, il faut effectuer une EVA avec deux personnes pour décrocher un module que le bras manipulateur d'Unity pourra alors récupérer automatiquement. Il y a deux modules à décrocher.

Pour les atteindre, les PJ doivent tout d'abord effectuer un test de Déplacement en zéro G à + 50 s'ils emploient les MMU (ce qui n'est pas discret, mais plus facile). Une fois le module atteint, un test de Bricoler, bidouiller permet de détacher le module et de l'envoyer vers Unity.

Dès que le premier module est détaché, Jing Haipeng sort dans une combinaison spatiale. Il brandit une torche à souder qui peut aisément percer une combinaison. Dans cet environnement, ce serait mortel. Conformément à ses instructions, il n'a pas allumé sa radio, de sorte qu'il est impossible

de lui parler, sauf à parvenir à un contact casque contre casque.

Les esquives s'effectuent ici grâce à la compétence Déplacement en zéro G.
Un test de Combat au corps à corps (avec un malus de 10 si le PJ emploie un MMU) permet de désarmer le taïkonaute et de l'immobiliser.
Les taïkonautes disposent d'un score de Déplacement en zéro G de 50 et d'un score de Combat au corps à corps de 50.

La station abrite trois autres Chinois. Deux d'entre eux sont en train d'enfiler leurs scaphandres afin de venir en aide à leur chef et interviendront à la fin du cinquième round de combat pour le premier, du dixième pour le second. Le dernier taïkonaute ne sortira pas, c'est un scientifique dépourvu des compétences nécessaires (et qui n'a pas l'intention de mourir ici).
Il n'est pas impossible que les PJ se rendent maîtres de la station Tianshi, auquel cas ils devront déterminer ce qu'ils décident d'en faire : ils peuvent l'abandonner en l'état, la piller pour se garantir une meilleure marge de manœuvre ou même la saboter, ce qui serait dangereux pour le dernier occupant.

Au terme de cet affrontement, si les PJ n'ont volé aucun module, retirez deux Points de Réussite à la mission. En outre, ils doivent tous faire un test de Garder son calme, car ils savent qu'ils n'ont pas le carburant nécessaire pour le retour. En cas d'échec, ils perdent un Point de Santé Mentale.
S'ils en ont volé un seul, la mission se poursuit, mais ils doivent tous faire un test de Garder son calme, car ils savent qu'ils n'ont pas le carburant nécessaire pour le retour. En cas d'échec, ils perdent un Point de Santé Mentale.
S'ils ont volé deux modules, tout va bien.
Enfin, s'ils se sont rendus maîtres de Tianshi, ils gagnent un Point de Santé Mentale et s'ils l'ont pillée, ajoutez 1 Point de Réussite à la mission.

Unity reprend sa route. **MJ, faites un test de réussite de mission.**

LE LONG VOYAGE ET LA SOLUTION SPACEY

Mauvaises surprises

Après quelques jours, alors qu'Unity est lancée sur sa trajectoire, plusieurs évènements ont lieu :

- Si Elena Serova s'est glissée à bord en tant que passagère clandestine, elle révèle sa présence. Les PJ ont le choix entre deux alternatives : perdre deux Points de Réussite et la garder, ou l'éjecter par le sas pour ne pas compromettre la mission. Dans ce dernier cas, ils perdent tous un Point de Santé Mentale.
- Le commandement reprend contact avec une nouvelle inquiétante, mais qui explique le comportement des Chinois.

« Unity, nous avons une réponse au mystère chinois. Un vaisseau nommé HuoXin vient de quitter la Terre. Il va rejoindre Tianshi, puis certainement Mars. Notre mission d'exploration est devenue une course. »

Une photo de l'engin chinois accompagne le message. Il s'agit d'un long vaisseau très étroit, au bout duquel se déploient d'immenses voiles solaires couleur or.

La routine, quoi

Une fois ces deux évènements intervenus, plus rien ne se passe. Les premiers jours du voyage sont consacrés à la vérification de l'état d'Unity et à la révision des paramètres de la mission, mais assez vite, l'ennui s'installe. Or, l'ennui est dangereux quand on doit partager un espace de la taille d'un salon d'appartement à quatre (voire cinq).
MJ, faites un tour de table afin que chaque joueur indique ce que son PJ fait pour passer le temps. Les PJ dont les joueurs sont trop peu imaginatifs perdent 1 Point de Santé Mentale.
Malgré la routine, le voyage est émaillé de quelques accidents et mauvaises surprises.

- Hallucination : le ou la xénobiologiste est convaincu·e d'avoir vu une silhouette d'astronaute passer par le hublot. C'est une hallucination mais elle va gagner en puissance, avec des bruits sur la coque, des tapotements sur le sas, voire des mains plaquées sur un hublot. Si quelqu'un va vérifier dehors, le PJ gagne 1 Point de Santé Mentale. S'il se contente de serrer les dents en espérant que cela passe, les choses vont

effectivement finir par s'arranger, mais il perd un Point de Santé Mentale.
- Mauvaise digestion : le ou la pilote tombe malade et doit vomir. Ce n'est pas très propre en apesanteur.

Un test de Bricoler, bidouiller permet de créer un aspirateur à vomi, ce qui évite qu'il y en ait partout. En cas d'échec de ce test, tous les PJ doivent réussir un test de Garder son calme sous peine de perdre un Point de Santé Mentale.

- Problème de tuyauterie masculine : pour uriner, les hommes disposent d'un tuyau qui aspire l'urine dans un réservoir. Problème : le polymère qui compose ce petit bout de plastique s'est rétracté sous un effet inconnu (un test de Comprendre l'étrange permet d'établir qu'il s'agit des rayons cosmiques).

Les PJ masculins doivent faire un test de Réflexes pour parvenir à utiliser le tuyau défaillant. En cas d'échec, ils en mettent partout et l'aspirateur à vomi doit reprendre du service, si les PJ sont parvenus à le mettre au point. Si ce n'est pas le cas, ils peuvent retenter le test Bricoler, bidouiller. Plus astucieux, il est possible d'employer l'aspirateur à vomi (encore une fois, s'il existe) comme urinoir. Faute d'aspirateur et en cas d'échec au test de Réflexes, tous les PJ doivent réussir un test de Garder son calme sous peine de perdre un Point de Santé Mentale.

- Étoile disparue : un court instant, l'astrophysicien·ne croit voir une étoile disparaître. Mais peut-être était-ce son imagination ? Pour en être sûr, il faudrait réorienter la navette, ce qui coûterait du carburant et 1 Point de Réussite à la mission. Si malgré tout l'équipage accepte de faire ce sacrifice, la disparition est confirmée. Quel peut bien en être la cause ? Un trou noir ? Autre chose ? Il s'agit d'une découverte majeure, à laquelle il faut donner un nom. Si les PJ en font part à la Terre, ils reçoivent de chaudes félicitations qui leur valent à tous de gagner un Point de Santé Mentale.

La pluie de météorite

Alors qu'Unity poursuit tranquillement sa course, un son bizarre, comme un crépitement, se met à résonner dans l'habitacle.

Un test d'Observer permet de constater que des fragments d'une matière parfaitement noire sont en train de frapper la navette. Ils n'apparaissent pas au radar et ne sont détectables que parce qu'ils ne réfractent aucune lumière. Il faut de toute urgence corriger la trajectoire, en espérant esquiver les morceaux les plus importants.
Un test d'Astrophysique, mathématiques permet d'estimer la trajectoire des objets.
Un test de Pilotage permet d'éviter le gros des météorites.
Malgré tout, la navette subit quelques dégâts. MJ, jetez 1d8 auquel vous soustrairez 1 si l'un des deux jets a été réussi, 2 si les deux jets l'ont été. Le résultat est retiré aux Points de Réussite de la mission.

Certains dommages peuvent heureusement être réparés.

En effectuant une EVA et un test réussi de Bricoler, bidouiller, un Point de Réussite est regagné. Plusieurs tests sont possibles afin d'en regagner plus d'un, à concurrence de la valeur avant la pluie de météorite.

Les PJ peuvent choisir de sortir à plusieurs pour aller plus vite car, bien qu'ils ne le sachent pas, ils n'auront plus d'occasions d'effectuer ces réparations. En effet, au terme de ce premier test, ils reçoivent un message de détresse. Les Chinois ont été très grièvement touchés.

Le message montre une jeune femme dans une combinaison spatiale. Elle semble être en pleine EVA. Derrière elle, un écheveau de câbles est relié à une antenne de communication. On dirait un bidouillage étrange pour relier l'appareil courte portée de la combinaison à l'émetteur plus puissant du vaisseau.

« Navette Unity, je suis Liu Yang, taïkonaute à bord du HuoXin. Nous avons subi de multiples collisions qui ont causé des dégâts irréparables à notre vaisseau. Mes trois… Les autres… Ils sont morts. Je suis toute seule, dans une combinaison, à l'extérieur du vaisseau. Je vous en supplie. Venez me secourir. Je suis toute seule. »

En braquant le télescope d'Unity sur l'origine du signal, on peut observer ce qu'il reste du HuoXin. Sa voile solaire est en lambeaux. La coque est pratiquement coupée en deux par un gros bloc de rocher qui est encore en place, retenu par un enchevêtrement de câbles. Un nuage de débris et d'atmosphère en paillette atteste d'une décompression totale.
À l'arrière de l'engin chinois, près d'une antenne et à proximité de plusieurs modules de cargo intacts, une silhouette en combinaison est visible. Par chance pour elle, Liu Yang était à l'extérieur pour

sécuriser l'attache d'un module et a pu survivre. Elle vit sur sa combinaison car il n'y a plus aucune zone pressurisée dans l'engin chinois.
Si les PJ tentent de répondre à ce message, ils constatent que Liu Yang n'est plus en mesure de répondre, car la panique la gagne. Elle n'arrive plus à parler anglais et est probablement sur le point de faire une crise de panique.

Le ou la xénobiologiste peut tenter un test de Convaincre à -20 pour tenter de lui faire retrouver son calme (seul lui peut le faire, car il est le seul à parler le chinois).
En cas de succès, elle peut répondre à quelques questions élémentaires :

- Elle possède de l'oxygène en quantité, car les modules derrière elle contiennent les ressources de secours de la mission.
- De même, elle ne manque pas de vivres, pour les mêmes raisons.
- Si on lui demande où en sont ses réserves de carburant, elle mentira en prétendant qu'il y en a aussi. HuoXin emploie de petits réacteurs de manœuvre et trois boosters de petite taille, qui ne seront d'aucune utilité à Unity. En tant que navire à voile solaire, il n'a besoin de ces moteurs que pour amarsir et redécoller. Or, la pesanteur martienne est très faible. Si l'un des joueurs se pose la question, il peut faire faire un test d'Intelligence x4 à son PJ pour comprendre tous ces éléments.

Deux scénarios sont possibles : l'abandonner ou la sauver.

Abandonner Liu Yang

Après une longue crise de nerfs, lorsqu'elle constate que personne ne va lui venir en aide, Liu Yang finit par retrouver son calme. Dans un premier temps, elle supplie les PJ de revenir, envoyant message sur message.

MJ, faites faire des jets de Garder son calme à tous les PJ. En cas d'échec, ils perdent un Point de Santé Mentale.

En outre, les communications avec la Terre montrent que cette décision a été très mal prise par la Chine, qui commence à parler d'acte de guerre et organise un procès par contumace, lequel aboutit à la condamnation à mort des PJ.

L'INCROYABLE SURVIVANTE

Officiellement, Liu Yang est morte et son cadavre dérive dans l'espace, quelque part au milieu d'un nuage de débris invisibles depuis la Terre.
En réalité, il n'est rien.
Au prix d'un travail acharné, animée par une haine totale envers ceux qui l'ont abandonnée, Liu Yang est parvenue à détacher la moitié arrière de son vaisseau et à la relier aux lambeaux de voile solaires. Allégé des deux tiers de sa masse, le HuoXin a pris de la vitesse et poursuit discrètement Unity. La jeune taïkonaute ne dispose d'aucun moyen de calculer précisément sa position, elle ne peut que suivre la navette. Toutefois, dès qu'elle voit Mars et parvient à prendre quelques repères, elle met en route tous les réacteurs de manœuvre et se lance dans un amarsissage en catastrophe, utilisant le peu de voile solaire qu'il lui reste comme un parachute. Elle parvient ainsi à se poser, vivante et armée, à proximité immédiate du navire extraterrestre. Elle n'a aucun moyen de communication et attend les PJ de pied ferme. Son projet : les tuer, voler Unity et revenir sur Terre en héroïne communiste.

Sauver Liu Yang

Le HuoXin se trouve derrière Unity et il n'est pas question de faire demi-tour. Il faut ralentir Unity pour faire en sorte que l'engin chinois, qui continue d'avancer sur sa lancée, passe à proximité. Par chance, la collision ne l'a pas trop fait dévier, mais malgré tout, il faudra un exercice de pilotage très précis pour parvenir à synchroniser les deux trajectoires de telle sorte qu'il soit possible d'interagir avec le HuoXin.

Parvenir à ce résultat réclame un test de Pilotage et la dépense d'un Point de Réussite de la mission. Il est possible de retenter le test autant de fois que nécessaire, mais chaque essai coûte un nouveau Point de Réussite.

Au fur et à mesure que les deux vaisseaux se rapprochent, il devient possible d'observer plus précisément sa conception. Si les joueurs en font la demande, MJ, décrivez-leur ce navire semblable à un voilier de l'ancien temps, dont la voile déchirée continue d'être gonflée par les vents solaires, presque dépourvu de moteur en dehors des propulseurs de manœuvre et de trois minuscules fusées d'appoint…
Au terme d'un court ballet de MMU, Liu Yang est à bord d'Unity. Elle a besoin de soin, à la fois physique et psychologique. Pourtant, on peut lire derrière les

blessures et la fatigue un caractère d'acier, une volonté que rien ne saurait briser.
Liu Yang remercie avec humilité ses sauveurs, demande une douche et un lit, dont elle n'émergera que vingt heures plus tard.
Pour les PJ, c'est un moment de triomphe absolu. Ils ont sauvé leur concurrent direct d'une mort atroce. Le monde entier les adule. La Chine leur adresse des remerciements qui, s'ils sont plus formels que chaleureux, n'en demeurent pas moins un geste impensable une journée auparavant. Sur Terre, tous les pays du monde vivent un grand élan de commémoration fraternelle.
Lorsque Liu Yang se réveille, elle est pleine d'énergie et d'idées. Elle peut expliquer aux PJ que le HuoXin a été frappé juste devant les quartiers de l'équipage. Toutes les commandes ont été détruites, mais les installations de vie sont encore en état, de même que les systèmes de production d'énergie. Il y a aussi toutes les réserves de vivre et d'oxygène destinées à la mission sur Mars. Stockées à l'écart de la zone d'impact, elles sont intactes. Par contre, il n'y a pratiquement pas de carburant à récupérer. Les trois minuscules fusées d'appoint étaient destinées au décollage d'un HuoXin des dizaines de fois plus léger qu'Unity.
Liu Yang estime que deux possibilités s'ouvrent aux PJ :

- Ils peuvent récupérer les provisions et les réserves d'oxygène. Quelle que soit la situation, ils en ont plus qu'assez pour faire l'aller-retour Terre-Mars, même en ayant deux passagers surnuméraires (Elena Serova et Liu Yang). Par contre, il faudra se serrer et organiser une rotation des couchettes. Unity devient vraiment un peu petite.

Si cette solution est choisie, la mission gagne 3 Points de Réussite, mais chaque PJ doit réussir un test de Garder son calme sous peine de perdre un Point de Santé Mentale.

- Ils peuvent choisir de conserver le module de vie en le faisant entrer à l'intérieur de la soute de la navette. La mission a déjà consommé une bonne partie de son carburant et de ses provisions, ce qui laisse pas mal d'espace. Il suffira alors de faire un branchement de fortune avec le sas intérieur pour pratiquement doubler l'espace vital de l'équipage. Choisir cette solution n'octroie qu'un seul Point de Réussite à la mission, mais tout l'équipage gagne un Point de Santé Mentale !

Liu Yang est très favorable à cette dernière option, car il y a une arme à feu dissimulée dans le module d'habitation.

Quelle que soit la solution retenue, au terme de toutes ces manœuvres, il est désormais certain que la navette ne sera pas capable de décoller une fois la surface de Mars atteinte. Elle n'a plus assez de carburant.

La solution SpaceY

Si les PJ sont trop nombreux, trop courts en carburant ou en oxygène, le centre de commandement (désormais à 7 minutes lumière) leur fait part d'une bonne nouvelle : ils ont une solution.

« Vous avez sûrement entendu parler de la mission First Step, de SpaceY. On pensait qu'il s'agissait d'un beau fiasco, mais en fait, c'est une tragédie. First Step n'était pas « juste » un envoi de matériel préliminaire pour l'établissement d'une colonie privée sur Mars. Elle a embarqué cinq passagers, qui étaient tous morts au bout de cinq jours. En apprenant votre situation difficile, Tusk a pris contact avec nous et nous a fourni les spécifications de sa mission. S'il n'a pas menti sur le décès de ces malheureux clients, vous trouverez là-bas des vivres, de l'oxygène et surtout une installation de production de carburant. Et un rover. La mission First Step est installée dans la zone d'Appollinaris Patera. Elle est à 500 kilomètres du site, mais on pense qu'elle vous offrira de bonne chance de faire le voyage de retour, sans compromettre la mission. À vous de décider. »

La décision doit être prise au plus tôt pour ajuster la trajectoire. La modification est minime et ne réclame aucun test.

MARS, ENFIN !

Après 150 jours de voyage, Unity s'insère en orbite autour de l'immense planète orange aux taches sombres, aux cratères prononcés, et aux pôles blancs. Loin, si loin, un soleil blafard darde ses faibles rayons. La Terre est si petite qu'elle est indiscernable.

La navette peut amarsir à deux emplacements :

- La proximité immédiate du Mont Sharp, « Æolis Mons ». À moins que les PJ n'aient décidé de se suicider, cette solution n'est envisageable que si la navette dispose encore de suffisamment de carburant, c'est-à-dire si les personnages sont parvenus à s'emparer des réserves que la station

spatiale chinoise Tianshi leur a refusé. MJ, vous pouvez sauter toute la partie « First Step » et « Voyage vers le Mont Sharp » pour aller directement à « Le site », p. 56.

- La base First Step, dans la zone d'Appollinaris Patera, à plus de 500 km du Mont Sharp. C'est la destination obligatoire si la navette n'a plus assez de carburant, à moins, encore une fois, que les PJ n'aient opté pour le suicide. Si la navette dispose d'assez de carburant, le centre de contrôle ne leur a pas parlé de ce site, de sorte que les PJ n'en connaissent pas l'existence et ne peuvent donc pas le choisir.

MJ, une fois le site d'amarsissage choisi, faites un test de réussite de mission.

Contrairement à d'habitude, en cas d'échec, la situation n'est pas totalement désespérée. Il est encore possible de faire s'écraser la navette sur Mars, dans une manœuvre de la dernière chance.

Dans tous les cas, le ou la pilote doit réaliser un test de Pilotage. Si la navette est en perdition suite à l'échec du test de réussite de mission, ce test est effectué avec un malus de 30.

- En cas d'échec, Unity se crashe. Tous les passagers perdent 1d6 Points de Vie. La navette décompresse, ce qui implique d'enfiler une combinaison en catastrophe. Il n'y a que 4 combinaisons martiennes, plus légères, de sorte que les éventuels passagers surnuméraires doivent enfiler un scaphandre spatial de près de 100 kg (qui représentent encore 38 kg sur Mars). Pour réussir à enfiler sa combinaison, chaque PJ doit réussir un test de Garder son calme. En cas d'échec, le PJ panique et perd 1 Point de Vie du fait de l'asphyxie. Un autre personnage, qui a réussi le test, peut effectuer un test de Convaincre pour calmer son malheureux collègue et lui permettre de finir d'enfiler sa combinaison. Si c'est un nouvel échec, le PJ perd 2 Points de Vie et un nouveau test de Convaincre peut être tenté, et ainsi de suite, la perte de Points de Vie augmentant de 1 à chaque échec.

Bien entendu, la navette n'est plus capable de décoller. Les PJ sont coincés sur Mars et peuvent uniquement espérer qu'une mission de secours leur soit envoyée. Or, cette mission ne sera pas là avant deux ans au minimum, plus probablement trois… Cela fait très, très longtemps à attendre sur une planète dont la température moyenne est de -63 °C !

- Si le test réussi, Unity se pose comme une fleur et tous les espoirs sont encore permis. Reste à choisir qui débarquera le premier sur Mars et quelle phrase historique cet astronaute va prononcer. La Terre toute entière a le regard fixé sur le premier être humain à poser le pied sur Mars (officiellement du moins).

Le paysage martien semble crépusculaire. Un soleil dilué délimite un horizon blanc. Les montagnes sont aiguisées et polies par les vents, en strates de rouge et de noir. Dans le ciel, un point lumineux : Phobos. Le silence est absolu. Telle est Mars.

MARCHER SUR MARS

Une combinaison spéciale, plus légère, a été mise au point pour se déplacer sur Mars. La gravité martienne, 0,38g, rend tout plus léger de pratiquement deux tiers, mais les lourds scaphandres spatiaux, prévus pour l'apesanteur complète, pèsent encore une quarantaine de kilos sur Mars, ce qui est trop pour effectuer plus que de courts déplacements.
En termes de règles, chaque combinaison dispose de 10 Points d'Oxygène. Chaque test raté fait dépenser un Point d'Oxygène. En outre, le MJ peut occasionnellement réclamer la dépense d'un Point d'Oxygène pour figurer la consommation due au simple fait de respirer.
Dans une combinaison martienne, les tests sont effectués normalement. Dans une combinaison spatiale, ils sont pénalisés d'un malus de -30.
La règle de dépense d'oxygène est ignorée si les personnages ont amarsi à proximité du Mont Sharp : ils ont largement assez de réserve, il n'est pas utile de la surveiller.

FIRST STEP

Lorsque les PJ débarquent à proximité du site de SpaceY, ils constatent que des interférences électromagnétiques brouillent les communications. Il est impossible de communiquer avec la Terre et il est probable que les combinaisons subiront des pannes électriques intermittentes. Cela ne devrait pas mettre leur fonctionnement en péril, mais cela va rendre toute la mission bien plus compliquée.
La base First Step a été bâtie à proximité d'une coulée de lave issue d'un volcan éteint depuis des

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

millions d'années, non loin d'une sorte de grande caverne, un tunnel de lave qui aurait sans doute été transformé en habitation pressurisée si la mission avait réussi. Juste devant l'entrée de ce tunnel, à une centaine de mètres, le dôme poussiéreux de la base First Step se dresse tant bien que mal, à moitié effondré. Non loin, un tumulus de sable dont dépasse un aileron marque sans doute la zone dans laquelle le vaisseau de SpaceY s'est posé. Vu la position de l'aileron, l'amarsissage s'est mal passé.
Plusieurs capsules de fret Black Manticore ornées de l'emblème de SpaceY sont dispersées sur la zone. Elles ont toutes raté leur amarsissage, à l'exception de la plus grosse d'entre elles, qui a été ouverte et vidée.

La navette

La navette SpaceY s'est écrasée sans qu'une cause visible puisse l'expliquer. Le sas a été découpé à la torche, comme si un problème électromécanique en avait bloqué le fonctionnement. Plus curieux encore, le vaisseau semble avoir été laissé en l'état, sans qu'on se donne la peine ni de protéger l'ouverture pour éviter que la poussière martienne ne s'engouffre à l'intérieur, ni de prélever les équipements utiles qu'il contient encore : réservoirs d'oxygène intacts, réserve de nourriture… Toute la cargaison est encore à bord.

Si les PJ décident de désensabler l'entrée de la navette et de l'explorer attentivement, ils doivent effectuer un test d'Observer et dépenser 2 Points d'Oxygène.
En cas de réussite, ils découvrent les choses suivantes :

- La navette a fonctionné sans difficulté jusqu'à son amarsissage. Elle était très lourdement automatisée – il n'y avait par exemple aucune commande manuelle de pilotage.
- Il y avait 4 personnes à bord. Une seule a survécu à l'amarsissage.
- Dans un placard, les PJ trouvent une guitare. Si Elena Serova est présente, elle démontre qu'elle en joue avec un réel talent (cette guitare active sa compétence spéciale).

Les capsules Black Manticore

Ces engins, mis au point par SpaceY et envoyés indépendamment vers Mars pour y déposer le matériel de colonisation, sont en mauvais état et surtout refusent de s'ouvrir. Le même phénomène électromagnétique qui perturbe le fonctionnement des combinaisons empêche d'obtenir leur ouverture. Celle qui a été ouverte malgré tout n'a pas été forcée : elle a fonctionné normalement. Elle contenait un véhicule, qui était semble-t-il relié à la capsule, une sorte de gros rover à 6 roues.

L'extérieur de la base

La base est organisée autour d'un grand dôme, un peu dégonflé sous le poids de la poussière. Non loin du sas d'entrée, les traces anciennes de grosses roues ballon indiquent qu'un lourd véhicule a stationné là pendant quelque temps. Ces traces disparaissent juste après avoir dépassé trois croix catholiques plantées dans le sol : des tombes. Elles portent les noms suivants : Claire Elise Boucher aka Grimes, Joseph Roche et Bas Lansdorp. Si le troisième nom ne dit rien à personne, en revanche les deux premiers correspondent à une star de la chanson et à un professeur d'université spécialisé dans l'étude de Mars. Tous deux ont disparu sans qu'on sache ce qu'ils étaient devenus. Le mystère est désormais levé.

En cas de besoin, ils ont été enterrés dans leur combinaison. Leurs cadavres n'ont pas eu le temps de se décomposer avant de congeler et de se dessécher. Un nettoyage rapide suffit à les rendre utilisables.
Les traces du rover disparaissent une fois passées les tombes, le vent de Mars les a depuis longtemps effacées, mais l'engin semble s'être dirigé en ligne droite, comme pour se perdre dans l'immense plaine…

Un test réussi d'Observer permet même de repérer sa haute silhouette, à deux bons kilomètres.

L'intérieur du dôme de la base

Une bonne surprise attend les PJ à l'intérieur du dôme : une fois passé le sas, qui fonctionne heureusement manuellement, la pression atmosphérique fait se détendre les combinaisons. Il y a une atmosphère, froide mais respirable ! Bien que le dôme principal soit transparent, il est plongé dans la pénombre à cause du voile de poussière qui le recouvre. En dehors des dispositifs mécaniques, comme celui du sas, rien ne fonctionne faute de courant. Entourant le dôme, plusieurs extensions abritent des modules de vie et de travail, ainsi que de grands silos dans lesquels sont stockées les ré-

serves d'oxygène et de vivres. La température dans le dôme est glaciale (aux alentours de +2 °C) mais il suffit de dégager la poussière martienne afin de laisser pénétrer le soleil pour qu'elle remonte à un 10-15 °C tolérable. Si les PJ se regroupent tous dans le dôme central, l'excellente isolation des lieux et l'effet de serre peuvent même faire grimper la température à une vingtaine de degrés, ce qui permet d'envisager de s'installer à l'intérieur. Les modules de travail abritent plusieurs machines qui n'ont visiblement jamais servi faute de courant, dont un système de forage et d'électrolyse qui pourrait produire du carburant.

Note : chaque fois qu'un PJ entre dans le dôme principal, il peut remonter sa réserve de Points d'Oxygène à 10.

Si les PJ tentent de comprendre pourquoi il est impossible de faire fonctionner les générateurs de la base (et aussi pourquoi Unity ne rencontre pas tous ces problèmes), ils doivent réussir un test de Biologie, géologie. Ils découvrent alors qu'un champ magnétique très intense perturbe l'électronique ; sa source est à proximité, à un ou deux kilomètres de la base. Les installations de SpaceY, qui sont toutes dotées d'une électronique de pointe et d'un haut degré d'automatisation, sont très sensibles à ce rayonnement. Unity, assemblée par la NASA, n'a pas bénéficié d'autant de moyens. Les restrictions de budget et le long processus d'homologation de chaque équipement font que la navette accuse un retard de plusieurs décennies en la matière. Associé à un très bon niveau de protection contre les radiations et les phénomènes électromagnétiques, cela lui permet d'être peu impactée par le problème qui paralyse First Step.

Il n'y a rien d'autre à faire que de tenter de découvrir la source de ce rayonnement électromagnétique, dans l'espoir de la neutraliser. Une fois que ce sera fait, il sera possible de reprendre contact avec la Terre et même de mettre en route les installations de First Step, qui offrent un remarquable degré de confort – comparativement à Unity, en tout cas !

Résoudre le problème électromagnétique

Que les PJ aient repéré le rover ou qu'ils suivent la piste du rayonnement électromagnétique, ils doivent s'enfoncer dans la plaine. La faible gravité martienne et le terrain extrêmement chaotique ne facilitent pas la progression, sans compter l'impression de solitude terrible que génère la planète rouge…

Chaque personnage, alors qu'il progresse, doit dépenser un Point d'Oxygène et jeter un d6 sur cette table :

1 : L'astronaute regarde autour de lui et comprend qu'il est sur Mars. Il est allé plus loin qu'aucun être humain ! Il se sent empli d'une grande exaltation et gagne 1 Point de Santé Mentale.

2 : L'astronaute remarque un caillou brillant sur le sol : c'est un cristal de glace ! La glace est troublée par des inclusions qui semblent organiques ! Une fois la base remise en route, un test réussi de Biologie, géologie permet d'établir que ce cristal de glace contient des micro-organismes datant d'il y a 3 millions d'années. Cette découverte stupéfiante redonne 1 Point de Santé Mentale à tous les PJ.

3 : Sentant une petite tension qui plane sur le groupe, l'astronaute décide de raconter une blague ou de chanter une petite chanson pour détendre l'atmosphère. Demandez au joueur de raconter la blague ou de chanter la chanson, puis à ses camarades s'ils jugent la performance agréable. Si la réponse est positive, le PJ avec le plus petit score de Santé Mentale en regagne un point.

4 : L'astronaute prend conscience qu'il est seul, très loin de la Terre, et que ses chances de survie sont infimes. Tout est étranger ici. La panique commence à le gagner tandis que son rythme respiratoire s'emballe. Il perd un Point d'Oxygène et un de ses camarades doit réussir un test de Convaincre pour l'empêcher de perdre 1 Point de Santé Mentale.

5 : Les radiations électromagnétiques ont déréglé le système de gestion de la pression dans la combinaison du PJ. Soit quelqu'un réussit un test de Bricoler, bidouiller, soit il doit perdre 2 Points d'Oxygène pour faire baisser la pression qui monte dans la combinaison.

6 : L'astronaute accroche et déchire la jambe de sa combinaison sur les aspérités d'un bloc de roche. Il faut réparer cela immédiatement, au prix d'un test de Survie. Le test peut être tenté autant de fois que nécessaire, mais chaque échec fait perdre 1d6 Points d'Oxygène au PJ.

Au terme de ces aventures, les PJ arrivent devant le rover. Il s'agit d'une grosse sphère au toit aplati, entourée d'un mince grillage et perchée sur six roues ballon métalliques. Sur les flancs de l'engin, son nom « Newton Infinite » s'étale en larges lettres.

Le rover est recouvert d'une épaisse poussière accumulée, qui recouvre notamment ses panneaux solaires. La batterie est presque épuisée.

Pour ne rien arranger, il est en équilibre au bord d'une longue faille de deux mètres de large et qui court plusieurs centaines de mètres. Le rover est à proximité de son extrémité. Deux de ses roues sont dans le vide.

C'est le moment de faire le point et d'analyser la scène.

- Il n'y a pas trace du conducteur. Le vent martien a depuis longtemps effacé les traces qu'il aurait pu laisser mais une corde, accrochée à un gros rocher, montre que quelqu'un est descendu dans la faille.
- Un test d'Observer permet de comprendre que le rover n'a pas assez d'adhérence pour se sortir de la fâcheuse position dans laquelle il se trouve. Pour le tirer de là, il faut qu'un pilote prenne place dans la cabine pendant que plusieurs autres personnages pèsent sur l'arrière de la machine, afin que les deux roues arrière trouvent assez d'adhérence.
- Un test de Biologie, géologie permet de vérifier que le rayonnement électromagnétique provient de la faille.
- Un test d'Astrophysique, mathématiques permet de comprendre pourquoi le rover semble résister aux rayonnements électromagnétiques : il est enfermé dans une cage de Faraday extrêmement puissante, qui le préserve complétement de cette influence.
- Un test de Comprendre l'étrange permet de constater que la faille n'est probablement pas d'origine naturelle. Le temps et l'érosion naturelle ont adouci ses bords et les ont rendus un peu irréguliers, mais à y regarder de plus près, il est incontestable qu'une force mystérieuse a creusé une longue tranchée parfaitement rectiligne.

Descendre dans la faille est le seul moyen de comprendre l'étrange phénomène électromagnétique. Cela peut se faire de deux manières : en utilisant la corde fixée par le précédent explorateur, ou en remontant jusqu'à l'autre extrémité de la faille afin d'en suivre le fond, qui peut être parcouru à pied malgré sa pente très abrupte.

Descendre à pied prend du temps et coûte 2 Points d'Oxygène.

Descendre en utilisant la corde ne coûte qu'un Point d'Oxygène mais demande de faire un test de Courir, sauter, nager. En cas d'échec, le PJ glisse sur la paroi gelée et chute au fond du gouffre, encaissant 1d6 points de dégâts.

Si les PJ pensent à le vérifier (chose que le dernier survivant de First Step n'a pas pensé à faire), ils constatent que le Newton Infinite dispose d'une chèvre et d'un treuil électrique qui fonctionnent. Ils permettent de monter et de descendre dans la faille sans dépense d'oxygène, au prix toutefois d'un test de Bricoler, bidouiller.

Arrivés au fond de la faille, les PJ découvrent une sorte de rivière de glace sèche. La température est extrêmement basse : -125 °C. Au milieu de cette étendue blanche repose le corps brisé d'Aviva Pearson, la dernière survivante de l'expédition lancée par SpaceY. Elle a chuté et est morte ici, seule. Les PJ, en voyant ce corps, ne peuvent qu'imaginer les épreuves infernales que la pauvre femme a dû traverser.

Ils doivent réussir un test de Garder son calme ou perdre 1 Point de Santé Mentale.

À quelques mètres de là, exactement au bord de la faille, comme si c'était elle qui l'avait creusée (c'est le cas), un objet enfoui sous la glace carbonique pulse d'une lumière jaunâtre. Chaque pulsation correspond à une impulsion électromagnétique qui fait sauter tous les équipements électriques des combinaisons des PJ.

Dégager l'objet de la gangue de glace n'est pas difficile, mais consomme 1d6 Points d'Oxygène. Il est aussi possible de la faire fondre (la glace carbonique se vaporise dès -78,9 °C) grâce à un test de Bricoler, bidouiller.

L'objet qui se dessine alors est un ovoïde de forme assez aérodynamique. Il ne présente aucun moyen de propulsion visible. Sous la pesanteur légère de Mars, il ne pèse que quelques kilos, ce qui le rend parfaitement transportable.

Si les PJ font l'erreur de faire entrer l'objet à l'intérieur du rover, celui-ci s'éteint immédiatement et rien ne permettra de le faire redémarrer : les pulsations électromagnétiques ont effacé toutes les données des nombreux ordinateurs de bord, ce qui transforme le Newton Infinite en tas de ferraille inutile. En revanche, à l'intérieur du véhicule, l'objet n'émet presque plus rien.

C'EST QUOI CE TRUC ?

Cet objet est une arme non létale qui provient du vaisseau vers lequel l'expédition se dirige. Elle a été tirée par erreur, peu avant le crash. Elle émettait de très violents flashs électromagnétiques capables de détruire toutes les installations électriques d'un vaisseau et donc de le capturer à peu près intact. Avec le temps, elle est depuis devenue pratiquement inerte… L'énergie qu'il lui reste suffit pourtant à perturber tous les dispositifs électriques environnants !

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

Le rover dispose de juste assez d'énergie pour ramener 3 PJ à la base. Le dernier doit rentrer à pied et refaire un jet de dé sur la table précédente !

Une fois à la base, il suffit de bricoler une cage de Faraday suffisamment puissante pour isoler l'objet et permettre de remettre en marche First Step. Il est alors possible de :

- Contacter la Terre. Le soulagement est énorme, à la mesure de l'inquiétude que la perte de contact avait générée. Un flot de conseils, de recommandations, de consignes et de demandes en tout genre inonde les PJ pendant plusieurs heures.
- Faire une analyse de l'objet. L'alliage dont il est fait incorpore du titane, mais c'est bien la seule certitude que les PJ peuvent en obtenir. Il résiste à tous les moyens d'examen disponibles. Sans doute possible, il n'a pas été fabriqué sur Terre et sa nature d'arme ne fait pas tellement question.
- Se reposer. La base First Step est très confortable, une fois le courant rétabli. Les PJ peuvent consacrer une journée à soigner toutes les menues blessures dont ils souffraient et regagner tous les Points de Vie qu'ils avaient perdus.
- Fabriquer du carburant pour Unity. À supposer que la navette ait réussi son amarsissage, il est possible de consacrer une journée à refaire le plein des réservoirs. Désormais, les PJ sont sûrs de pouvoir rentrer. Cette certitude leur octroie 1 Point de Santé Mentale !
- Établir une base pour une présence durable sur Mars. Si la navette s'est écrasée, elle n'est plus en mesure de repartir et seule une expédition de secours peut encore sauver les PJ. Toutefois, il faut tenir le temps qu'elle arrive et First Step offre justement tout ce qu'il faut pour cela. Cette tâche demande beaucoup plus de temps, une semaine, mais au terme de cette semaine, les PJ sont certains de pouvoir survivre pendant plusieurs années (sauf accident, bien entendu). Cet énorme espoir et la fierté de ne pas être seulement des explorateurs, mais peut-être les premiers colons de Mars, leur donnent 3 Points de Santé Mentale !
- Explorer les capsules Black Manticore. Elles contiennent beaucoup de matériel endommagé (les pulsations électromagnétiques leur ont complètement fait rater l'amarsissage), mais on peut en tirer de quoi faire un buggy capable de transporter deux personnes. Pour le voyage terrestre jusqu'au Mont Sharp, il faudra bricoler un traîneau ou un chariot si le rover Newton Infinite a été mis hors service.

Un test de Bricoler, bidouiller à -10 permet d'obtenir un résultat satisfaisant.

VOYAGE VERS LE MONT SHARP

Rejoindre le Mont Sharp réclame d'effectuer un trajet de 500 kilomètres.

- Si Unity est encore en état de voler, une fois le plein fait, il est possible de décoller et, d'un saut de puce, de se retrouver devant le Mont Sharp.

Cela réclame un test de Pilotage mais le voyage est sans danger. En cas d'échec, quelque chose interdit de faire décoller la navette et l'option d'un voyage terrestre devient la seule alternative.

- Le voyage par terre est long, mais pas impossible tant que les PJ ont un moyen de transport (le rover Newton Infinite et/ou le buggy trouvé dans les capsules Black Manticore).
- Si les PJ n'ont plus aucun moyen de transport, c'est une mission impossible et l'aventure s'arrête ici pour eux. Ils seront peut-être les premiers colons sur Mars, mais ils n'auront jamais l'occasion de découvrir le secret du Mont Sharp.

À priori, personne ne reste derrière, il faut donc trouver de quoi faire voyager jusqu'à 6 personnes : les 4 PJ plus Elena Serova et Liu Yang. Le rover contient trois places, mais il est possible de faire voyager trois personnes sur son toit, dans des conditions de confort acceptables. Le buggy n'a que deux places et son toit ne peut pas être exploité de cette manière. Si seul le buggy est disponible, un traîneau peut lui être accolé (à supposer que le test de bricolage ait été réussi). Les deux engins disposent de systèmes de conduite autonome qui permettent d'envisager un trajet continu de 20 heures pour atteindre le mont Sharp à une vitesse moyenne de 25 km/h. Il faudra tout de même faire des pauses, les combinaisons américaines n'ont qu'une autonomie de six heures trente. Même en tirant sur les limites de sécurité, qui accordent deux heures de plus, c'est trop peu pour envisager de faire ces 500 kilomètres d'une seule traite. Si seul le buggy est disponible, sans traîneau, le voyage va être beaucoup plus long : en chargeant l'engin avec autant de provisions qu'il peut en contenir, il est possible de le faire voyager seul, en mode autonome et de le suivre à pied. C'est un interminable périple de plus d'un mois !

La première partie du voyage se passe sans encombre. Le sol est moins tourmenté que prévu, de sorte que la progression est rapide, même à pied. Toutefois, les choses se corsent avec le Cratère de Gale, à l'intérieur duquel se situe le Mont Sharp.

Les abords du cratère sont parcourus de nombreuses failles qu'il faut soit contourner (cela fait perdre du temps sans autre conséquence), soit tenter de sauter (véhicule : test de Pilotage à -20 avec 1d6 Points de Vie perdus pour les passagers en cas d'échec ; à pied : test de Courir, sauter, nager à + 10 avec 1d6 Points de Vie perdus pour les PJ qui échouent), soit franchir via un ingénieux dispositif qu'il reste à imaginer.

Alors que le sommet des bords du cratère est en vue, la pente devient très raide et la poussière qui ruisselle depuis le sommet limite l'adhérence des véhicules (n'oubliez pas que, même s'ils font le voyage à pied, les PJ ont besoin du buggy pour transporter leurs réserves). Tenter un passage en force abouti à leur ensablement. Ils sont bloqués et il faut les sortir de là à grand renfort de pelles. Le travail est rude, l'ambiance tendue.

Chaque PJ doit réussir un test de Garder son calme sous peine de perdre un Point de Santé Mentale.

Alternativement, il est possible d'alléger les véhicules en les débarrassant de leur cargaison. Ils parviennent alors à franchir la crête.

Le transbordement est long et pénible. Chaque PJ doit réussir un test d'Endurance sous peine de perdre 1 Point de Vie.

La descente sur les pentes intérieures du cratère de Gale est plus facile, trop peut-être. Les engins prennent de la vitesse, menaçant d'éjecter certains passagers !

Si des PJ voyagent sur le toit d'un véhicule ou dans un traîneau, ils doivent réussir un test de Force x3, sinon être éjectés et perdre 2 Points de Vie.

Une fois au fond du cratère, la progression redevient facile. Le Mont Sharp est atteint sans encombre.

LE SITE

Au milieu du Cratère de Gale se dresse une curieuse colline orange : le Mont Sharp. Le lieu qui abrite, selon toute vraisemblance, la preuve d'une vie extraterrestre sous la forme la plus désirable qui soit : un artefact technologique.

Si Liu Yang a été abandonnée dans l'espace, c'est le moment où HuoXin amarsit. Porté par un parachute de fortune formé par des lambeaux de voile solaire, l'engin chinois s'écrase brutalement entre le Mont Sharp et les PJ. Liu Yang émerge de la carcasse, un fusil à air comprimé entre les mains. Si les PJ se rendent immédiatement, elle accepte leur reddition et les fait passer devant elle, le temps de les questionner afin de comprendre comment ils sont arrivés là (soit pour connaître le fonctionnement d'Unity, soit pour obtenir la localisation de First Step) et se garantir un maximum de chances de survie. Liu Yang ne fait aucune concession. Si on ne lui donne pas immédiatement ce qu'elle réclame, elle tue un PJ. Son plan est d'utiliser les PJ comme chair à canon pour affronter les éventuels dangers que recèle le tunnel ou l'engin extraterrestre au fond. Dans l'idéal, elle ramènera les survivants sur Terre pour qu'ils soient jugés, même si elle n'est pas opposée à les éliminer elle-même en cas de besoin.
MJ, Liu Yang n'est pas une psychopathe assoiffée de sang. Au contraire, c'est une survivante pragmatique qui considère, et avec d'excellentes raisons, que les PJ sont des ordures. Pourquoi devrait-elle le moindre respect à des raclures qui l'ont abandonnée, seule, dans l'épave de son vaisseau ? Dans cette confrontation, les PJ sont incontestablement du mauvais côté, et elle ne se privera pas de le leur envoyer à la figure.
Si les PJ décident de l'affronter, ils doivent d'abord trouver un moyen de se défendre. Le rover et le buggy sont programmés pour ne pas écraser des Humains et il faut un test de Programmation pour annuler cette sécurité. MJ, laissez les joueurs imaginer des solutions. Ce sont des astronautes chevronnés, ils sont censés savoir improviser ! Il y a des outils qui peuvent servir d'armes de corps à corps, mais il faut d'abord réussir à approcher la taïkonaute. Son arme, si elle n'est pas terriblement dangereuse pour un être humain, est parfaitement capable de percer une combinaison. Un PJ touché perd seulement un Point de Vie, mais doit réussir un test de Garder son calme pour parvenir à colmater le trou. En cas d'échec, il perd un Point de Vie, un Point de Santé Mentale et doit retenter le test avec les mêmes conséquences en cas de nouvel échec.
Les caractéristiques de Liu Yang sont fournies à la fin de cet ouvrage (cf. « Liu Yang », p. 180).

Qu'ils soient ou non sous la menace de Liu Yang, les PJ arrivent au pied de l'espèce de pyramide que forme le mont Sharp. Sa base est constituée d'un amas de rochers difficilement praticable par un engin à roue.

Si les PJ insistent, chaque conducteur doit réussir un test de Pilotage sous peine de retourner son véhicule. Les passagers à l'intérieur perdent 1 Point de Vie, ceux sur le toit ou dans un traîneau en perdent 2. À pied, l'escalade est sans danger.

Le tunnel, énorme, est aussi lisse en vrai que sur les photos de Curiosity. La découpe triangulaire est parfaite, le sol est pratiquement plat, en dehors des blocs qui se sont détachés des murs.

Si les PJ décident de faire un test de Biologie, géologie, l'analyse confirme les déductions qui ont pu être faites à partir des photos envoyées par la sonde. La paroi a été découpée et compressée selon un processus inconnu mais incroyablement puissant qui a généré des cristaux de carbone et, par endroits, de minuscules diamants. Cette rassurante confirmation rend 1 Point de Santé Mentale à tous les PJ.

Après 150 mètres d'une progression sans heurt, les lampes éclairent Curiosity, inactif depuis deux ans. Si un PJ veut le tenter, il est possible de trouver l'origine de la panne qui l'a mis à l'arrêt : un impact, peut-être dû à une micrométéorite ou à une chute, a dénudé un câble de l'alimentation principale et créé un court-circuit.

Il suffit d'un test réussi de Bricoler, bidouiller et d'un morceau d'adhésif pour remettre l'engin en marche !

Juste derrière Curiosity, l'objet de ce voyage se dresse : une plaque de métal, gigantesque, de trente mètres de haut, au milieu de laquelle une sorte de sas monumental se tient. Malgré les années et les forces prodigieuses qui ont enfoui cet artefact au cœur de la montagne, le métal brille, intact, sans une rayure, à peine voilé d'une fine couche de poussière martienne.
Si les PJ ne sont pas sous la menace de Liu Yang, ils sont invités à faire une déclaration et donner un nom à ce navire, au nom des États-Unis d'Amérique et de l'humanité. Sinon, c'est la jeune femme qui revendique, au nom du peuple Chinois, cet artefact, tout en rappelant le comportement ignoble dont elle a été la victime. Elle le nomme Yaozei Shenshian (Oiseau au Cœur de la Montagne).

ENTRER DANS LE VAISSEAU ET FAIRE UN LONG VOYAGE SURPRISE

En réussissant un test d'Observer, les PJ peuvent repérer ce qui ressemble à une poignée. Elle est située à 2 mètres 50 de hauteur et demande un test de Force x5 pour permettre l'ouverture (avec un bonus de + 20 si les PJ ont quelque chose d'assez haut pour se hisser à la bonne hauteur, comme un rover par exemple).

Lorsque la poignée est actionnée, la tringlerie s'active, disparaissant dans des cavités prévues à cet effet, puis la porte s'efface dans la paroi, révélant une pièce vaste selon des critères humains, mais sans doute assez exiguë pour des êtres dont la taille correspondrait à la position de la poignée.
Une voix s'exprime dans une langue inconnue, semblant inviter à entrer.

Un test réussi de Comprendre l'étrange permet de conclure que cette langue pourrait parfaitement être parlée par un être humain et qu'un dialogue est sans doute possible avec d'éventuels occupants.

Dès que tous les PJ sont dans le sas, un gros bouton, situé encore une fois à 2 m 50 de hauteur, se met à clignoter. Il suffit d'appuyer dessus pour fermer la porte extérieure et entamer le processus de pressurisation. Il est difficile de dire si l'atmosphère qui est pompée dans le sas est respirable, mais en tout cas elle est à une pression tout à fait acceptable – peut-être un peu forte, mais rien de dangereux.
Le sas donne sur une vaste pièce pyramidale, encombrée d'appareils de toutes sortes. L'organisation radicalement différente des machines rend difficile d'établir si l'ensemble est en désordre, endommagé ou parfaitement fonctionnel. L'échelle de la pièce ajoute encore à la confusion. Tuyaux ou manette, caisses couvertes de boutons lumineux, tuyaux ou conduite, tout est profondément inhumain et un profond sentiment de décalage, d'étrangeté se saisit des PJ.

Ils doivent réussir un test de Garder son calme ou perdre un Point de Santé Mentale.

En explorant la pièce pyramidale, les PJ constatent qu'elle contient une sorte d'estrade posée à cinq mètres du sol sur un ensemble complexe de machines. Les quelques marches qui montent au sommet de cette estrade sont bien trop grandes pour un être humain, mais permettent tout de même d'arriver au sommet.
Sur le mur opposé au sas, un énorme cube de métal rayonne d'une lueur verte très claire : un symbole de danger pour ces extraterrestres, mais les PJ ne peuvent pas le savoir. Une grande poignée permet d'ouvrir ce container.

L'estrade

Au sommet de l'estrade, invisible depuis le sol, se dresse ce qui ressemble à une console à trois côtés. Cela ressemble tout à fait à un poste de pilotage ou de commandement. Dissimulé derrière ces consoles, on trouve un… squelette ? Trois énormes boucliers ovales, blancs, grands comme un Homme et percés de deux trous à l'avant gisent sur le sol. On dirait comme trois énormes visages. Ces « boucliers » sont reliés entre eux par une colonne vertébrale, à laquelle sont aussi reliés ce qui est incontestablement trois paires de membres.

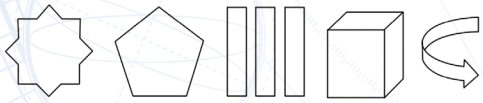
Un test de Biologie, géologie permet d'établir que ce squelette appartenait à un être bipède, qui devait mesurer entre 3 et 4 mètres de hauteur pour un poids évoluant entre une et deux tonnes. C'est le moment de lui donner un nom !

L'un des membres de la créature repose sur un levier à deux positions. Activer ce levier fait varier l'éclairage de la pièce, qui devient plus intense et fait s'allumer les consoles.
Deux des trois consoles sont lisses : elles servent d'affichage holographique et donnent une image parfaitement reconnaissable du Système solaire pour l'une, du bras galactique où se trouve la Terre pour l'autre.

La troisième arbore cinq symboles géométriques : une étoile à huit branches, un pentagone, trois barres horizontales, un cube vu en perspective et une flèche courbée. Aucun symbole ne réagit si on le touche tant que le levier n'a pas été abaissé. Si le levier est abaissé, toutes les parois extérieures du vaisseau deviennent transparentes et le pentagone se met à flotter dans l'air au-dessus de sa représentation. Si un PJ passe sa main au travers, le pentagone change de couleur et les autres symboles s'activent à leur tour, de la même manière que le pentagone.

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

- En passant la main au travers de l'étoile à huit branches, qui en trois dimensions se révèle être en fait deux cubes entrelacés, le PJ sent quelque chose qui entoure sa main, comme si une force invisible la soutenait de toute part. S'il pousse pour tester la résistance de cette force, le vaisseau décolle avec une accélération d'autant plus sensible que le PJ a poussée fort, dans la direction de la poussée.
- En passant la main dans le pentagone, tous les autres symboles du tableau de bord s'éteignent (ou s'allument s'ils étaient éteints).
- En passant la main sur les trois barres, le PJ voit s'afficher trois graphiques complexes, dont la nature est impénétrable en l'état : il s'agit des ressources en carburant du vaisseau alien. La première, très faible, concerne le carburant utilisé pour les voyages interstellaires à très longue distance. La deuxième, qui est à peu près à la moitié de son maximum, mesure le carburant utilisé pour effectuer des « sauts » à courte distance, à l'intérieur d'un système stellaire. Enfin, la dernière barre, qui est complètement remplie, indique quelles sont les réserves de carburant pour les déplacements locaux, via le système de déplacement gravitationnel.
- En passant la main dans le cube, le PJ fait apparaître un pointeur lumineux sur les deux cartes situées derrière lui, au-dessus des deux autres consoles. En « touchant » une étoile ou une zone du Système solaire, on le verrouille. En touchant à nouveau le cube, le vaisseau effectue un saut jusqu'à la zone choisie.
- La flèche courbée permet de déclencher un saut interstellaire d'urgence, pour lequel le navire dispose toujours d'une réserve de carburant, jusqu'à une balise préenregistrée. En la touchant, le PJ déclenche un saut interstellaire immédiat et, s'il n'a pas encore eu lieu, l'éveil d'Humble, voir ci-après « le container ».



Le container

En actionnant la poignée (ou s'ils déclenchent un saut interstellaire), les PJ font se rétracter l'une des faces du container, révélant un caisson cylindrique de six mètres de large et dix de haut, empli d'un liquide bleu brillant. Au sein de ce liquide flotte une immense créature aux membres atrophiés qui pourrait ressembler à un embryon humain sans yeux.

La créature s'agite un moment et soudain, les PJ entendent une voix qui ne vient pas vraiment de leurs oreilles et qui d'ailleurs, n'articule pas vraiment des mots. Elle semble transmettre des idées, directement dans leur cerveau, par télépathie.

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

« Salutations. N'ayez crainte, je ne vous veux aucun mal »

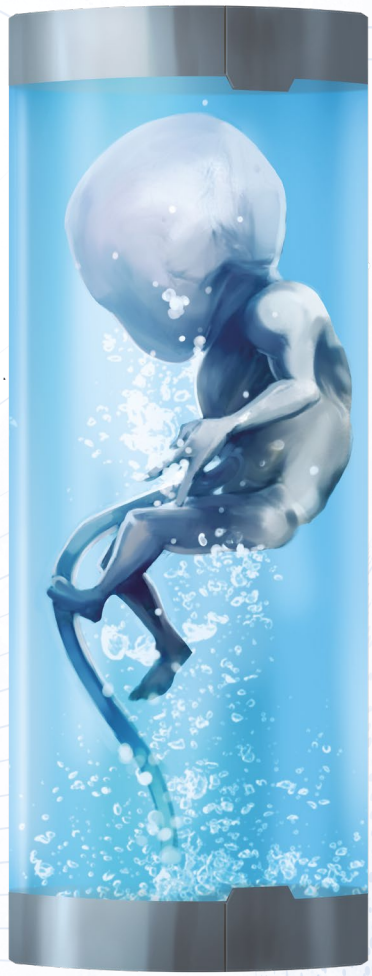
La suite de la discussion dépendra essentiellement des joueurs et de leurs questions.
La créature apportera au moins les réponses suivantes :

- Elle se désigne comme humble (l'adjectif), de la race des Explorateurs (la fonction).
- Elle vient du centre de la galaxie.
- Cet engin est son vaisseau, mais il a eu un accident qui a tué ses serviteurs.

Le but d'Humble est de pousser les PJ, par le mensonge et la manipulation, à actionner (s'ils ne l'ont pas déjà fait) le levier, puis le pentagone, puis la flèche courbée. Il n'hésite pas à proposer de raccompagner les PJ chez eux, en mentant sur la marche à suivre.

LA VÉRITABLE HISTOIRE DE « HUMBLE ».

De son vrai nom « l'Unique », il fait partie d'une espèce extrêmement puissante, dont le territoire s'étend sur une galaxie entière : les Incarnations. Par un hasard malheureux, il y a plusieurs millions d'années, une paire d'Incarnations a été créée pour la Voie Lactée. Les deux Incarnations se sont affrontées par flottes interposées et son jumeau, « le Guide », a pris l'ascendant. L'Unique a été capturé par des fidèles du Guide, puis envoyé dans ce vaisseau en direction de la Galaxie de la Carène, où il aurait dû être enfermé. Un accident improbable a malheureusement fait s'écraser le navire sur Mars. Ordinairement, grâce à ses pouvoirs de domination mentale, l'Unique aurait dû pouvoir dominer n'importe quelle espèce intelligente, mais lorsqu'il s'est écrasé, une telle espèce n'existait pas encore sur Terre. Lorsque les Humains ont enfin émergé, ils se sont révélés imperméables aux pouvoirs de l'Unique. Le simple fait de leur parler réclame de sa part des efforts importants et il est complètement incapable de les contrôler. L'Unique n'a qu'un seul but, rejoindre un monde abritant encore quelques forces loyales à sa cause (ou susceptibles de le devenir) afin de reprendre le combat.



L'évasion d'Humble

Même s'ils peuvent faire leurs propres expériences, la suite du scénario s'enclenche dès que les PJ actionnent la flèche courbée. À ce stade, frappée par ce qu'elle a vu, Liu Yang dépose les armes et rejoint le groupe des PJ si elle ne l'avait pas encore fait.
Le vaisseau est comme projeté hors du tunnel, tandis que les étoiles se rapprochent à une vitesse incompréhensible, semblent fondre puis disparaître. Le navire est plongé dans un noir absolu pendant une seconde, puis des sons désagréablement forts se déclenchent et un grand choc projette les PJ au sol tout en fracassant la colonne de liquide bleu dans lequel flotte Humble. Lorsque les PJ se relèvent, ils constatent que le sol transparent montre du sable tandis qu'un ciel d'un bleu intense surplombe les autres parois.
Humble flotte au milieu de l'habitacle, ses pouvoirs télékinétiques à nouveau actifs maintenant que sa prison a été détruite. Si les PJ ne sortent pas par eux-mêmes, l'Unique ouvre le sas et les y expédie d'une poussée télékinétique.
Dès que les Humains sont sortis de son vaisseau, il décolle, les laissant sur la plage d'un monde qui n'est certainement pas la Terre.

ABANDONNÉS SUR UN MONDE ÉTRANGER

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

Les PJ se retrouvent sur une plage de sable, au bord de la mer. Ils sont sur une planète étrangère, mais similaire à la Terre. Cette similitude est presque pire qu'une étrangeté radicale. Toutes les couleurs semblent bizarres, légèrement incohérentes. L'eau de la mer tire sur un violet que la Terre n'a jamais connu ; le sable a des teintes d'or trop intense ; le ciel n'est pas tout à fait du bon bleu ; les plantes sont plus bleues que vertes, et leur morphologie est subtilement distordue. Finalement, les deux lunes présentes dans le ciel sont pratiquement rassurantes par leur complète bizarrerie !

La seule chose familière dans ce paysage, c'est Curiosity : posé sur le sable, il occupe son propre cratère, comme s'il avait suivi exactement la même trajectoire, mais décalée de quelques mètres.

Le vaisseau qui les a amenés jusqu'ici s'éloigne à grande vitesse au-dessus de la mer et disparaît à l'horizon.

LA PLANÈTE À NOMMER

Qui dit nouveau monde, dit nouveau nom. Aux PJ de lui en choisir un, ainsi que pour les deux lunes, voire pour les zones qu'ils explorent.

MJ, voici quelques données générales sur cette planète, pour vous aider à improviser lorsque les PJ vont, inévitablement, faire des choses imprévues.

LE REFUGE DE L'UNIQUE

Ce monde fait partie des rares que l'Unique contrôle encore. Le Guide a pris l'avantage, il y a de nombreuses années, sur l'Unique. Ce dernier a été lentement repoussé dans ses avant-postes, dans un lieu cosmique particulier appelé « la Bulle ». Cette planète presque inhabitée était l'un des derniers avant-postes, défendu par l'un des vaisseaux les puissants de cette galaxie. Malheureusement pour lui, l'Unique a été capturé par des Oblats avant d'avoir pu rejoindre ce navire, mais il a pu altérer le fonctionnement de son vaisseau-prison pour arriver dans un système non prévu, le Système solaire.

Le système et la planète ont été l'enjeu de nombreuses batailles, qui les ont modelés en profondeur. Ainsi, la planète n'a pas de population indigène : tous les êtres intelligents qui la peuplent sont des descendants des équipages des navires qui se sont affrontés à proximité. De même, la majorité des reliefs sont formés par les épaves ou les cratères d'impacts de gigantesques vaisseaux.

La planète possède deux soleils : l'un, autour duquel elle orbite, est assez chaud et lumineux, l'autre autour duquel elle n'orbite pas, est rouge et plus froid. Ainsi, elle possède deux sortes de « jours ». Le soleil autour duquel la planète orbite crée un premier jour de 23 heures, très proche de celui de la Terre. Toutes les soixante-dix heures (trois jours de ce premier soleil), le second soleil se lève et brille pendant trois jours, générant la seconde sorte de jour, avec des journées très chaudes lorsque les deux soleils brillent ensemble et des nuits rouges plutôt que noires.

Les deux lunes s'alignent tous les cinq jours, provoquant des marées gigantesques, infiniment plus puissantes que celles connues sur Terre. Lorsque les PJ arrivent, la marée est d'ailleurs à son amplitude maximum.

La gravité est à peine inférieure à celle de la Terre, ce qui n'est d'ailleurs pas sans poser des problèmes aux PJ : leur combinaison martienne, prévue pour la gravité de la planète rouge, est lourde et encombrante sur ce monde.

Le climat est sec, plus frais que celui de la Terre, de type méditerranéen avec des pluies rares et orageuses. Les amplitudes de températures sont très marquées à cause des deux soleils. Lorsque la planète n'a qu'un seul soleil à proximité, les nuits sont froides (-5 °C en moyenne) et les journées fraîches (15 °C à midi). Lorsque les deux soleils sont présents, les températures se réchauffent notablement (10 °C la nuit, 30 °C le jour à midi).

La végétation est semblable à celle de la savane : peu d'arbres, mais de nombreuses herbes et des buissons.

La faune est plutôt rare : de nombreuses espèces n'ont pas survécu aux innombrables cataclysmes générés par les crashs d'épaves souvent gigantesques.

L'atmosphère est tout à fait respirable et n'abrite aucun pathogène susceptible de menacer quiconque : les maladies sont inconnues sur ce monde.

Enfin, les mers et les océans sont très peu salés : toute l'eau de la planète est potable (même si celle des mers ou des océans est un peu saumâtre).

QUELQUES ÉVÈNEMENTS COSMIQUES

Les évènements décrits ci-dessous vont se produire toutes les 4 heures après l'arrivée des PJ.

Arrivée + 4 heures, premier évènement : à l'horizon, dans la direction où le vaisseau pyramide a disparu, un immense vaisseau apparaît. Il est gigantesque, même si ses dimensions ne peuvent pas être facilement mesurées, faute de connaître la distance de l'horizon. L'architecture de l'engin s'or-

ganise autour d'un noyau central muni de grandes sections courbes, ce qui lui donne l'aspect d'une petite galaxie de métal.
Quoi que les PJ fassent, le vaisseau n'a aucune réaction et reste à flotter dans les airs.
Arrivée + 8 heures, deuxième évènement : le vaisseau-galaxie monte lentement dans le ciel jusqu'à devenir une petite étoile. Si les PJ ont déjà pris contact avec des habitants de cette planète, ils constatent des comportements de crainte et d'adoration, comme si l'engin était un dieu.
Arrivée + 12 heures, troisième évènement : des éclairs illuminent le secteur dans lequel a disparu le vaisseau galaxie. Une dizaine de minutes plus tard, des traînées de feu strient le ciel, par centaines. L'une des traînées s'approche dangereusement des PJ et, dans un grand hurlement d'air surchauffé, s'abat à moins d'un kilomètre dans les terres, générant une énorme explosion, dont le souffle est heureusement dévié par les ondulations de terrains qui séparent les personnages du cratère d'impact. Si les PJ décident d'explorer le site du crash, ils y découvrent des fragments d'un vaisseau fait dans un alliage inconnu.
Un test de Comprendre l'étrange réussi permet de déduire que le vaisseau est d'une forme et d'une nature assez différente de celui d'Humble. Plus rond, il est fait dans un autre matériau métallique. S'ils souhaitent récupérer des débris utiles, les PJ peuvent faire un test de Combat au corps à corps ou de Bricoler, bidouiller pour découvrir une longue tige de métal, très solide, parfaitement droite et étonnamment légère, qui fournit une lance tout à fait correcte (dégâts 1d8).

SURVIVRE !

Les PJ ont plusieurs problèmes à régler. Le premier est que leur combinaison ne possède qu'une autonomie limitée. Même en la poussant dans ses derniers retranchements, il ne leur reste que quatre heures avant de tomber en panne d'oxygène et d'énergie. Si l'atmosphère n'est pas respirable, ils sont morts.
Curiosity peut leur rendre de nombreux services de ce point de vue, pourvu qu'ils arrivent à bricoler les systèmes de l'engin afin de se connecter dessus.

Il est capable de faire des analyses d'atmosphère et de confirmer que l'air est respirable. Parvenir à changer les canaux de communication pour que Curiosity envoie ses résultats sur les ordinateurs embarqués ou les smartphones des PJ demande une heure et un test de Programmation à -10 (sans malus si les PJ ont retiré leur casque et leur combinaison). Le test peut être retenté plus d'une fois, mais prend à chaque fois une heure sur les quatre dont les PJ disposent !

- Il peut fournir une source électrique durable, quoique radioactive. Se brancher sur cette source électrique est facile : 10 minutes et un test de Bricoler, bidouiller à -10 (sans malus si les PJ ont retiré leur casque et leur combinaison) permettent de créer un branchement simple et sans danger. En cas d'échec, le branchement est créé, mais le PJ encaisse une forte dose de radiations. Il perd 1 Point de Vie de son total actuel et de son maximum.
- Curiosity peut analyser le sol et, moyennant un sérieux bidouillage de son laboratoire embarqué, les éventuels produits comestibles, épargnant aux PJ des essais potentiellement mortels. Modifier ce laboratoire est une entreprise plus complexe. Elle demande 3 tests, chacun d'entre eux prenant 30 minutes : un test de Survie à -20 pour établir des paramètres pertinents, un test de Bricoler, bidouiller à -10 (sans malus si les PJ ont retiré leur casque et leur combinaison) et enfin un test de Programmation à -10 (sans malus si les PJ ont retiré leur casque et leur combinaison). Les tests peuvent être retentés, mais chacun d'entre eux demande 30 minutes.

MJ, notez que Curiosity ne pourra pas suivre les PJ, ni dans leurs déplacements locaux, ni lorsqu'ils quitteront la plage. Il se déplace beaucoup trop lentement. Sa vitesse de pointe, sur le plat et en ligne droite, ne dépasse pas les 0,15 kilomètre par heure, soit 32 fois moins vite qu'un Homme marchant sans se presser.
Il leur faudra ensuite un abri (car les nuits sont froides), de la nourriture et, sans doute le plus important, un plan qui leur offre un peu d'espoir. Tous les PJ sont des astronautes. Ils savent que, pour revenir chez eux, ils ont besoin d'un engin spatial dont ils seront capables de comprendre le fonctionnement. Au fil de leur progression sur cette planète, ils vont avoir l'occasion de constater que la navigation spatiale a été assez intense dans les parages. Découvrir un navire en état de marche puis en comprendre le fonctionnement n'est peut-être pas une tâche désespérée.

REPÉRER LES LIEUX

Les PJ sont sur une plage de sable triangulaire qui s'avance dans la mer, vers le nord, et s'élargit vers l'intérieur des terres, au sud.
Elle est bordée par une petite surélévation de roches blanches parsemées d'herbe bleu-vert. Ces surélévations se succèdent les unes après les autres, sur des kilomètres, comme des vagues circulaires.

Un test de Biologie, géologie permet d'établir que ces « vagues » sont dues à une onde de choc extrêmement puissante, assez récente (moins d'un siècle), générée par la chute d'un objet de très grande taille.
Depuis le sommet de la surélévation qui borde la place, les PJ peuvent tenter des tests d'Observer afin de repérer les éléments marquants du paysage. En cas de réussite, ils découvrent plusieurs traits de fumée qui s'élèvent quelque part au sud-ouest, largement à l'intérieur des terres et qui pourraient faire penser à des feux de cuisson.

BOIRE ET MANGER

Concernant l'hydratation, les sources et la mer offrent toutes les ressources nécessaires. Curiosity confirme que l'eau de la mer est potable, quoique légèrement salée. Ses analyses révèlent même que l'eau peut être bue sans traitement préalable, car elle ne contient rien de nocif pour l'Homme.
La nourriture est une question plus épineuse. Chaque PJ a besoin de prendre un repas par jour. Faute de ce repas, il perd un Point de Vie et ne peut pas en regagner tant qu'il ne se nourrit pas correctement.
En outre, MJ, n'hésitez pas à faire faire des tests de Garder son calme (avec perte d'un Point de Santé Mentale en cas d'échec) aux PJ qui tendent à se nourrir d'une unique ressource, sans se donner la peine de faire varier les menus.
Il va falloir découvrir et analyser les différentes plantes et animaux pour jauger de leur utilité.
Chaque jour, les PJ peuvent effectuer deux jets d'Observer ou de Survie. Chaque jet réussi donne accès à l'une des informations suivantes. MJ, choisissez ou tirez au hasard, à moins que les joueurs aient indiqué qu'il se concentrait plutôt sur les plantes, les animaux ou les ressources géologiques, auquel cas, piochez plutôt dans la catégorie choisie.

1 – (Plante, terrestre) Une fougère de taille minuscule. Elle développe une unique tige à laquelle s'accrochent de petites boules et des dizaines de petites feuilles bleues. Cette fougère est assez nourrissante mais contient un léger allergène que Curiosity ne détecte pas. Un PJ qui la mange crue doit réussir un test d'Endurance sous peine de faire une crise d'allergie caractérisée par une éruption de boutons sur le visage et une rhinite sévère. L'allergie se développe pendant une journée, puis se résorbe complètement (à condition de ne plus consommer la plante). Cuite, cette fougère ne génère aucun symptôme. En cueillir assez pour générer un repas monotone mais suffisant pour la journée et pour une personne demande une heure de ramassage.
2 – (Plante, terrestre) Une plante buisson de grande taille (1 mètre 50 de hauteur en moyenne). Ses tiges, arquées et chargée de grandes feuilles bleu-vert, se terminent par une unique fleur d'un jaune tirant sur le vert. Il s'en dégage une agréable odeur épicée. Seules les fleurs sont comestibles. Elles ont un goût très agréable, mais il faut une demi-journée de cueillette pour générer un repas. Les tiges, très résistantes et un peu élastiques, sont difficiles à couper sans un outil tranchant, mais permettent de tresser des cordes solides, légères et durables.
3 – (Plante, terrestre) Un arbre minuscule. Il pousse en buisson, comme des bosquets de bambous miniatures qui ne dépasseraient jamais les 90 centimètres de hauteur. Il porte des fleurs tigrées et de petites feuilles de couleur rouge. Il n'est pas comestible, car sa sève contient de l'arsenic. Utilisé comme flèche ou comme javeline, il inflige de redoutables dommages empoisonnés (1d6 points de dommage pour une flèche, 1d4 pour une javeline, + 1d6 de poison dans les deux cas), mais les créatures ainsi chassées deviennent impropres à la consommation. En outre, cette sève huileuse est hautement inflammable. On peut s'en servir comme torche ou pour allumer des feux de camp… Tant qu'on prend garde au poison !
4 – (Plante, terrestre) Un champignon de belle taille, en forme d'oreille avec un pied court et large. Il est de couleur jaune tacheté de fauve. Il s'en dégage une odeur de moisi, poivrée. Il est comestible mais affreux au goût. Quelques minutes permettent de se constituer un repas désagréable mais nourrissant : un test de Garder son calme est nécessaire pour parvenir à le manger.
5 – (Plante, terrestre) Un champignon assez petit, doté d'un chapeau charnu découpé en lames et doté d'un large pied et assez haut. Il est de couleur blanche et arbore des taches crème légèrement plus foncées. Il s'en dégage une odeur de soufre et de rhubarbe. Il est mortel. Réduit en poudre, on peut en extraire du soufre, une substance inflammable nécessaire à la fabrication d'explosifs. Cette forme de vie basée sur le soufre pourrait intriguer

le ou la xénobiologiste et lui rendre 1 Point de Santé Mentale s'il se donne la peine de l'étudier pendant une journée.

6 – (Animal, marin) Un invertébré de petite taille qui ressemble à une méduse. Sa peau est visqueuse et de couleur rose. Il a deux embryons de pattes et traîne le reste de son corps sur le fond marin. Il vit en grand banc dans les eaux peu profondes qui bordent la place. Il est tout à fait comestible et en récolter assez pour une personne ne demande qu'une demi-heure. Si son goût salé est agréable, sa texture spongieuse et résistante réclame soit un jet sous Endurance pour ne pas le vomir, soit un test de Survie et une demi-heure de cuisine pour la rendre plus agréable. Il peut alors être conservé pendant plusieurs jours sans se gâter.

7 – (Animal, amphibien) Un céphalopode de la taille d'un gros chat, extérieurement très semblable au poulpe. Il sort se nourrir sur la plage à l'aube et au crépuscule, et arbore une livrée à deux tons, bleu profond et vieil or. Il dispose de vingt très longs tentacules (près d'un mètre), très mobiles, dont il se sert pour fouetter ses proies. Curieux et pacifique vis-à-vis des Hommes, cet animal est comestible, mais compliqué à tuer : il faut tuer tous les tentacules qui contiennent chacun une copie de ses organes principaux ! Il offre un repas pour deux personnes et, une fois cuit, peut se conserver pendant trois jours.

8 – (Animal, terrestre) Un reptile de grande taille, vaguement semblable à un iguane, qui vit sur les rochers. Sa peau est recouverte de plumes de couleur vert amande avec des reflets de gris. Ce quadrupède communique par des sifflements délicats. Sa chair, chargée de toxine, n'est comestible qu'une fois cuite et se conserve extrêmement longtemps (plus d'une semaine). Un seul de ces animaux fournit assez de viande pour six repas. N'ayant jamais vu d'être humain, il se montre curieux et amical, prompt à siffler de bonheur lorsqu'on le caresse. Facile à apprivoiser, il est doté d'une ouïe et d'un flair exceptionnels qui en font un bon « chien » de garde.

9 – (Animal, terrestre) Entre les rochers, un insecte énorme semblable à un scarabée. Sa peau arbore un pelage ras de couleur violette avec des reflets cyan, sous lequel une solide carapace annelée est perceptible. Il a plus de cent pattes. Son cri, très répétitif, résonne à toute heure du jour et de la nuit : Tek ! Tek ! Vif et solidement armuré, il est difficile à chasser, mais offre de quoi faire un repas et sa chair a, chose étonnante, un goût de poulet.

10 – (Ressource géologique, pierre de construction) L'éminence qui surplombe la plage de quatre à cinq mètres est faite de calcaire. Facile à creuser, il permet en quelques heures d'aménager une grotte poussiéreuse mais sèche et abritée du vent. Alternativement, on peut en détacher de gros blocs pour construire des habitations de pierre, moins poussiéreuses que la grotte, mais plus complexes à ériger.

11 – (Ressource géologique, pierre précieuse) une pierre de couleur orange à rouge brun, en forme de diamant, un peu fragile mais belle. Elle collecte la lumière la journée et la restitue la nuit, offrant une source lumineuse faible, sans danger d'incendie ni l'inconvénient des fumées dégagées par les flammes. Il faut dix minutes pour en trouver une poignée, qui éclairent à peu près comme une lampe de chevet.

12 – (Ressource géologique, matériaux piézoélectriques) Une roche bizarre, formée de petits blocs réguliers, de couleur noire, métallique. Elle se présente comme un mille-feuille de strates parfaitement plates et rectilignes. Pratiquement inaltérable, ces blocs de vingt centimètres de côté sont impossibles à briser ou même à rayer, sauf dans le sens des strates. Cette roche est de plus piézoélectrique. Elle transforme toute tension exercée à sa surface en courant électrique (ce qui explique sans doute son incroyable solidité). Cette énigme géologique résiste à toutes les tentatives d'analyse. Il s'agit en fait d'un débris d'alliage spatial alien.

ET SI LES JOUEURS NE PENSENT PAS À UTILISER CURIOSITY ?

Dans ce cas, identifier les sources d'eau potable et les aliments comestibles doit se faire à partir de tests empiriques. Une fois une ressource alimentaire potentielle découverte (donc après un test réussi de Survie ou d'Observer), le PJ doit faire un test d'Adaptation pour déterminer si une plante ou la chair d'un animal est comestible. Cela implique de passer une demi-journée à en ingérer des petits morceaux pour vérifier si des effets nocifs se manifestent. Dans le cas de substances toxiques, un test réussi occasionne la perte d'un Point de Vie. Un échec occasionne la perte d'1d10 Points de Vie. Dans les deux cas, la toxicité de la ressource est démontrée !

SECOND CONTACT

Le quatrième jour, ou dès que les PJ se mettent en route vers l'intérieur des terres, ils ont une visite. Bien en évidence, sans doute pour montrer qu'elle n'a pas d'intentions hostiles, une créature non-humaine les observe. D'apparence, elle ressemble à une loutre vue par les yeux – très anthropomorphes - d'un concepteur d'espèce alien. Elle est de petite taille, un mètre vingt de haut, avec de courtes pattes et un corps très long. La créature porte aussi un sac en bandoulière et tient en main un petit scarabée qu'elle tend comme une sorte de cadeau de bienvenue.

Elle se présente comme GIDANIM SIMIR-LAA (GIDANIM : Mademoiselle, Madame, être sexuellement différencié et féminin ; SIMIR : le ciel, les étoiles, le cosmos ; LAA : important).

Elle tend ensuite le scarabée en le désignant comme « ULAGUK KALIKIM » (ULAGUK : donner ; KALIKIM : manger).

Elle ajoute enfin « EMMU UMMUR AGADI » (EMMU : faire ; UMMUR : vous ; AGADI : ami).

Tout à fait capable de reconnaître les mâles des femelles chez les Humains, elle désigne enfin tous les personnages féminins comme « GIDANIM » et les masculins comme « GISH GIDANIM ».

Son but est de créer rapidement un canal de communication avec les Humains. Elle n'envisage pas une seule seconde d'apprendre la langue humaine. Dans son monde, tout le monde doit parler la *lingua franca* des dieux. En effet, le monde de « La Grande Route » dispose d'un langage commun très sommaire qui permet de dialoguer entre des espèces diverses, tant qu'elles possèdent les appareils phonatoires adéquats – et les Incarnations ne recrutent que de telles espèces pour les servir (cf. « Glossaire de *lingua franca* », p. 200).

Si les PJ tentent de lui apprendre leur propre langue, elle leur répond systématiquement « BABA ? » (« Que veut dire ? »), puis répète phonétiquement ce qui lui a été dit. Une fois qu'elle est en mesure de comprendre le sens de ce qu'elle a entendu, elle le traduit dans la *lingua franca*.

Cela pourrait par exemple donner quelque chose comme :

Les PJ *: Bonjour, nous sommes des amis.*
Simir-Laa *: BABA bonjournousomdézami ?*
Les PJ *: Nous. Amis.*
Simir-Laa *: BABA nouami ?*
Les PJ, se désignant *: Nous.*
Simir-Laa *: BEMI ! nous BEMI ! BEMI ! BEMI !*

SIMIR-LAA

Les Loutres (elles n'ont pas de nom pour se désigner en tant qu'espèce), comme de très nombreuses autres espèces intelligentes de la planète, sont les rescapées de plusieurs crashs de vaisseaux. Elles étaient employées sur les plus grands d'entre eux comme ouvriers de maintenance et d'entretien. Capables de se faufiler partout, elles nettoyaient les tuyaux avec leur fourrure, à la manière d'un balai vivant, tout en réparant les fuites, fissures et autres problèmes de canalisations, qui sont nombreuses dans les engins spatiaux. Ravies d'être déchargées de ce travail dégoûtant, elles ont fondé une petite colonie qui prospère, faute de réels prédateurs.

Les Loutres sont une espèce clanique. Elles vivent en meute sous le commandement d'un alpha qui peut être mâle ou femelle. Leur espérance de vie est de 80 ans. Plus elles vieillissent, plus leur pelage noircit.

Simir-Laa est un spécimen particulier : indépendante, curieuse, elle n'accepte pas son sort et veut retourner dans les étoiles. Elle est donc bien disposée envers ces visiteurs d'un autre monde.

Une fois les relations parties sur un bon pied, Simir-Laa désigne la direction des fumées (si les PJ ne les avaient pas remarquées, ils ne peuvent plus les manquer). Elle se met en marche tout en disant :

BEMI LULA AKSI KURMASHI (BEMI : nous ; LULA : aller ; AKSI : habitacle ; KURMASHI : planète).

Elle semble pressée et si on lui pose des questions, elle ajoute « ESI KULISH. » (ESI : gros ; KULISH : combattre) « BEMI IRKI. » (BEMI : nous ; IRKI : mort) « ESI KALIKIM BEMI ! » (ESI : gros ; KALIKIM : manger ; BEMI : nous).

Alors que la nuit est bien entamée, sans que Simir-Laa n'ait daigné ralentir, le sol se met à trembler à l'approche d'une créature énorme. La Loutre creuse un tunnel dans le sol à toute allure et disparaît dedans.

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

LA CRÉATURE

L'énorme créature qui approche semble née de l'union contre-nature entre un insecte prédateur et un coquillage. Noire comme la nuit, elle reflète les sources de lumière dont disposent les PJ. S'ils ont une flamme nue, elle se tient juste à la limite du cercle lumineux. Sinon, elle attaque sans pitié.

Cette chose était une arme biologique qu'on lâchait sur un vaisseau ennemi afin qu'elle en extermine l'équipage. Elle résiste au vide spatial et au froid mais elle a appris à avoir peur du feu : elle suinte une huile inflammable. C'est une créature exclusivement nocturne, qui disparaît dès le lever du jour et ne se manifeste pas non plus si le deuxième soleil brille pendant la nuit.

Combat au corps à corps : 80
Dommages : 1d6+2
Armure : 1d10
Points de vie : 40
Toute attaque à l'aide d'une arme enflammée met le feu à la créature, qui brûle en subissant 1d10 points de dommage à chaque tour. Elle tente alors de s'enfuir vers la mer pour éteindre les flammes.
Si les PJ parviennent à la tuer, ils récupèrent pour 15 jours d'une viande d'excellente qualité, qui se conservera trois jours si elle est crue, dix jours si elle est cuite. Simir-Laa fait la fête autour des PJ, qui sont désormais officiellement ses héros.

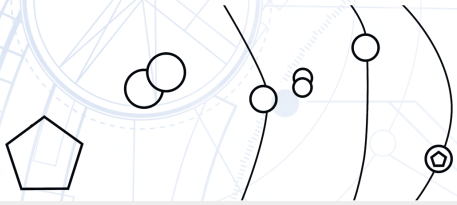
LE VILLAGE

Après une nuit de marche, les PJ franchissent une dernière ondulation de terrain et découvrent, en contrebas, dans une large cuvette, un village construit autour d'un lac parfaitement circulaire qui ne semble pas du tout naturel. On dirait plutôt un énorme cratère empli d'eau, ce qu'il est. Les maisons, très basses, sont construites à l'aide de plaques de métal de récupération. Dès que les PJ sont aperçus par les habitants, ceux-ci se dirigent vers eux en babillant et forment une foule autour des nouveaux arrivant. Les plus jeunes n'hésitent pas à escalader un ou deux PJ pour leur tirer le nez ou les oreilles.
Une femelle au poil très noir s'approche et s'adresse aux PJ : LULA SUKHARARU ? (LULA : aller ; SUKHARARU : paix)
Si les PJ ont abattu la créature nocturne « ESI », Simir-Laa se lance dans un concert de pépiements suraigu, qu'une gorge humaine serait complètement incapable de reproduire.

Dans tous les cas, la créature se présente : elle se nomme « Kam-Gegu » (KAM : vrai ; GEGU : noir). Puis, elle s'engage d'un pas lent dans le village en faisant signe aux personnages de la suivre. Elle semble vouloir faire visiter les endroits importants.

• Une des huttes a une forme vraiment étrange. Un test de Comprendre l'étrange à + 10 permet d'identifier une tuyère faite dans un matériau exotique qui a résisté à tout sans une égratignure. En s'approchant, on peut reconnaître (à supposer que les PJ l'aient découvert) le matériau piézoélectrique de la plage.

• Une sorte d'enseigne est disposée au sommet d'une des huttes. Au prix d'un test d'Observer à -20, on peut reconnaître une sorte de carte des étoiles !



• Dans un vaste terrain dégagé, il y a des champs de tomates ! Tout indique que c'est bien le fruit terrestre : son apparence, son odeur… Si les PJ ont tout de même un doute, ils peuvent faire un test de Biologie, géologie pour le confirmer. Plus perturbant, le test démontre que cette plante n'est pas native de ce lieu.

• En visitant le village, les PJ peuvent constater qu'il existe trois sortes de Loutres, qui semblent donc avoir trois sexes et non deux. Si on pose des questions à ce propos à Kam-Gegu ou à Simir-Laa, elles désignent certaines Loutres comme étant « GIDANIM » (GIDANIM : femelle), d'autres comme étant « GISH GIDANIM » (GISH : non ; GIDANIM : femelle) et le troisième type comme « ADDU GIDANIM (ADDU : autre, différent ; GIDANIM : femelle). Cette étrange répartition en trois sexes est difficile à comprendre sans pouvoir assister à un accouplement, de sorte que les explications ne peuvent pas aller beaucoup plus loin.
Au terme de cette visite, Kam-Gegu prend congé des Humains, les laissant au pied d'une étrange structure perchée sur un long cylindre percé de trous réguliers, comme le corps d'une fusée ou d'un navire étroit et effilé. Au sommet de ce cylindre, un cône d'une bonne dizaine de mètres de diamètre a été disposé. Vu d'en bas, il est difficile de juger de sa nature. Simir-Laa grimpe avec agilité jusqu'au plan-

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

cher du cône et ouvre ce qui ne peut être qu'une écoutille, puis invite les PJ à grimper.

Un test de Courir, sauter, nager à + 30 est requis pour atteindre l'écoutille. En cas d'échec, le PJ parvient tout de même à atteindre la maison de Simir-Laa, mais au prix de tant d'efforts et de difficultés que tout le village s'est regroupé pour observer cette progression fastidieuse. Il n'est pas difficile de constater que les Loutres sont écroulées de rire, même si leurs sifflements et leurs claquements de dents n'ont rien à voir avec le rire humain.

L'intérieur de cette hutte perchée est incontestablement un cockpit, posé de sorte que les verrières donnent sur le ciel étoilé. Sur ce qui est désormais un mur (mais qui devait à la base être un plancher), une sorte d'autel a été construit en utilisant une console encore en place. La console arbore les mêmes symboles de commandes – inactifs - que dans le vaisseau pyramide d'Humble. L'autel est encombré d'offrandes faites à une petite statue bipède, dotée de quatre bras.

Un test de Biologie, géologie ou de Comprendre l'étrange permet de reconnaître une créature dont les PJ n'ont vu que le squelette, dans le navire découvert sur Mars : un alien, doté de six membres et dont le « corps » est formé de trois ovales en forme de bouclier, percé de deux trous chacun. Si les PJ posent des questions à propos de cette créature, Simir-Laa la désigne comme étant « DIGASHAG » (DIGASHAG : Oblat).

Quelques autres Loutres se joignent ensuite à la compagnie, apportant divers aliments : tomates, insectes, viandes grillées… Toutes ces nourritures sont comestibles par des Humains.
Lorsque la nuit s'installe, Simir-Laa chasse les autres Loutres, dispose de l'herbe sèche pour fournir une couche confortable à ses hôtes et s'allonge à son tour, en regardant les étoiles. Elle lâche un soupir étrangement humain, puis dit, en montrant les étoiles : BEMI UMMUR LULA SIMIR (BEMI : moi ; UMMUR : vous ; LULA : aller ; SIMIR : cosmos).
Si la créature ESI n'a pas été tuée par les PJ, ceux-ci auront l'occasion de voir que les Loutres patrouillent les accès à leur village avec des torches.
Puis tout le monde s'endort. Les PJ, réconfortés par cette agréable soirée, regagnent 1d4 Points de Vie et 1 Point de Santé Mentale.

Au petit matin, tout le monde peut faire un test d'Intuition x3. Ceux qui le réussissent sont réveillés par une impression de danger, qui se confirme lorsqu'ils perçoivent la traînée de feu d'un vaisseau qui traverse le ciel. Il semble être énorme et en perdition. S'il percute le sol à proximité, l'onde de choc va être redoutable. Quelques instants plus tard, il se crashe dans le lointain. Un champignon nucléaire monte dans le ciel. Deux minutes plus tard, le son de l'explosion arrive, réveillant tous ceux qui ne le sont pas encore. Simir-Laa saute sur ses pieds en criant LULA ! LULA ! (LULA : aller) puis disparaît par l'écoutille d'accès. Les PJ ont intérêt à la suivre, car l'onde de choc arrive deux minutes après le son de l'explosion et déloge l'habitacle qui s'écrase cinq mètres plus bas. Les PJ qui s'y trouvaient encore doivent réussir un test de Réflexes sans malus, ou de Dextérité à -10, sous peine de perdre 2 Points de Vie.

Plusieurs minutes après le passage de l'onde de choc, d'autres objets enflamment le ciel. Ils semblent plus lents et plus petits (il s'agit des capsules de sauvetage éjectées par le navire qui vient de s'écraser).
Le village, qui s'est rassemblé dehors, observe le phénomène. De nombreuses Loutres s'exclament « AKSI GANU » (AKSI : habitacle ; GANU : vie) et semblent se réjouir. Six d'entre elles s'emparent de sacs emplis de cordes, de torches et de nourriture. Elles sont bientôt rejointes par Simir-Laa, qui tire les PJ par la main en répétant BEMI LULA AKSI SIMIR (BEMI : moi ; LULA : aller ; AKSI : habitacle ; SIMIR : cosmos) puis de façon plus résolue BEMI UMMUR LULA SIMIR (BEMI : moi ; UMMUR : vous ; LULA : aller ; SIMIR : cosmos).

L'EXPÉDITION

Les Loutres partent au matin. Leur démarche sautillante les propulse à une allure étonnamment rapide, que les PJ sont incapables de suivre. Simir-Laa tente bien de lâcher quelques trilles de reproches, mais rien n'y fait, l'expédition disparaît rapidement dans le lointain, laissant les PJ avancer seuls vers l'énorme colonne de fumée. Simir-Laa se résout à calquer sa démarche sur celle de ses amis et les accompagne résolument.
À la mi-journée, les PJ entrent dans la zone du crash. Le sol a été bouleversé par l'énorme explosion, qui a couché la végétation et même arraché tout ce qui mesurait plus de cinquante centimètres de haut. Çà et là, les premiers débris, méconnaissables, ont fait des cratères secondaires, mais le vaisseau semble encore loin. L'explosion a été absolument colossale.

Il faut encore marcher jusqu'au soir pour atteindre la carcasse du vaisseau et constater que les Loutres ne sont pas les seules à s'intéresser à l'épave.

LE SITE DU CRASH

Une dernière colline, et l'épave est en vue, en contrebas. Elle gît au bout d'une tranchée immense, profonde comme un canyon. Un vaisseau spatial polygonal s'est écrasé ici et repose au fond d'un trou qui atteint 80 mètres de profondeur. Tout autour, des cohortes de créatures s'agitent.

Sur les parois et au fond du canyon, des résidus noircis ont été répandus. Certains semblent être des morceaux de corps alien, sans doute des membres de l'équipage. Le vaisseau est gigantesque. Il devait mesurer au moins 400 mètres de long. Malgré la violence du choc, l'engin n'a pas été pulvérisé, seulement déformé et éventré.

Un test d'Intuition à -20, d'Observer à -50 ou de Comprendre l'étrange permet de constater que seules les déformations sont dues au choc avec le sol. La large plaie béante qui s'enfonce dans les entrailles du navire a été faite dans l'espace, par des forces qui dépassent l'entendement.

Les nombreuses créatures qui s'agitent autour du vaisseau sont des êtres cristallins assez semblables à d'énormes tatous sculptés dans un cristal trouble. Ils sont très massifs, atteignant pratiquement 12 mètres au garrot. Quoi qu'ils puissent se tenir debout, ils se déplacent à quatre pattes et chacun d'entre eux tient, à l'aide d'une longue langue préhensile, une laisse à laquelle sont reliées des dizaines d'aliens, en majorité des Loutres, qu'ils traînent vigoureusement en émettant des grincements désagréables. Lorsqu'ils atteignent une portion du vaisseau intéressante, ils poussent les aliens en laisse vers le navire en grinçant un « LULA ! EMMU ! » (LULA : aller ; EMMU : travailler).

Les esclaves s'attaquent alors à la structure à l'aide d'outils semblables à de grandes fourchettes, détachant de larges plaques de métal que d'autres chargent dans un chariot, eux aussi tirés par des esclaves aliens. Simir-Laa commente ce spectacle d'un « IRKI KHAGAMU » (IRKI : mal ; KHAGAMU : esclave).

LES TATOUS DE CRISTAL

Ces créatures dociles et laborieuses servaient les Oblats dans la guerre contre l'Unique. Leur unique vaisseau qui contenait l'élite de leurs guerriers a été abattu et s'est écrasé sur la planète. L'incroyable endurance de ces créatures leur a permis de survivre au crash de leur navire. Elles ont alors construit une vaste cité aux murs immenses, qui se trouve à quelques kilomètres au nord.

Les Tatous de cristal ont fondé un régime féodal, totalement xénophobe, qui ne respecte que les relations de force : ils servent les plus puissants et réduisent les plus faibles en esclavage. Ils ont peu de besoins, sinon de grandes quantités d'eau, dont ils se nourrissent exclusivement. Peu créative par nature, leur population de guerriers est encore moins inventive que la moyenne de leur peuple, de sorte qu'ils n'ont développé aucune culture et n'ont rien fait de plus que d'asservir tous ceux qu'ils ont découverts. Leur faible taux de reproduction, couplé à une longévité exceptionnelle (leur espérance de vie se mesure en siècles plutôt qu'en années) leur a assuré une domination sans partage sur ce continent dans lequel ils végètent confortablement. De ce fait, les autres races vivent cachées ou se soumettent.

Leur seule activité consiste à attendre les rares vaisseaux qui s'écrasent sur leur continent et à les désosser. La raison de ce comportement n'est connue de personne, pas même des Tatous de cristal.

MJ, leur cité ne sera pas traitée ici : elle est imprenable en l'état des moyens des PJ et n'a pas d'intérêt direct.

Si, en dépit des avertissements de Simir-Laa, les PJ tentent de dialoguer avec des créatures cristallines, celles-ci leur intiment l'ordre d'entrer dans une cage dont elles ferment immédiatement le verrou. Alors à vous, MJ, de voir comment les PJ se sortent de ce mauvais pas ; s'ils ne s'évadent pas avant d'avoir été ramenés jusqu'à la cité des Tatous de cristal, c'est la fin de l'aventure. En cas de refus, quatre d'entre elles attaquent les PJ, leur laissant peu de chance de survie, sauf à prendre la fuite.

Les Tatous de cristal ont 60 % au Combat au corps à corps et infligent 4 points de dégât chaque fois qu'ils touchent.

Leur carapace de cristal leur offre une armure de 10 points (retirez directement 10 points de dommage à toute attaque réussie), et ils ont 60 points de vie.

QUE FAIRE ?

Les Tatous de cristal ont décidé de démanteler le vaisseau de la poupe à la proue. Or, l'avant du navire est encore alimenté en courant. Des lumières y brillent, des appareils y fonctionnent encore. Il y a forcément quelque chose à récupérer dans cette zone, et vu la vitesse à laquelle ils progressent, les Tatous n'y seront pas avant 5 jours.

MJ, gardez le compte du temps qui passe, il aura de l'importance un peu plus tard.

Le problème est d'accéder à cette zone. Il n'est pas possible de descendre à pied en suivant le canyon creusé par le vaisseau, car cela impliquerait de traverser les rangs des Tatous de cristal. La seule solution consiste à escalader la paroi du canyon jusqu'à atteindre le navire, puis à trouver un moyen d'y pénétrer et de l'explorer, le tout sans se faire remarquer par les aliens qui y travaillent.

Première étape : escalader la paroi du ravin

La paroi est irrégulière et des fragments du vaisseau s'y sont plantés par endroits, ce qui rend, en apparence, l'escalade plutôt aisée. Toutefois, l'énorme excavation faite par l'engin naufragé est trop récente pour avoir eu le temps de se stabiliser : des fragments de la falaise tombent sans cesse vers le fond du ravin. De ce fait, les prises sont rarement aussi stables qu'il y paraît et la menace d'une chute de pierre est permanente.
Seul le PJ qui ouvre la voie devra faire les tests : les autres n'ont qu'à suivre le passage qu'il a défini.

Descendre la falaise réclame de faire 3 jets sous Courir, sauter, nager. En outre, un jet sur la table ci-contre doit être réalisé après chaque test réussi.
Un échec lors de ces tests peut avoir deux conséquences, suivant la manière dont les PJ sont équipés. S'ils disposent d'une bonne longueur de corde, ils peuvent s'assurer. Dans ce cas, si le PJ obtient un échec, il donne seulement un malus aux tests de Discrétion pour éviter d'alerter les Tatous en contrebas et doit évidemment retenter un jet sous Courir, sauter, nager. Si les PJ n'ont pas de corde ou n'estiment pas utile de s'en servir, un échec lors du test implique une chute mortelle dans les profondeurs du canyon. En outre, les Tatous sont alertés et il faut attendre une journée entière avant que l'agitation se calme assez pour permettre une nouvelle tentative.

MJ, jetez 1d6 sur cette table à la fin de chaque test réussi de Courir, sauter, nager. Refaites le jet si vous tombez sur un résultat qui a déjà été obtenu.
1 : Dispositif de secours. Le PJ trouve une boîte ouverte qui contient un œuf bleu. L'œuf se désagrège dans sa main et lui redonne 1d6 Points de Vie.
2 : Échelle improvisée. Le PJ trouve une plaque de métal crantée qui peut tenir lieu d'échelle, idéalement placée. Il réussit automatiquement le prochain test de Courir, sauter, nager (s'il lui en reste à réaliser).
3 : Plateforme d'observation. Le PJ trouve une plateforme parfaite pour faire une pause et observer la situation. Les tests de Discrétion pour échapper aux Tatous de cristal bénéficient d'un bonus (voir plus loin).
4 : Sale bête ! Le PJ tombe nez à nez avec une créature alien inquiétante, une sorte de gros serpent multipède doté de crocs peu rassurants. Il doit réussir un test de Garder son calme pour laisser la bête lui grimper dessus et disparaitre le long de la falaise. En cas d'échec, il jette la bestiole dans le vide. Les cris de l'animal attirent l'attention des aliens en contrebas. Les tests de Discrétion pour échapper aux Tatous de cristal reçoivent un malus (voir plus loin).
5 : Impasse ! Le PJ doit remonter et trouver un autre chemin. Il doit retenter les 3 tests de Courir, sauter, nager.
6 : Chute de pierre. Une pierre se décroche et heurte le PJ. Il perd 1d4 Points de Vie.

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Agathe Gastaldi

Deuxième étape : esquiver les Tatous

Bien qu'ils s'en tiennent strictement à leur méthode de démantèlement, les Tatous patrouillent aussi le long de l'épave, afin de capturer les intrus venus prélever des matériaux. Ils ne sont pas capables de voir les minuscules silhouettes des PJ descendre le long de la falaise, mais une fois sur la coque du navire, c'est une autre histoire.

MJ, faites réaliser un test de Discrétion par le PJ ayant le score le plus bas.
Ce test bénéficie des bonus et malus suivant :
• + 20 de base ;
• + 20 si l'évènement « Plateforme d'observation » a été tiré ;
• + 40 si l'escalade a eu lieu de nuit ;
• -10 par échec lors du test de Courir, sauter, nager ;
• -20 si un PJ est mort en tombant de la falaise ;
• -20 si une bestiole a été jetée dans le vide ;
En cas d'échec, une sentinelle Tatou vient voir ce qu'il se passe. Aux joueurs de trouver comment lui échapper. Ils peuvent simplement se cacher, ou encore jeter une des Loutres qui les accompagne vers l'alien afin de générer une diversion, ou tout autre plan qu'ils pourraient imaginer.
Tenter de la combattre est sans doute le plan le plus risqué : à moins qu'elle ne soit tuée net, avant d'avoir eu le temps d'appeler des renforts, elle rameute plusieurs dizaines de ses congénères qui ne font qu'une bouchée de l'équipe de PJ.

Les Tatous de cristal ont un score de 60 % au Combat au corps à corps et infligent 4 points de dommage chaque fois qu'ils touchent.
Leur carapace de cristal leur offre une armure de 10 points (retirez directement 10 points de dommage à toute attaque réussie), et ils ont 60 points de vie.

Enfin, si l'escalade a été réalisée de nuit, une autre créature ESI, attirée par le remue-ménage et la perspective d'un bon repas, rôde dans les environs. MJ, elle peut aussi bien attaquer les PJ que les Tatous, en fonction de vos besoins. Si les choses se passent trop bien, elle attaque les personnages. Si, au contraire, la chance est contre vos joueurs, elle peut fournir une diversion bienvenue.

Troisième étape : explorer le vaisseau

La large déchirure dans la coque offre de nombreuses possibilités pour pénétrer dans l'engin. Une fois à l'intérieur, les PJ sont confrontés à une étrangeté radicale, qui n'a aucune explication humainement envisageable. La structure interne du navire est toute d'angles et de polygones. Les lignes droites sont systématiquement interrompues au bout de trois mètres par des angles dont l'utilité est mystérieuse. Le navire n'emploie absolument aucune courbe d'aucune sorte, comme si le cercle était tabou, ou inconnu, ou impensable. Pour ne rien arranger, le navire est construit par des êtres qui font deux fois la taille d'un Humain. L'équipage était assez nombreux et ne semble pas avoir évacué le navire : on tombe régulièrement sur des corps réduits en bouillie par la violence du choc. Il n'en reste pas suffisamment pour évaluer la morphologie ou l'organisation interne des anciens propriétaires du vaisseau.
• **Premier obstacle :** une écoutille. Au bout de quelques instants de progression, l'équipe des PJ se trouve face à une écoutille octogonale monumentale. Elle s'ouvre en appuyant sur un levier, mais la pression à exercer dessus est de plus d'une tonne ! Un test de Force à -60 permet de l'ouvrir malgré tout. Sinon, au PJ de trouver une solution (un levier ? Chercher un autre passage ?). Un test d'Observer permet de constater que la paroi, sur le côté de la porte, présente une large fissure qui pourrait être élargie, mais le métal gémit bruyamment lorsqu'on le force.
• **Deuxième obstacle :** une déchirure interne. La structure interne du navire présente une longue faille qui court sur toute la largeur de la coque. Il n'y a pas d'autre choix que sauter par-dessus. La faille fait un peu moins de deux mètres de large et s'enfonce dans les profondeurs du vaisseau, sur des dizaines de mètres. Encore une fois, les joueurs sont libres d'inventer des solutions : un test de Courir, sauter, nager permet de traverser sans difficulté, mais peut-être est-il possible de réaliser un test d'Observer pour trouver un autre point de passage, moins large, afin d'obtenir un bonus. À moins que les PJ ne tentent de démonter un fragment de cloison afin d'en faire un pont de fortune. Et s'ils faisaient un test de Combat à distance afin d'attraper au lasso une saillie sur le bord opposé ?

Quatrième étape : le poste de pilotage

Au terme de leur progression, les PJ atteignent enfin la zone qui est encore alimentée en courant.

Il s'agit d'une sorte de poste de pilotage encombré d'écrans pentagonaux allumés, qui diffusent parfois des aplats de couleur anguleux. Un murmure à peine perceptible s'échappe de gros blocs heptagonaux posés çà et là.
Au centre de la zone, une large paroi vitrée rectangulaire est parcourue de colonnes de signes mystérieux, qui encadrent une vue simplifiée du système solaire local. C'est le seul endroit du vaisseau où l'on peut voir des lignes courbes !

Si les PJ souhaitent comprendre ce qu'ils ont devant les yeux, ils peuvent tenter soit un test de Programmation, pour faire fonctionner les équipements informatiques encore fonctionnels, soit un test de Comprendre l'étrange à -20.
MJ, sommez les résultats obtenus par les joueurs qui ont obtenu un succès. Chaque jet demande une demi-journée de travail (n'oubliez pas que les Tatous de cristal atteignent la zone du cockpit au bout du cinquième jour !). Un échec n'a pas de conséquence particulière.

Lorsque la somme atteint 500, les PJ parviennent à allumer les enregistreurs de trajectoire et, sans être capables de comprendre la langue des anciens propriétaires du navire, arrivent à retracer l'historique de navigation du vaisseau. L'engin venait de la troisième planète du système solaire. Il semble avoir accueilli plusieurs navires plus petits, qui se sont accolés à lui, avant de se déplacer en ligne droite jusqu'à la planète sur laquelle les PJ se trouvent. Là, il a été attaqué par plusieurs vaisseaux, effectuant diverses manœuvres d'évitement selon d'étranges trajectoires angulaires. Clairement, l'aversion pour les courbes (ou l'incapacité à les envisager) de ces êtres ne les a pas aidés à livrer bataille. Au terme d'un long affrontement, lors duquel l'engin a plus compté sur sa capacité à encaisser les coups qu'à manœuvrer efficacement, il s'est trouvé face au vaisseau-galaxie que les PJ ont déjà dû voir dans le ciel de cette planète. Celui-ci a abattu le vaisseau polygonal d'un seul tir.
Le navire en perdition a largué de nombreuses capsules de sauvetage, à moins qu'il ne s'agisse des navires qu'il avait embarqués au début de son périple. La plupart ont été abattus par l'engin-galaxie. Une seule de ces embarcations est parvenue à atterrir, à 3 km à l'ouest du site du crash.

Si les joueurs cherchent avant tout à récupérer des choses utiles ou à obtenir des informations via un travail plus rapide que celui qui est mentionné ci-dessus, ils peuvent s'en tenir à un test d'Observer à -10. En cas de réussite, ils finissent par remarquer une sorte de plan d'évacuation d'urgence, fixé au plafond de l'engin. Le plan indique la position des capsules de sauvetage selon des schémas qui ont clairement été pensés pour être compris par n'importe qui.

Si on le montre à Simir-Laa, celle-ci s'exclame « AKSI SIMIR GISH ESI ! » (AKSI : habitacle ; SIMIR : espace ; GISH : non ; ESI : grand) avec excitation. En observant attentivement ce schéma, il apparait qu'il arbore des lumières à peine perceptibles. Toutes sont violettes, sauf une qui est orange.
Juste à la sortie du poste de pilotage, l'emplacement d'une des capsules, qui est illuminé en violet sur le plan, est directement accessible. Derrière le sas, on peut constater qu'il n'y a qu'un grand vide. Peut-être les PJ pourraient avoir plus de chance avec celle éclairée en orange ?
La zone où se trouve cette nacelle est plus bas et en arrière que le poste de pilotage. Toutefois, grâce au plan qui figure au plafond, les accès sont clairement indiqués, ce qui permet de cheminer sans encombre à l'intérieur du vaisseau. Arrivés sur place, une mauvaise surprise attend les PJ : une équipe formée de douze Loutres particulièrement dociles travaille non loin de la zone qui intéresse les personnages. Elles ne sont pas sous la surveillance d'un Tatou de cristal. Elles sont devenues si obéissantes qu'il n'est plus nécessaire de les superviser.
Gagner leur confiance pour qu'elles n'alertent pas leur maître n'est pas difficile. On peut leur donner à manger, ou les aider à découper une plaque particulièrement lourde… En revanche, elles ne sont absolument pas réceptives à l'idée d'une révolte ou même de prendre la fuite.
Arrivés à l'endroit de la nacelle, il n'y a rien, au grand désappointement de Simir-Laa, qui couine de désespoir. Toutefois, accroché au mur et illuminé d'une lueur orange, les PJ peuvent trouver un appareil anguleux qui ressemble à une raquette de tennis carrée, dont émane le même murmure qui était perceptible dans le poste de pilotage. Lorsque la « raquette » est orientée vers l'ouest (en direction du seul engin qui ait atteint, intact, le sol), elle émet un gazouillis qui devient d'autant plus sonore qu'on se dirige dans cette direction.

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Agathe Gastaldi

LE DÉBUT D'UN GRAND VOYAGE

À ce stade, les PJ devraient vouloir repartir en direction de l'engin qui est parvenu à se poser, soit grâce à la position qu'ils ont établie en analysant les enregistrements de vol, soit en suivant le signal qu'ils captent grâce à l'appareil sur lequel ils ont mis la main.
L'équipe de Loutres qui les accompagne, même si elle a été impressionnée par les exploits des PJ, n'a pas pour objectif de les y accompagner, mais de récupérer un maximum de matériel et de le ramener au village. Seule Simir-Laa accompagne les PJ.
Si les personnages prennent la peine d'aider les Loutres à remonter le matériel, celles-ci les remercient en leur fournissant une semaine de rations.

VERS L'OUEST

Il ne reste plus qu'à se diriger vers l'ouest.
En progressant dans cette direction, les premiers signes qu'un navire s'est posé à très grande vitesse deviennent visibles : les arbustes les plus hauts sont couchés, l'herbe ne s'est pas encore redressée. Une « gifle » de vent, provoquée par le souffle d'un appareil supersonique volant à très basse altitude, s'est abattue dans les environs et pointe clairement vers l'ouest.
Après une heure de progression, les PJ arrivent au bord de l'océan, sur une côte qu'ils ne connaissent pas. À quelque distance, peut-être deux kilomètres, une île est visible. La plage qui la borde porte la trace du passage de l'engin que poursuivent les PJ.

Sur la place, des débris parsèment le sable :

- Un objet vaguement semblable à un gros pare-chocs de trois mètres de long, mais dépourvu de la moindre courbe. Il est creux et brisé aux deux extrémités. Une odeur âcre en émane. Peut-être était-ce une conduite pour un produit chimique. Il est fait dans un polymère inconnu, qui flotte et résiste à toute tentative de le briser, mais se raye aisément.
- Une grande plaque de métal carrée, aux bords bien nets, est plantée dans le sol, comme si on l'avait jetée là après l'avoir fabriquée.
- Des tiges de métal à section carrée, articulées à l'aide de mécanismes complexes à base de rouages triangulaires, s'étalent sur plusieurs mètres.
- Une grande… baie vitrée ? est posée sur le sable. Octogonale, elle est étoilée en son centre.
- Un cube éventré a déversé trois outils sur le sol. On dirait des fourchettes géantes.
- Une petite plaque carrée à l'utilité insondable. Elle se révèle être faite de graphène.

Rejoindre l'île implique de traverser un petit bras de mer en luttant contre des courants contraires. MJ, laissez les joueurs échafauder leur plan. Parmi les plus évidents, en voici trois qui pourraient fonctionner :

- **Nager.** Outre réussir un test de Courir, sauter, nager, les joueurs devront aussi trouver un moyen d'emporter les provisions et le matériel dont disposent encore leurs PJ.
- **Attendre.** D'ici quelques jours, la conjonction des lunes permettra de traverser à pied sec et même de faire quelques provisions de poissons, en pêchant dans les mares.
- **Construire une embarcation de fortune avec les matériaux trouvés sur place.** Les arbres sont rares, mais en combinant les plaques, des ballots d'herbes ou toute autre méthode imaginée par les PJ (des combinaisons martiennes gonflées d'air ?), on peut tenter un test de Bricoler, bidouiller pour fabriquer une embarcation. N'hésitez pas à infliger un malus conséquent (-30) si les joueurs se contentent de jeter les dés, sans chercher à imaginer des solutions pour pallier le manque de bois de construction.

L'ÎLE

L'île est un banc de sable recouvert de graminées locales, plus hautes qu'un Homme, ornées de touffes de petites fleurs bleues. Tenaces, souples et dotées de profondes racines, ces « herbes » n'ont guère souffert du passage de l'engin spatial et se sont rapidement redressées. De nombreux pseudo-scarabées vivent sur cette langue de terre, offrant une source de ravitaillement commode en cas de besoin.
Parfaitement visible au milieu de l'île, une haute structure métallique arrondie se dresse.

Posé au centre d'un vaste cercle de terre brûlé, le vaisseau qu'espéraient trouver les PJ les attend.
De forme sphérique, il ressemble un peu à un casque de cosmonaute géant (seize mètres de haut) posé sur un buisson de tuyère. Une immense baie vitrée recouvre toute sa partie avant. À l'intérieur, une console du même genre que celle découverte dans le vaisseau pyramide est parfaitement visible.

Installée au sommet de l'engin, une créature semble prendre le soleil. Elle doit mesurer entre six et huit mètres de haut. Elle possède dix pattes, longues et fines, dotées de multiples articulations. Son corps présente trois segments et un œil unique s'ouvre à l'avant de celui-ci.
La créature émet de temps à autre un son indescriptible, entrecoupé de mots qui ressemblent à de la *lingua franca : « GISH DALAM » (GISH : non : DALAM : bien), « GISH DURSHULI » (GISH : non ; DURSHULI : chance) ; « IRKI ! IRKI ! » (IRKI : mal).*

Si les PJ tentent de parler à la créature, celle-ci se redresse, puis saute au sol et se met à tourner autour d'eux en répétant « IIBII ! IIBII ! IIBII ! » (IIBII : mignon).
Ce spécimen d'extraterrestre est résolument inoffensif. Si les PJ l'attaquent, ils peuvent le massacrer facilement. Si au contraire, ils lui donnent à manger, la créature se met à répéter IIBII ! IIBII ! et accompagne les PJ dans leur périple.

IIBII

Iibii fait partie d'un peuple natif de la troisième planète de ce système. Les PJ ne peuvent pas le savoir, mais ils sont en face d'un spécimen juvénile, âgé d'un an seulement, ce qui équivaudrait à un enfant de 12 ans chez l'Homme. Iibii grandit extrêmement vite : il sera mature d'ici moins de 6 mois.
Il a perdu ses parents pendant la bataille spatiale et est tout seul. Il a faim, mais sa grande taille et son immaturité l'ont rendu incapable de chasser les scarabées de l'île.
Il ne sait pas piloter le vaisseau.

LE VAISSEAU

Le vaisseau fonctionne exactement comme celui d'Humble, sinon qu'il n'a aucun levier pour activer ou désactiver la console de contrôle.
La seule différence est la disposition des consoles. Elles sont posées à même le sol et alignées pour permettre de voir au travers de la verrière tout

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Josselin Grange

en leur faisant face. Un test d'Adaptation permet d'établir que les êtres qui ont conçu ce vaisseau s'installaient sans doute au-dessus des consoles et utilisaient leurs « pieds » pour actionner les différents contrôles.
La console qui affiche la carte stellaire montre un monde situé dans un bras galactique tout à fait différent de celui où se trouve la Terre.

Un test d'Astrophysique, mathématiques permet d'établir que ce bras appartient bien à la Voie lactée.

Une sphère semble définir la limite de portée des propulseurs du navire spatial. Il y a trois étoiles à portée : une petite chose noire, qu'une voix insistante nomme « IRKI ! » (IRKI : mort) lorsqu'on l'effleure ; un second système, dans lequel aucune étoile n'est figurée, est désigné comme « GISH SIMIR » (GISH : non ; SIMIR : étoile) ; le troisième système figure une géante bleue et la voix le désigne par un intrigant « BABA » (BABA : qu'est-ce que c'est ?). Le système dans lequel se trouvent les PJ est appelé « SIMIR SIMIR-AKSI IRKI » (SIMIR : étoile ; SIMIR-AKSI : vaisseaux ; IRKI : mort), ce qui pourrait se traduire par « étoile des vaisseaux morts ».
La console qui affiche le système stellaire local montre deux soleils, une première planète à deux lunes sur laquelle se trouvent les PJ, une seconde planète sans rien de particulier et une troisième qui clignote doucement en bleu. Les trois sont dans la zone d'habitabilité et peuvent accueillir la vie.
Le symbole de « retour d'urgence » expédie le vaisseau immédiatement sur la troisième de ces planètes, qui clignote en bleu.
Le tableau de commande montre que le navire dispose d'assez de carburant pour deux bonds interstellaires, et d'un plein complet pour les déplacements intra systèmes. Il n'y a plus qu'à décoller !

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

PREMIERS VOYAGES SPATIAUX

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

Le petit navire spatial sur lequel les PJ viennent de mettre la main ne peut pas aller très loin. Bien qu'il soit doté d'une propulsion interstellaire, celle-ci n'a qu'une portée limitée et la faible densité d'étoiles dans cette partie de la galaxie fait que seuls trois systèmes peuvent être visités, outre celui où ils se trouvent actuellement.
MJ, les trois autres systèmes seront traités en priorité, car une fois que les PJ auront commencé l'exploration de la planète C (la troisième du système où ils se trouvent lorsqu'ils acquièrent le vaisseau), les évènements vont s'enchaîner sans leur laisser la possibilité de voyager à leur guise.

IRKI, L'ÉTOILE CLIGNOTANTE

Si les joueurs décident de se diriger vers cette destination, malgré sa dénomination (IRKI : mort), le vaisseau aboutit à proximité d'un pulsar X anormal, à la frontière extérieure de son cône d'émission. L'étoile effondrée émet un énorme champ magnétique qui attire les vaisseaux, de sorte que tout saut interstellaire en direction d'un tel phénomène astronomique ne peut aboutir que dans cette position extrêmement dangereuse.
Pour ne rien arranger, le pulsar X émet des flots de radiation X si intenses que le blindage du vaisseau est incapable de tout arrêter.

Les PJ doivent faire un test d'Astrophysique, mathématiques à -20. En cas de succès, ils identifient le phénomène et ses dangers.

MJ, si un joueur réagit rapidement à vos explications et appuie immédiatement sur la flèche de retour en arrière (ce qui envoie directement le vaisseau en orbite autour de la planète C, voir plus loin), épargnez aux PJ les conséquences de cette tragique erreur. Sinon…
Le pulsar émet un flash lumineux puissant, qui n'a aucune cause compréhensible en l'état de la science.

Chaque PJ doit réussir un test de Réflexes sous peine de devenir aveugle pendant 1d10 heures. En outre, ils perdent tous 1d6 Points de Vie : leur peau semble victime d'un sévère coup de soleil, en fait une dose dangereuse de radiation.

Immédiatement après, un volet s'abat devant la verrière du vaisseau, l'isolant du dangereux phénomène. À partir de maintenant, le flot de radiation réduit n'inflige plus qu'une perte de 1 Point de Vie par tour, qui est non seulement déduit du total actuel, mais aussi du maximum.
Il faut impérativement s'éloigner à toute vitesse de cet endroit (deux tours de navigation à pleine vitesse permettent de sortir de la zone dangereuse).
Le système est vide de toute planète, il n'abrite même pas d'astéroïde : tout a été aspiré par le pulsar. Il n'y a rien à faire ici et les seules destinations disponibles sont les trois autres systèmes.
Mis à part si les PJ ont emmené Curiosity avec eux, ils n'ont pas les outils d'observation pour analyser cet incroyable phénomène. En revanche, s'ils ont pensé à embarquer le rover, il est possible d'utiliser certains composants de l'engin pour mesurer les radiations émises par le pulsar ainsi que divers phénomènes invisibles à l'œil nu.

Cela réclame de réussir un test de Bricoler, bidouiller à -20, puis un test d'Astrophysique, mathématiques. En cas de succès aux deux tests, les personnages établissent des hypothèses crédibles et étayées du fonctionnement des pulsars X anormaux, ce qui leur rend 1 Point de Santé Mentale et leur procure une immense satisfaction intellectuelle.

GISH SIMIR, LA NON-ÉTOILE

Il s'agit d'un système sans étoile, qui n'abrite aucune planète, juste des milliards d'astéroïdes. Aucun n'est plus grand qu'une petite lune et la majorité d'entre eux sont à peu près de la taille du vaisseau. Froids et noirs, ils sont faits de carbone pur, ce qui n'a aucune explication rationnelle. Ce système n'abrite absolument rien d'utile et sa visite n'est qu'une perte de temps.

BABA, LE SYSTÈME MYSTÉRIEUX

Le système BABA s'organise autour d'une grosse étoile bleue. Il comprend trois planètes, trois géantes gazeuses ornées d'anneaux majestueux. Les trois géantes gazeuses ont une orbite complètement absurde : elles sont alignées sur la même trajectoire, comme trois perles géantes glissant le long d'un invisible collier centré sur l'étoile.

Contempler ce spectacle inouï est une épreuve rude, mais exaltante : chaque PJ doit réussir un test de Garder son calme, qui n'a pas de conséquence en cas d'échec et rend 1 Point de Santé Mentale en cas de réussite.

Si vastes qu'elles sont visibles depuis les limites du système stellaire, plusieurs constructions hors de toutes proportions, clairement artificielles, entourent à intervalle régulier chacune des planètes, soigneusement alignées sur les anneaux. De la taille d'une énorme lune, ces installations ressemblent à un formidable ballon captif dont la queue plongerait dans l'atmosphère agitée des géantes gazeuses. Ils sont si vastes que leur autre extrémité atteint les anneaux concentriques qui entourent les planètes, générant d'étranges motifs parmi les astéroïdes qui composent ces ceintures.
En approchant un peu, les détails deviennent observables et il apparaît que ces « ballons » sont composés d'un entrelacs de conduites et de réservoirs si imbriqués que, de loin, on a l'impression d'un tout compact et homogène. L'ensemble est construit selon des principes géométriques profondément dérangeants, que l'esprit humain est incapable d'imaginer ou de comprendre.

LES SYSTÈMES BABA ET LEURS OCCUPANTS

Les systèmes désignés comme « BABA » sont habités par des races technologiquement avancées mais avec lesquelles aucune communication n'est possible. Ces civilisations sont en général bâties par des êtres dont la morphologie et le fonctionnement intellectuel rendent absolument impossible toute interaction, même pour les Incarnations, en dépit de leurs vastes pouvoirs mentaux.
C'est le cas dans ce système. Les êtres qui ont construit ces installations ne sont même pas perceptibles par les sens des Hommes, alors qu'ils sont pourtant bien présents sur et autour des énormes usines.
Les raisons qui les ont poussés à modifier l'orbite des trois géantes gazeuses puis à les maintenir dans cette position littéralement contre-nature sont impénétrables à l'entendement humain. De même, alors qu'il est facile d'observer qu'ils pompent l'hydrogène dans l'atmosphère des trois planètes, il est impossible de comprendre ce qu'ils en font ou même ce que devient le gaz une fois extrait. Il semble tout simplement disparaître.

LES VISITEURS NE SONT PAS LES BIENVENUS !

Les habitants locaux n'aiment pas les visiteurs et ont une façon simple de le leur faire savoir. Dès qu'un navire entre dans les limites de ce système solaire, on lui expédie, sur une trajectoire de collision, un astéroïde depuis chaque ceinture. À chaque changement de cap, un nouvel astéroïde est envoyé. En dépit de la haute technologie qui équipe l'engin des PJ, leurs senseurs ne sont pas capables de percevoir ces blocs inertes qui, en tout cas au début du bombardement, mettront des années à atteindre leur cible (pourquoi les avoir envoyés, alors ? Mystère, cela n'a effectivement aucun sens).
Toutefois, si les joueurs décident d'explorer les planètes ou les usines, ces tirs deviennent perceptibles… et dangereux !

Si, en dépit de ces avertissements, les joueurs décident de poursuivre, atteindre l'une des usines demande trois tests de Pilotage à difficulté croissante pour éviter les projectiles. Le premier test est réalisé à -10, le deuxième à -30 et le dernier à -40.
En cas d'échec à l'un de ces tests, les PJ ont le choix entre serrer les dents, en espérant que le choc ne soit pas trop violent (ils n'ont aucune idée de la résistance structurelle de leur vaisseau, mais il a l'air très solide) ou appuyer sur la flèche de retour.

Le premier choix se conclut par l'explosion du vaisseau et la mort de tous ses occupants.
Le second expédie les PJ en orbite autour de la planète C, dans le système stellaire SIMIR SIMIR-AKSI IRKI (voir plus loin).
Si les PJ arrivent sans encombre jusqu'à l'une des usines, le bombardement cesse et ils sont confrontés à des machines finalement assez facilement identifiables, mais construites à une échelle démesurée : des pompes grandes comme des montagnes, des réservoirs capables de contenir un océan, des engrenages sur lesquels une petite ville tiendrait à l'aise…
Il n'y a rien à faire dans ce lieu, mais la contemplation des réalisations cyclopéennes de ces mystérieux extraterrestres est une récompense en soi : chaque PJ regagne un Point de Santé Mentale.

SIMIR SIMIR-AKSI IRKI

Le système de « l'étoile des vaisseaux morts » a été, comme son nom l'indique, le lieu de féroces batailles.

Le système stellaire comprend une étoile rouge assez excentrée et une étoile jaune autour de laquelle orbitent trois planètes, qui n'ont pas été nommées. En effet, les Incarnations et leurs serviteurs ne nomment que les systèmes et presque jamais les planètes ; essayer de tout nommer à l'échelle galactique serait voué à l'échec : le nombre d'objets pour lesquels il faudrait trouver un nom est littéralement impensable. Les trois planètes de ce système sont les suivantes :

- La planète A décrite précédemment, où les PJ se trouvent lorsqu'ils acquièrent le vaisseau.
- La planète B est une sphère rocheuse à l'atmosphère épaisse, partiellement couverte de glace.

De par la distance qui la sépare du soleil et la composition de son atmosphère, son climat est extrêmement froid. La vie ne s'y est pas développée. Elle sert toutefois de point de ralliement pour la flotte de l'Unique (les PJ le connaissent sous l'ironique pseudonyme « Humble »), car c'est là qu'il avait dissimulé son vaisseau-galaxie.

L'énorme machine de guerre est désormais en orbite autour de B, accompagnée de trois autres gros engins.

Si les PJ tentent de se diriger vers les quatre navires, l'un d'entre eux se place sur une trajectoire d'interception, puis lâche un essaim d'une douzaine de chasseurs. L'objectif est clairement de détruire cet intru. L'engin des PJ, qui n'est même pas armé, ne peut trouver son salut que dans la fuite.

- La planète C est un monde jeune, rocheux, doté de hautes montagnes ensoleillées et de vertes vallées.

D'innombrables cours d'eau parcourent ses paysages, formant d'immenses lacs équatoriaux. Le climat froid et très venteux, bien que très constant (les températures oscillent entre -10 et +10 degrés toute l'année), n'a pas permis le développement de végétation haute. La planète est donc couverte de vastes toundras interrompues par de hautes chaînes montagneuses et des sortes de forêts miniatures, constituées uniquement de buissons qui ne dépassent pas deux ou trois mètres de hauteur. La faune est essentiellement composée de créatures proches des insectes, de tailles très diverses. Au sommet de la chaîne alimentaire, des sortes « d'araignée », dont les PJ ont déjà rencontré un spécimen sur la planète A, sont parvenues à développer une civilisation primitive. Le Guide, l'Incarnation opposée à l'Unique, les a recrutées pour récupérer les très nombreux débris issus des différentes batailles spatiales. En effet, la morphologie particulière de cette espèce la rend capable d'opérer dans le vide spatial pendant de longues périodes, sans équipement particulier. L'Incarnation a aménagé sur cette planète une « Route », c'est-à-dire un portail relié à un autre monde, permettant de voyager instantanément entre les étoiles.

Le peuplement de la planète C est de ce fait très hétérogène : la majorité de sa surface abrite des tribus d'Araignées primitives, qui ne maîtrisent pas encore le métal et sont à peine plus intelligentes que leurs proies. Elles sont essentiellement employées à démanteler les carcasses des navires qui sont régulièrement déposées à la surface de C par les équipes de récupération. À l'inverse, les Araignées les plus intelligentes ont été rassemblées autour de l'unique grande ville afin de trier la récolte de leurs sœurs moins astucieuses et de faire tourner une économie infiniment plus avancée, basée sur l'élevage intensif et les cultures industrielles de nourriture. Ces productions alimentaires permettent ainsi aux Araignées primitives de se nourrir.

La Ville (c'est son nom car, après tout, il n'y en a qu'une) est organisée autour d'un astroport et du portail de la Route. Elle est dirigée par un DIGASHAG (DIGASHAG : Oblat) et abrite une société basée sur la récupération d'épaves, leur démantèlement et le triage des éléments récupérés. Les Araignées les plus intelligentes de cette cité sont recrutées pour piloter les vaisseaux de récupération qui sont régulièrement largués dans les zones spatiales les plus riches en débris. Les PJ sont dans l'un des vaisseaux du peuple Araignée. Il était transporté dans un gros-porteur local, et devait amener les ouvrières à pied d'œuvre lorsqu'il a été pris à partie par l'engin de l'Unique.

REJOINDRE LA PLANÈTE C

Si les PJ rejoignent en vol libre la planète C, ils ont tout le loisir de l'explorer. Toutefois, s'ils utilisent le retour d'urgence ou s'ils s'approchent jusqu'à arriver en vue de la Ville, ils entrent dans le champ d'action du pilote automatique : les commandes sont coupées et le vaisseau se pose automatiquement dans son emplacement, en vue de compléter son plein et de décharger ses passagers. L'ensemble de la manœuvre est entièrement automatisé, de sorte qu'une fois commencée, la séquence ne peut pas être interrompue. Le vaisseau des PJ est en effet susceptible d'être piloté par une Araignée encore relativement primitive, qui n'est pas capable de se poser par elle-même.

- Si les PJ prennent le temps d'explorer cette planète, ils découvrent un monde encore très sau-

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

vage, constitué de fjords, de montagnes élevées et surtout d'immenses toundras. Celles-ci sont parsemées d'épaves d'engins spatiaux en cours de démantèlement. Des colonnes d'Araignées, portant sous leur ventre des fragments de ces épaves, forment d'immenses caravanes. Toutes convergent vers la Ville.

Si les PJ tentent d'intercepter un de ces convois ou de visiter un de ces chantiers, ils se heurtent à la barrière de la langue. Les Araignées, même si elles en sont capables, ne parlent pas et ont beaucoup de mal avec cette notion. Leur langage est constitué de frottements et de vibrations qui sont impénétrables pour des Humains : ils n'ont tout simplement pas les sens nécessaires.

Tout ce que les PJ peuvent obtenir, c'est la direction de « ESI AKSI KURMASHI » (ESI : grand ; AKSI : habitacle ; KURMASHI : planète).

PREMIER CONTACT AVEC LA VILLE

La Ville est nichée dans une vallée cernée de cinq hautes montagnes. D'innombrables colonnes d'Araignées convergent vers elle, chargées de morceaux de vaisseau lorsqu'elles y arrivent, de ballots de nourriture lorsqu'elles en repartent.

Dès qu'il franchit le sommet des montagnes, le vaisseau ralentit et descend, très doucement, en effectuant une longue spirale qui le fait survoler un immense dais tendu entre les cinq montagnes.

Malgré l'apparence arachnoïde des aliens et leur mode de construction, il ne s'agit pas d'un piège gluant, mais d'une construction de toile artificielle. Les « Araignées » ne tissent pas de toile et n'ont aucun organe qui le leur permettrait. En revanche, elles sont passées maîtresses dans l'art de fabriquer du tissu, qui est leur principal matériau de construction.

Passant au travers d'une large ouverture au centre de cette toile, le vaisseau s'enfonce dans un puits d'ombre. Il franchit d'innombrables couches de tissu, des centaines de strates s'élevant sur plus de deux kilomètres, chacune occupée par d'innombrables Araignées qui vivent leur mystérieuse et incompréhensible vie d'alien.

Enfin, le vaisseau se pose dans un hangar métallique et s'éteint.

Les joueurs n'ont aucun moyen de le savoir, mais l'engin est bloqué pour six heures, pendant lesquels un système automatisé est chargé de réparer les éventuels dommages qu'il a subi, puis de compléter ses pleins de carburant.

À l'extérieur du vaisseau, la température est glaciale (1 °C) mais l'air respirable. Le hangar dans lequel se trouvent les PJ est un cube de vingt mètres d'arête, qui s'est fermé hermétiquement dès le vaisseau posé. Certaines surfaces, sur le sol, arborent des stries, des creux et des crêtes qui ont été volontairement faits dans le métal : il s'agit d'instructions en langage Araignée, qui doivent être « lues » en frottant une patte dessus afin de générer des sons et des vibrations. Si les PJ sont accompagnés d'Iibii, celui-ci pourra les faire sonner, afin d'en montrer le fonctionnement.

Toujours sur le sol, on trouve un peu partout des caisses de métal grossièrement soudées, qui contiennent un énorme levier. Il s'agit des vannes d'alimentation en hydrogène liquide du vaisseau, mais cette fois, il est impossible de les actionner : il faudrait deux Araignées adultes pour y parvenir.

Dans un coin de la pièce, une haute armoire métallique dotée d'une vitre épaisse contient de très grosses graines, de la taille d'une noix de coco mais avec l'apparence d'un marron. Une trappe, au bas de la caisse, permet de se saisir d'une de ces graines. Chaque fois qu'une graine est prise, une autre descend. Encore une fois, si Iibii est avec les PJ, il leur montre comment marche la machine et dévore avec entrain deux de ces graines. Elles sont difficiles à écorcer, mais leur chair est tout à fait comestible, bien qu'elle n'ait presque aucun goût. Chaque graine représente une journée de provision et se conserve indéfiniment.

Juste à côté de cette machine, une écuelle largement assez grande pour prendre un bain contient de l'eau fraîche.

Enfin, plusieurs grands objets sont posés contre un mur. Ils ressemblent à des outils beaucoup trop grands pour des Humains. Un seul d'entre eux pourrait être employé, et encore, à deux mains : un genre de lance très lourde et assez épaisse, dont le manche est enveloppé d'une couche de tissu. Un test d'Adaptation permet de déduire de la forme de l'objet qu'il s'agit sans doute d'un appareil à souder et de trouver comment l'allumer. Sa pointe chauffe instantanément lorsqu'elle rencontre un obstacle, jusqu'à la température nécessaire pour en liquéfier la surface.

Cette arme inflige 2d10 points de dommage qui ignorent toute armure. Elle dispose de 40 points d'énergie et chaque combat (que l'outil soit utilisé une ou dix fois, peu importe) draine 1d10 points d'énergie.

La sortie de ce cube est possible via un grand sas de 8 mètres de haut. Le sas est orné d'un grand pentagone. Un test d'Adaptation permet de remarquer

une plaque sur le sol, qui semble être une sorte d'écran tactile. Il faut dessiner un pentagone sur cet écran pour obtenir l'ouverture de la porte. Si les joueurs ne le comprennent pas par eux-mêmes, ils peuvent tenter un test d'Observer, pour voir les traces de pattes sur la plaque et Iibii, lorsqu'il les voit s'intéresser à cet endroit, peut aussi dessiner le pentagone (il a vu les adultes le faire).
Le fer à souder peut aussi être employé pour percer la porte, mais dans ce cas il est déchargé à la fin de ce difficile travail de découpe pour lequel il n'est pas du tout conçu.

LA VILLE-TOILE

Le sas donne sur l'étage le plus bas de la ville. Cette immense étendue est recouverte par trente centimètres d'eau dans laquelle nagent de longs serpents lumineux… Ou peut-être des vers. La toile de l'étage suivant forme le plafond, à près de quarante mètres de hauteur, et la lumière qui émane du sol semble y être transmise, ce qui permet sans doute d'éclairer toute la ville.
De nombreuses Araignées vont et viennent, occupées à des tâches… mystérieuses.

À bonne distance du hangar dont les PJ viennent d'émerger, ils peuvent voir :

- De grands tumulus, mélange de toile et de terre. Ces constructions semblent avoir été jetée un peu n'importe où et sont soigneusement séparées par de larges espaces, comme si elles ne devaient en aucun cas être accolées les unes aux autres.
- Une large avenue de pierre qui traverse la Ville.
- Une énorme pile d'objets divers, qui s'élève presque jusqu'au plafond. Périodiquement, des fragments indistincts tombent des étages supérieurs et viennent grossir le tas.
- Un très grand groupe d'Araignées immobiles. Il en émane des bruits sourds et violents, chocs, crissements et fracas.
- Une immense stalactite en forme de larme qui pend au milieu d'un orifice central. Elle traverse de nombreux étages, peut-être tous. À l'extrémité de la larme, on discerne clairement une grande baie vitrée donnant sur une pièce dans laquelle une créature blanche et imposante se tient. Une ouverture, sur le côté de la stalactite et donnant dans le vide, permet d'accéder à cette pièce.

Mais avant que les PJ aient le temps de choisir un lieu à visiter, une énorme Araignée adulte fond sur eux.

Tellement IIBII !

Par un hasard étrange, les Humains semblent particulièrement mignons aux yeux des Araignées et certaines d'entre elles, les plus immatures ou les plus stupides, ne peuvent s'empêcher de vouloir les attraper, les tripoter, les câliner.
C'est pourquoi, avant que nul n'ait le temps d'esquisser un geste, le PJ qui a le moins bon score en Réflexes se retrouve suspendu dans les airs, à une dizaine de mètres de hauteur, enserré entre les deux pattes d'une créature qui l'observe de son énorme œil en crissant régulièrement des « IIBII ». MJ, si certains joueurs envisagent sérieusement d'attaquer une créature de quinze mètres de haut, qui doit peser plusieurs tonnes, rappelez-leur que même s'ils parvenaient à tuer l'alien d'un seul coup, leur camarade, perché à une telle hauteur, aurait de bonnes chances de ne pas survivre à la chute. Elle représente en effet presque quatre étages !
L'alien, qui se déplace sur des pattes de huit à dix mètres de haut, progresse à une vitesse étourdissante et a tôt fait de s'éloigner de plusieurs centaines de mètres avec sa proie. Pataugeant dans l'eau jusqu'au genou, les PJ n'ont aucune chance de le suivre.
Il amène le PJ dans un des tumulus. Pour entrer, il sort une machine cubique qu'il passe devant une paroi. Celle-ci semble comme aspirée par le cube et disparaît, laissant une large ouverture. L'alien pénètre dans l'habitation et, grimpant avec agilité le long du mur, dépose son captif dans une sorte de cachette au trésor, suspendue au plafond à presque vingt mètres de hauteur. C'est à cet instant que la paroi du tumulus se met à vibrer et à cliqueter. Avec un petit cri de déception, l'Araignée descend de son perchoir et disparaît hors de sa demeure. Juste avant de sortir, il se retourne et sort la même machine cubique, qu'il fait glisser de bas en haut, faisant disparaître l'ouverture à l'exception d'un petit coin, dans l'angle inférieur. Le PJ n'en sait rien, mais l'Araignée a reçu l'équivalent local d'un coup de téléphone de type « t'es où, je t'attends depuis une demi-heure ! ».
Le PJ est suspendu à une belle hauteur, dans une sorte de sac de deux mètres de diamètre, fabriqué dans un tissu extrêmement épais et rigide.
D'autres « sacs » du même genre, mais perchés moins haut, contiennent divers objets glanés ici et là par l'alien :

- Un deuxième fer à souder
- Un « récipient pliable ». Cette plaque ronde d'un mètre de diamètre peut devenir un grand seau ou un baquet. Comprendre son fonctionnement requiert un test de Comprendre l'étrange.

- Une paire de pièces métallique en forme de « Y ». Chaque branche est faite d'un métal différent (chrome, nickel, titane). Lorsqu'on pointe deux antennes fabriquées dans le même matériau l'une vers l'autre, elles se transmettent mutuellement les sons, sans limite de distance tant qu'aucun obstacle ne les sépare.
- Une énorme pince coupante d'un mètre de hauteur.
- Une machine à toile, qui permet d'entrer et de sortir des tumulus.

MJ, à vos joueurs de trouver une solution. La toile est faite de fils très épais, un bon centimètre de diamètre. Le PJ capturé peut tenter des tests de Courir, sauter, nager pour se déplacer, suspendu par les mains, le long du plafond puis sur les murs. Il pourrait aussi tenter de sauter dans un autre sac, situé plus bas, mais mieux vaut ne pas se rater ! La Loutre, si elle accompagne les personnages, peut aussi se glisser par l'ouverture mal refermée, mais après ? Il y a aussi le fer à souder. Il peut découper une ouverture, voire des prises dans les parois de tissus. Ou tout autre plan que les joueurs imagineront !

Les tumulus

Les tumulus sont les habitations des Araignées. Certains murs sont faits de terre et de pierre, d'autres de toile épaisse. Le cube capable de manger la toile ou de la générer constitue le seul moyen d'entrer, à moins de vouloir épuiser les fers à souder à découper des ouvertures.

L'intérieur est décevant : des accumulations de terre en désordre, des sacs vides… En dehors des simples d'esprit, comme celui qui a capturé un des PJ, les Araignées n'ont aucun attachement pour les objets matériels.

Toutefois, si les joueurs insistent, leur PJ peut tenter un test d'Observer. En cas de réussite, lancez 1d6 ou choisissez une entrée sur la table suivante (même si vous choisissez le résultat, jetez tout de même le dé à chaque découverte, vous en aurez besoin pour déterminer si les PJ se font remarquer).

Les Araignées sont plutôt jalouses de leur intérieur et n'aiment pas les intrus. Si vous obtenez un résultat qui a déjà été tiré, les PJ tombent sur un tumulus occupé. L'Araignée semble très mécontente et confisque l'objet qui a servi à pénétrer chez elle.

1 : Un dodécaèdre en métal gros comme un ballon de pilâtes. Il est très léger et s'ouvre facilement, révélant un espace intérieur qui semble trop grand pour tenir à l'intérieur de ce petit ballon. Encore plus inattendu, lorsqu'il est refermé, il ne pèse qu'un kilo, quel que soit le poids de ce qu'on y a stocké. Avec un peu de bricolage, c'est le sac à dos parfait.

2 : Une sphère, noire et irrégulière, de cinquante centimètres de diamètre. C'est un futur petit d'Araignée. Actuellement, il est replié sur lui-même et couvert d'une sorte de peau protectrice, mais à un moment ou un autre, il se dépliera en déchirant l'enveloppe et une Araignée immature, déjà de la taille d'un être humain une fois ses pattes dépliées, suivra les PJ, qu'elle prend pour ses parents.

3 : Une clochette rudimentaire. C'est un jouet improvisé qui représente le sommet de la culture des Araignées. Joliment réalisé, il émet un tintement désagréable, mais a sûrement une certaine valeur marchande.

4 : **Un nid de petits insectes grouillants.** Lorsqu'ils sont dérangés (par exemple par la lumière), ils jaillissent en tous sens, montent sur le bras et sous les vêtements du PJ. Celui-ci doit faire un jet sous Garder son calme pour ne pas perdre 1 Point de Santé Mentale.

5 : Une poche biologique un peu flasque - remplie d'acide. Identifier son contenu sans la percer demande un test de Soigner à -30. En cas d'échec, la poche se rompt, mais sans conséquence pour le PJ. Il en sera de même si le PJ subit un choc violent. L'acide occasionne 1d10 points de dommage, sans armure possible. MJ, à vous de juger des conséquences si la poche éclate accidentellement, en fonction de la manière dont elle était transportée.

6 : Un trou, creusé par un animal. Si un PJ est assez bête pour mettre la main dedans, l'animal, qui ressemble à un scarabée de la taille d'une petite taupe et est doté d'une mandibule triple terriblement coupante, inflige une blessure sévère à la main (plusieurs doigts pratiquement sectionnés). À moins de réussir immédiatement un test de Soigner, le PJ perd un point de Dextérité. L'animal est comestible (deux jours de rations, qui seront gâtées au bout d'une journée si l'on ne les cuit pas) et ses grosses mandibules permettent de fabriquer trois couteaux de fortune (1d4 points de dommage, très tranchantes).

L'avenue de pierre

Cette large artère traverse la Ville de part en part et permet d'amener les fragments de vaisseaux spatiaux jusqu'à la Porte. Elle est formée de petites dalles blanches, qui détonnent dans cette ville de toile. Il est clair qu'elle n'a pas été conçue par les Araignées. Cette couleur immaculée semble par contre répondre exactement à celle de la « larme » suspendue.

De très nombreux porteurs vont et viennent, déplaçant des fragments de métal, secouant des sacs de toile pleins d'objets mystérieux, créant des tas, prélevant ici pour déposer là.

Les tas sur la route, une fois qu'on s'en est un peu approché, révèlent toute sorte d'objets technologiques fascinants.

Toutefois, les atteindre est dangereux. La circulation est intense et les Araignées ne portent aucune attention aux Humains. Elles sont sur la voie sacrée qui véhicule les offrandes au KIMID ! Rien n'est plus important !

Pour traverser jusqu'à un tas digne d'intérêt, il faut réussir un test de Courir, sauter, nager à +20. Une réussite suffit, mais en cas d'échec, le PJ est heurté par une Araignée et jeté à terre. Il perd 1 Point de Vie et doit immédiatement retenter le test, sous peine d'être écrasé par un autre alien, ce qui lui occasionne une perte de 1d6 Points de Vie. Il doit alors réussir un troisième et dernier test, sous peine de mourir écrabouillé.

Parmi les objets intéressants, les PJ trouvent :

- Quelque chose qui ressemble tout fait à un fusil. L'objet a une crosse, une détente, un canon… Mais il est entièrement fait d'une céramique incassable. « Tirer » avec sur un être vivant le rend invisible pendant 5 minutes. Ce n'est toutefois qu'un effet secondaire, bien qu'il soit le plus spectaculaire. L'effet principal est de restaurer les dommages cellulaires occasionnés par des radiations. Un PJ qui a vu son nombre maximal de Points de Vie diminué retrouve son total d'origine. L'appareil dispose de 3 charges, qui ne sont toutefois dépensées que si un être vivant est touché.
- Une statuette en verre représentant un humanoïde à tête de chat, de vingt centimètres de haut. La statue est creuse et on peut voir un peu d'eau à l'intérieur. Plus curieux, le matériau translucide est mou et lorsqu'on presse la statue, l'eau qu'elle contient en sourd, d'abord doucement, puis de plus en plus vite. Si on immerge la statuette, elle se remplit de plus en plus vite, jusqu'à avoir absorbé un mètre cube d'eau (1000 litres !), tout en la filtrant, ce qui la rend immédiatement potable.
- Une petite pierre carrée, noire, qui murmure dans une langue inconnue. En dehors d'une grande valeur d'échange, elle ne sert à rien.
- Un miroir « à lumière lente ». Ce disque ovale ressemble énormément à un miroir, avec cette particularité que les choses qu'il reflète sont telles qu'elles étaient il y a une heure, et non pas telle qu'elles sont à l'instant. Il permet effectivement de regarder dans le passé ! Tenter de comprendre ce phénomène ne mène à aucun résultat, sinon la perte d'un Point de Santé Mentale.

Si les joueurs choisissent de suivre cette avenue jusqu'à la Porte, ils déclenchent l'intervention de l'Oblat, qui surveille attentivement cette zone de la ville. Celui-ci leur parle mentalement :

« Qu'êtes-vous ? Vous n'obéissez pas à mes commandements… C'est étonnant. Avant de franchir la Porte, voudriez-vous venir me voir ? Je ne peux pas vous y contraindre. Mais j'en serais content. »

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Agathe Gastaldi

La pile d'objets

Il s'agit du tas de déchets de la cité, qui accueille tous les débris spatiaux dépourvus de valeur. Un puits, qui relie tous les étages dans lesquels s'effectue le tri, permet aux Araignées de tout jeter sur ce tas unique.
Fragments de métal rouillé, morceaux de verre, bouts de polymères décolorés… Il semble ne pas y avoir grand-chose d'intéressant.
La zone est dangereuse, du fait des chutes d'objets qui tombent parfois de plusieurs centaines de mètres de haut, de sorte qu'une Araignée a été placée en surveillance, pour éviter les accidents. Elle écarte tous ceux qui s'approchent en leur criss ant un « IRKI ! GISH LULA ! » (IRKI : danger ; GISH : non ; LULA : avancer).
Elle ne laisse pas plus passer les PJ que les autres Araignées et n'est pas sensible au charme IIBII des Humains.

Toutefois, le tas est énorme et il est possible de passer discrètement dans le dos de sa gardienne. Un test de Discrétion réussi y suffit.

Sur place, les PJ peuvent trouver deux objets plus ou moins intéressants :

- Une console cassée. Lorsqu'il la touche, le PJ voit un court-circuit se produire. MJ, comptez jusqu'à 5 dans votre tête. Si le joueur ne fait pas s'éloigner son personnage, il assiste à une « explosion » de carte interstellaire. L'engin projette avec une force douloureuse une carte des étoiles lumineuse. La lumière est si violente qu'elle inflige des brûlures légères aux imprudents qui ne se sont pas éloignés (perte d'un Point de Vie).
- Une sorte de gros diamant faiblement lumineux. Lorsqu'il est réchauffé contre la peau, sa luminosité augmente. À première vue, l'objet semble n'avoir qu'une valeur d'échange, mais en fait, il s'agit d'un « œuf de lumière intelligente ». Celui qui vient d'être découvert va éclore d'ici quelques heures, pour peu qu'on lui donne suffisamment de chaleur. Une créature apparemment faite de lumière pure en émerge alors et se met à parler télépathiquement avec l'Humain qui l'a « nourrie » de sa chaleur corporelle. Elle n'est pas beaucoup plus maligne qu'un chat domestique, mais elle est parfaitement obéissante et fournit de la lumière à volonté (c'est d'ailleurs à cette fin qu'elle a été créée).

Le groupe d'Araignées immobiles

Ces Araignées ont formé un vaste cercle, comme une immense arène formée à l'aide de corps et de pattes. Elles demeurent parfaitement immobiles, alors que d'énormes chocs font pourtant trembler le sol.

Pour des Humains, se glisser entre les jambes des grands aliens est facile, quoiqu'un peu intimidant.
Au milieu de cette arène improvisée, deux autres Araignées « combattent ». Elles se jettent l'une sur l'autre et tentent de se renverser, faisant trembler le sol, soulevant des gerbes d'eau.

Un test réussi de Biologie, géologie permet d'établir qu'il s'agit sans doute d'un rituel de parade amoureuse, ce qui octroie 1 Point de Santé Mentale aux PJ qui réussissent ce test.

Les combattants, sous la force des coups qu'ils assènent, ont perdu certaines des griffes aiguisées qui terminent leurs membres. Légères, très tranchantes et issues de créatures de plus de quinze mètres de haut, elles feraient de bonnes épées (1d8 points de dommage), mais encore faut-il oser s'aventurer entre ces deux monstres qui se jettent l'un contre l'autre avec une extrême violence.
Si un PJ tente tout de même la chose, il entend dans sa tête :

« Attention, tu pourrais être blessé. Reste où tu es. ».

Cela émane de l'Oblat, qui observe le combat depuis son poste d'observation. Si le joueur indique que son PJ regarde en direction de la larme et de son occupant, il obtient la confirmation de l'origine du message.
À ce stade, si le joueur poursuit son mouvement, il voit les deux combattants se figer, le temps qu'il ramasse quelques griffes. Puis l'Oblat reprend contact mentalement, cette fois avec tous les PJ.

« Vous n'obéissez pas… C'est étonnant. Voulez-vous venir me voir ? Je ne peux pas vous y contraindre. Mais j'en serais très content. »

La stalactite de l'Oblat

Le poste d'observation de l'Oblat est une énorme construction blanche, qui pend du plafond. En fait, elle flotte dans les airs, mais il est impossible de s'en apercevoir car le haut de la « goutte » est dissimulé par les couches de toile.
Vingt mètres séparent les ouvertures du sol. Visiblement, à moins de pouvoir voler, il faut être capable de grimper sur les murs et les plafonds, en s'accrochant aux parois de tissu.

La solution la plus évidente et la plus directe est donc de tenter l'escalade. Elle est extrêmement difficile, car il ne faut pas seulement escalader les vingt mètres qui séparent la stalactite du sol, mais quarante en hauteur le long du mur, puis cinquante sur le plafond, suspendus par les bras, et pour finir vingt derniers mètres pour redescendre le long de la « goutte ». Si un joueur est assez téméraire pour tenter l'action, il doit faire un premier test de Courir, nager, sauter pour grimper la première paroi ; puis un second à -30 pour parcourir le plafond ; et enfin un dernier à +10 pour descendre jusqu'à la goutte. Un échec lors de ces tests implique une chute, a priori mortelle, heureusement stoppée par les pouvoirs télékinétiques de l'Oblat, qui dépose le malheureux dans son observatoire.

La deuxième solution consiste à demander à l'Oblat. Cela implique d'attirer son attention, car il ne lit pas en permanence les pensées de tout le monde, et encore moins celles des Humains, qui sont difficiles à « lire » pour lui. Une fois le dialogue engagé, les PJ n'ont qu'à demander à être transporté auprès de l'Oblat et celui-ci s'exécute immédiatement.
La troisième solution consiste à demander à une Araignée. Encore faut-il posséder (ou obtenir) les mots pour désigner l'extraterrestre dans son poste d'observation. Si un joueur parvient à prononcer la phrase « BEMI LULA DIGASHAG » (BEMI : moi ou nous ; LULA : aller ; DIGASHAG : Oblat) ou encore « BEMI LULA AKSI DIGASHAG » (BEMI : moi ou nous ; LULA : aller ; AKSI : habitacle ; DUGASHAG : Oblat), l'Araignée se saisit des PJ et les y dépose sans difficulté.
Enfin, les joueurs auront peut-être d'autres idées : ils ont des débris de métal et des fers à souder, peut-être voudront-ils fabriquer une échelle, ou un escalier, ou… Qui sait ce qu'ils inventeront ! À vous, MJ, d'en estimer la faisabilité ainsi que la nature et la difficulté des tests que le plan des joueurs réclame.

Une fois arrivés, les PJ découvrent une vaste salle, parfaitement circulaire, blanche, emplie d'objets qui semblent issus d'une technologie très avancée. Le sol est fait d'un revêtement extrêmement dur (rien de ce que les PJ possèdent n'est à même de le rayer), aussi lisse qu'un miroir (on s'y reflète d'ailleurs) et qui n'est pourtant pas du tout glissant. Des consoles, assez semblables à celles qu'ils ont rencontrées dans les vaisseaux spatiaux, affichent des symboles, des plans, des listes, des images. Au milieu de tout cela se tient une grande créature blanche, qui doit avoir la même corpulence qu'un éléphant. Son corps est composé d'une « tête » à trois faces, chaque face ayant la forme ovale d'un bouclier antique percé de deux trous à mi-hauteur, qui doivent être des yeux. Dotée de six pattes, elle se tient sur quatre d'entre elles et se sert des deux dernières comme organes de préhension. Flottant à hauteur de ses yeux, des tablettes lumineuses volent en rond autour de cet être, sans qu'aucun mécanisme ne permette de déterminer ce qui les maintient dans les airs. Lorsque les PJ pénètrent dans l'AKSI DIGASHAG, le ballet des tablettes cesse et l'être semble braquer toute son attention vers ses hôtes. Cette attention est palpable, comme si les PJ en étaient enveloppés, pouvant la sentir sur leur peau.
Sa voix résonne dans la tête des PJ :

« Curieuses créatures… Je n'en ai jamais vu de telles auparavant… Est-ce que vous venez de cette planète ? »

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Agathe Gastaldi

MJ, il s'ensuivra une discussion qu'il vous revient de gérer. Voici les éléments importants à connaître sur la créature.

L'Oblat (DIGASHAG) est le représentant du Guide sur cette planète. Cette créature doit son poste à une particularité raciale : son espèce, qui est naturellement perméable aux pouvoirs de l'Incarnation, génère parfois un être dont la résistance mentale est si faible que sa personnalité est complètement effacée dès que le Guide tente de la dominer. Il devient alors un Oblat, le représentant du Guide. C'est un émissaire d'une parfaite fidélité. Il ne possède aucune volonté propre, seulement celle que lui a imposé l'Incarnation ; il n'a plus aucune personnalité en dehors de la trace, légère, de celle du Guide. En outre, il développe des pouvoirs de télépathie et de télékinésie qui, sans être aussi puissants que ceux de son maître, en font malgré tout une créature très puissante.

Le rôle de cet Oblat a été d'ouvrir la planète à la Route, en y installant une Porte, puis de mettre les Araignées au travail afin de récupérer les très nombreuses épaves qui émaillent le système.

Tout au long de cette discussion, l'Oblat envoie, en même temps que certains termes, les équivalents en *lingua franca* : ce sont ceux qui figurent, entre parenthèses, à côté de leur traduction en langue humaine.

L'Oblat (DIGASHAG) est incapable de comprendre que l'Unique (KIMID) est de retour. Quoi que lui disent les PJ, il fera comme si la partie de la discussion qui concerne le vaisseau-galaxie (ESI AKSI SIMIR) et le retour de la seconde Incarnation n'avait pas eu lieu. Il est malgré tout conscient qu'il y a un « trou » dans la discussion.

En revanche, il enregistre correctement le fait que son principal vaisseau (AKSI SIMIR) s'est écrasé sur la planète A et qu'il a perdu presque toute sa flotte de récupérateur. C'est un problème inquiétant, dont il doit faire état à la Planète de Lumière (KURMASHI UGGAKU). Or, faute d'un vaisseau doté d'une capacité interstellaire suffisante, il faut en passer par la Route (SHUSHKUM) et le portail (LULA SHUSHKUM).

L'Oblat propose donc un marché : les PJ remontent la Route jusqu'à la Planète de Lumière, en échange de quoi ils seront raccompagnés chez eux. Il sera sans doute même possible de connecter la Terre à la Route, si le Guide (UGGAKU) le juge opportun.

L'Oblat est un être presque dépourvu de volonté et qui ne connaît pas l'existence du mensonge – un comble pour un télépathe ! Les PJ sont de ce fait en position d'en apprendre beaucoup s'ils pensent à poser des questions à leur interlocuteur.

Celui-ci ne se souvient que des éléments qui concernent directement sa mission : il peut donc décrire les vaisseaux, les batailles qui ont eu lieu ici, mais aussi et surtout le fonctionnement de la Route. En revanche, il ne sait pas à quoi ressemble la Planète de Lumière, ni dans quel état est la Route une fois passée sa Porte.

Actuellement, cette Porte est au bout de la Route, et ne dessert aucune autre destination que la précédente étape. En revanche, une fois passée la Porte, la Route se ramifie très rapidement, avec en moyenne trois à cinq destinations possibles à chaque étape. Il n'y a « que » quatorze mondes entre l'Étoile des Vaisseaux Morts (SIMIR SIMIR-AKSI IRKI), le système dans lequel se trouvent actuellement les PJ, et le Monde de Lumière. Mais du fait des ramifications à chaque porte, la Route s'étend sur plus de quatre milliards de mondes…

Une fois la discussion terminée, les PJ comprennent qu'ils sont au début d'un voyage conséquent, qu'aucun des personnages n'aurait pu imaginer lorsqu'il est monté à bord d'Unity. Cela mérite bien de regagner 2 Points de Santé Mentale !

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

VOYAGES AU TRAVERS DES PORTES

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

L'OFFENSIVE DE L'UNIQUE

LE PLAN DE CONQUÊTE DE L'UNIQUE

L'Unique, maintenant qu'il est libéré, a échafaudé un plan pour se ménager une zone sous son contrôle et hors d'atteinte de l'influence du Guide : il va développer une civilisation régionale en exploitant les voyages spatiaux plutôt que d'utiliser les portails. Son gigantesque vaisseau-galaxie lui offre une supériorité tactique locale qui ne sera sans doute pas surpassée par le Guide avant des siècles, à supposer qu'il soit conscient de l'existence de cette machine de guerre. L'Unique lui-même a mis deux siècles à faire construire son navire amiral, en monopolisant d'énormes ressources (qui lui ont d'ailleurs fait défaut et sont responsables de sa capture…).

Dans un premier temps, son plan est de lâcher plusieurs Nettoyeurs, des abominations artificielles incontrôlables, afin qu'elles écument les Portes et la Route depuis ce monde reculé et primitif. Si les mondes centraux ont certainement les moyens d'arrêter ces Nettoyeurs, les planètes plus primitives situées en bout de route n'ont pas grand-chose qui le puisse.

Profitant du chaos, l'Unique escompte bien se créer ici, dans le système de SIMIR SIMIR-AKSI IRKI, une flotte de combat qui lui permettra de détruire tout ce qui viendrait le menacer. Cette flotte serait difficile à construire ailleurs, mais les ressources en épaves de ce système et la race d'Araignées capable de les exploiter rendent ce plan parfaitement viable. Avant tout, cependant, il faut prendre le contrôle du portail, et cela commence par une attaque sur l'Oblat de l'Étoile des Vaisseaux Morts, au moment même où les PJ ont une conversation avec lui…

Alors que les PJ sont en pleine discussion avec l'Oblat, un énorme rocher traverse les épaisseurs de toile qui forment la Ville et va frapper le rassemblement d'Araignées qui observent la parade nuptiale.

Immédiatement après, une chose noire tombe à côté du roc et se met en route vers le portail, en attaquant tout ce qui se met en travers de son chemin. À chacun de ses pas, la créature laisse des traces fumantes : elle suinte un acide extrêmement puissant.

Cette créature est si sombre qu'il est difficile d'en discerner les détails. Elle ne ressemble à rien de connu, hybride contrefait d'une panthère et d'un scarabée, de la taille d'une baleine, muni de trop nombreux membres ondulants. Elle fouette, attrape, écrase avec des mouvements presque liquides, comme si elle n'avait aucune articulation. On la dirait faite de fumée… Son corps est constellé de petits yeux rouges et elle émet un mugissement terrifiant, sans fin, qui glace le sang.

C'est le moment pour chaque PJ de réussir un test de Garder son calme, sous peine de perdre un Point de Santé Mentale.

S'ils hésitent encore, l'Oblat leur conseille de passer le portail au plus vite : cette chose est une des nombreuses abominations biologiques créées par les serviteurs de l'Incarnation et elle va tout détruire ici. Il n'y a rien qui puisse sérieusement lui nuire dans cette ville.

MJ, si les PJ ont passé la Porte sans parler à l'Oblat, ignorez tout ce qui précède et passez tout de suite à la partie suivante, « La planète-océan ».

Si, pour une raison ou une autre, ils sont déjà au sol, il ne leur reste qu'à courir pour sauver leur vie et passer la Porte. Le nombre d'Araignées qui se dirigent vers la Porte et entreprennent de la défendre leur donne tout le temps d'y parvenir, sans que cela ne réclame de test.

Malheureusement, si tout s'est passé comme prévu, les PJ sont avec l'Oblat, perchés dans une salle de surveillance suspendue à 20 mètres du sol. Il reste en outre cinq cents mètres à parcourir pour atteindre la Porte. Non seulement il leur faut trouver un moyen de descendre, mais aussi de franchir la Porte avant le Nettoyeur, qui se dirigera vers l'Oblat dès qu'il en a fini avec les Araignées !

MJ, il est difficile de prévoir comment les joueurs vont se sortir de cette situation, cela dépend de trop nombreux facteurs : comment ils sont montés là-haut, ce qu'ils savent des capacités de l'Oblat, le matériel dont ils disposent et ce qu'ils ont compris de la manière de penser de leur hôte. Il n'y a évidemment aucune Araignée pour les aider à redescendre, elles sont toutes en train de fuir ou de se faire massacrer juste sous les yeux des PJ. Toutefois, la toile du plafond présente une énorme déchirure en son centre, de grands lambeaux pendent vers le sol et une partie du dais s'est affaissée d'une bonne dizaine de mètres, ce qui permet de rapidement passer à l'étage supérieur, puis de redescendre près de la Porte. L'Oblat, qui est dépassé par la situation, est très perméable aux suggestions des PJ. Les tests

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

de Convaincre se font avec un bonus de +30 pour le faire agir : il peut se sacrifier afin de retarder le Nettoyeur, employer ses pouvoirs télékinétiques pour faire descendre les personnages, et même se rendre, ce qui, paradoxalement, gagne encore plus de temps, car le Nettoyeur s'arrête et monte la garde auprès de son prisonnier le temps qu'une navette arrive depuis le vaisseau-galaxie, ce qui permet aux PJ de passer la Porte sans encombre.

LE NETTOYEUR

Le Nettoyeur a trois objectifs : d'abord, éliminer toutes les créatures vivantes susceptibles de s'opposer à lui ; ensuite s'emparer de la salle occupée par l'Oblat - si celui-ci se rend, le Nettoyeur l'épargne ; enfin, franchir puis détruire la Porte. Ses instructions sont alors plus vagues : la créature doit semer le chaos, en détruisant ou en massacrant tout ce qu'elle peut, puis passer n'importe quelle autre Porte, la détruire et recommencer le processus.
Si les PJ n'interviennent pas, il se débarrasse des Araignées en 1d6+3 tours, puis tue l'Oblat 2 tours plus tard, et franchit la Porte après 5 tours supplémentaires.
Combat au corps à corps 90 %
Dommage 2d10
Armure 1d10 + 5 & projection d'acide (le résultat du test d'armure est aussi le montant des dommages que subissent tous les combattants au contact du Nettoyeur, sans armure possible).
100 points de vie

LA PLANÈTE-OCÉAN

LES PORTES

Une Porte est une vaste arche de dix mètres de haut sous laquelle règne un noir absolu, qu'aucune source lumineuse ne peut éclairer. Pourtant, lorsqu'on l'observe directement, on peut discerner de minuscules points lumineux, comme… des étoiles ? Lorsque les PJ franchissent le seuil d'une Porte, ils ne ressentent rien de particulier, seulement une sorte de picotement difficile à cerner, comme s'il y avait une énorme quantité d'électricité statique dans l'air.

Lorsque les PJ franchissent la Porte de SIMIR SIMIR-AKSI IRKI, ils sont immédiatement transportés sur la planète-océan, un monde isolé qui ne présente pratiquement aucun intérêt, sinon les nombreux portails qui le desservent et une particularité locale, l'ARIDZI UGGAKU (ARIDZI : eau ; UGGAKU : lumière), une eau dotée d'extraordinaires propriétés curatives universelles.

VUE D'ENSEMBLE DE LA PLANÈTE-OCÉAN

Géographie

La planète-océan gravite autour d'une naine jaune et possède une énorme lune, trois fois plus grosse que celle de la Terre, qui compense entièrement l'effet de marée de l'étoile. Comme son nom l'indique, elle est recouverte par un énorme océan, dont la profondeur moyenne est de 6 000 mètres. Le cœur rocheux et métallique de la planète génère une pesanteur pratiquement identique à celle de la Terre (9,89 *g*).
Faute de marée capable de mélanger et d'agiter en profondeur l'eau de la planète-océan, deux systèmes hydriques séparés coexistent : de la surface jusqu'à environ 2 000 mètres de profondeur, l'océan est composé d'eau douce, plutôt chaude, avec une faune et une flore spécifique. Passée la limite des deux kilomètres, l'eau est froide et salée et la vie s'y est développée sous des formes tout à fait différentes.
Le principal organisme de la planète est une énorme créature assez semblable au corail terrestre, qui recouvre l'intégralité du fond marin sur une épaisseur moyenne d'un à deux kilomètres. Cet être corallien est sentient, un fait qui est connu des habitants, quoiqu'aucune communication n'ait jamais été établie avec lui car son mode de pensée est trop radicalement étranger pour le permettre.
Cet être est victime d'une maladie bénigne, une sorte de cancer ou de surdéveloppement local de sa structure coralienne : à un unique point de la planète, le massif, qui se développe plutôt horizontalement, a développé une énorme excroissance verticale, qui émerge de l'eau et grimpe à près de 5 000 mètres d'altitude. Certains érudits estiment qu'il ne s'agit pas d'une maladie, mais d'une construction volontaire, sans que cette thèse ait pu être étayée de façon convaincante.
Cette « île », l'unique terre émergée de toute la planète, est constituée d'un entrelacs de structures coralliennes démesurées et multicolores, le long desquelles coulent d'innombrables cascades, qui jaillissent de certaines branches. Sa base, au niveau

de la mer, mesure plusieurs centaines de kilomètres de diamètre et s'élève jusqu'à atteindre une série de plateaux, au sommet du massif, cinq kilomètres plus haut. Chacune des six Portes de cette planète est installée sur un de ces plateaux et reliée aux autres par de larges passerelles de corail, qui ont très clairement poussé afin de créer ces points de passage.
Une végétation semi-aquatique abondante s'est nichée dans les moindres anfractuosités, basée sur des algues capables de survivre hors de l'eau, uniquement avec l'humidité ambiante générée par les cascades.
La faune a évolué à partir de créatures reptiliennes, on trouve donc sur l'île une grande variété de serpents, anguilles et autres lézards. Un certain nombre d'espèces locales sont capables de voler à l'aide d'ailes membraneuses.
Deux espèces intelligentes ont évolué sur la montagne de corail et sont engagées dans une lutte pour l'espace vital.
D'un côté, la principale population intelligente est constituée de serpents à dix pattes, dotés de mains palmées à trois doigts, couverts d'écailles bleu-vert et capables d'interactions avec d'autres êtres intelligents. Leur civilisation primitive, à peu près du niveau de l'Amérique précolombienne, vénère les constructeurs de la Route.
De l'autre, il y a une espèce avienne de grande taille, aux écailles blanches, avec une belle rayure bleue qui leur court le long du dos, de la tête à l'extrémité de la queue. Dotés d'un bec corné et de dents acérées, ce sont des prédateurs carnivores intelligents mais excessivement agressifs, au point qu'aucune communication n'a jamais pu être établie avec eux.

Histoire

La planète a été connectée à la Route parce qu'on y récolte une substance unique, « l'eau de la vie », capable de soigner même les plus graves maladies ou traumatismes chez n'importe quel être vivant. Prise régulièrement et en quantité suffisante, cette eau stoppe le vieillissement, offrant une certaine forme d'immortalité. Elle est générée par une variété sous-marine du corail.
L'intérêt pour cette remarquable ressource a conduit à l'installation de plusieurs portails, qui ont fait de cette planète un point de passage important, bien que le manque de terres émergées et la difficulté pour accéder aux niveaux inférieurs du corail aient empêché toute colonisation. Ceux qui empruntent la Route, dont notamment de nombreuses Araignées, ne font que passer, sans s'arrêter.
L'exploitation de la précieuse ressource, comme souvent sur les mondes les plus éloignés de la Planète Lumière, a été laissée aux indigènes locaux, sous la supervision d'un Oblat.
La situation a dégénéré avec l'arrivée d'un extraterrestre issu d'un autre monde du bout de la Route. Il a tué l'Oblat et s'est installé dans le temple, interceptant à son profit les livraisons d'eau lumière. Faute de supervision de l'Oblat, celles-ci se sont faites plus rares, les indigènes retournant à un mode de vie plus primitif.
La planète-océan est une cible secondaire importante pour l'Unique, qui entend en détruire les portails puis en ravager la surface afin de semer autant de chaos que possible au sein de la Route. Malheureusement pour lui, il n'a pas assez pris en compte les spécificités de ce monde océanique, de sorte que tout ne va pas se dérouler tout à fait comme prévu. Le corail sentient n'est pas d'accord pour laisser un Nettoyeur tout détruire et il a les moyens d'arrêter la machine de guerre biologique.

BIENVENUE SUR LA PLANÈTE-OCÉAN !

Lorsque les PJ émergent de la Porte, ils ont l'impression de n'avoir fait qu'un pas, mais qui a duré des siècles. Ils se trouvent en altitude. Autour d'eux, à perte de vue, le ciel, d'un bleu intense. L'air est pur mais glacial. Un peu plus bas qu'eux, des nuages défilent paresseusement dans le ciel. Ils sont au sommet d'un pic rocheux totalement blanc, sur un plateau circulaire d'une soixantaine de mètres de diamètre au milieu duquel trône la Porte qu'ils viennent de franchir.
Plusieurs ruisseaux jaillissent du sol depuis des orifices, peut-être des canalisations, et se jettent dans le vide, formants d'élégantes arches liquides.
Une puissante arche de pierre aux formes étrangement organiques s'élance vers un plateau plus large, qui abrite lui aussi une Porte. Il est clair qu'il s'agit d'un nœud de circulation important : non seulement cette Porte est plus grande, mais quatre autres ponts la relient à quatre autres plateaux, chacun avec sa Porte.
Divers êtres cheminent sur ces plateaux. La quasi-totalité du trafic se fait en direction de la Porte centrale. Très peu de voyageurs en émergent dans l'autre sens, à une exception : une file d'Araignées remonte le flot pour rentrer vers leur monde d'origine.
En se penchant par-dessus le bord du plateau, les PJ peuvent apercevoir les pentes abruptes de l'énorme montagne. Ils se tiennent sur l'un de ses

six sommets. Passé les premières centaines de mètres, les flancs du massif sont couverts d'une extraordinaire variété de plantes bizarrement semblables à des algues. En outre, la roche se pare de couleurs extravagantes et semble, comme les ponts, bizarrement organique. D'innombrables cascades jaillissent un peu partout et rebondissent sur les flancs de la montagne. Plusieurs kilomètres plus bas, un océan sans fin déroule sa surface lisse, curieusement dépourvue de vagues.
Si les PJ se mettent immédiatement en route, ils ont le temps de parcourir la moitié du pont menant au plateau central avant que le Nettoyeur n'émerge de la Porte. Sinon, en fonction du temps qu'ils ont perdu, ils peuvent être plus près, voire à portée d'attaque de la créature : à vous d'en juger, MJ.

Le Nettoyeur tue à une vitesse ahurissante tous ceux qui n'ont pas la présence d'esprit de s'enfuir du plateau sur lequel il se trouve, puis s'engage sur un pont vers le plateau central, poussant devant lui les survivants, qui fuient le massacre. Alors que le pont semblait d'une solidité à toute épreuve, capable de supporter des dizaines d'Araignées chargées de lourds fragments de métal, il se fissure dès que le Nettoyeur s'avance dessus. À peine la créature a-t-elle le temps faire trois pas qu'il se brise en d'innombrables fragments et tombe dans le vide. Le Nettoyeur tente bien de se raccrocher à quelque chose, mais tout ce qu'il attrape à l'aide de ses bras fléaux cède, comme si la montagne lui refusait le moindre appui.

La chute des PJ s'achève, presque un kilomètre plus bas, dans un fleuve qui semble jaillir entre les pics et se jette depuis le flanc de la montagne dans un grondement de tonnerre.
Il n'y a rien d'autre à faire que de se préparer à descendre cette monumentale chute d'eau. La gorge escarpée n'offre aucune prise et le courant est très violent.

Les PJ doivent réussir un test de Garder son calme, sous peine de perdre un Point de Santé Mentale en voyant la chute d'eau titanesque d'approcher.

L'eau les emporte et une nouvelle chute commence, presque aussi longue que la précédente. Elle finit dans un lac baigné de soleil, dont la plage de sable blanc semble inviter au farniente. Curieusement, aucun cours d'eau ne sort du lac, qui ne déborde pourtant pas.
Lorsque les PJ atteignent la plage, ils constatent que ce qu'ils prenaient pour du sable est en fait une substance dure et poreuse, clairement organique, qui forme aussi les falaises et sans doute toute la montagne elle-même.

Un test réussi de Biologie, géologie à -40 permet d'identifier une structure corallienne. Cette montagne n'est qu'un immense massif corallien, poussé à l'air libre !

L'eau du lac est étonnamment claire et on peut voir des êtres, mi-animaux, mi-plantes, un peu semblable à des serpents bleu-vert, qui nagent habilement entre les bouquets d'une algue endémique du fond du plan d'eau. Sur la fausse plage, des touffes d'herbe bleu vif se replient sur elles-mêmes dès qu'on les touche. Dans la lumière de l'après-midi, il est difficile de le confirmer, mais elles irradient une légère lueur bleue, qui se confirmera la nuit : ces herbes sont lumineuses !
Il faut quelques minutes aux PJ éparpillés sur la plage pour se regrouper et constater l'ampleur des dégâts.

- Chacun d'entre eux a perdu deux objets, mais ils peuvent en voir un, au fond du lac. Un test réussi de Courir, sauter, nager, permet de le récupérer. L'autre est perdu, pour toujours.
- Les provisions ont pris l'eau et ne vont pas durer plus d'un ou deux jours maintenant qu'elles sont trempées (exception : celles qui ont été stockées dans le sac à dos dodécaèdre, s'il a été découvert chez les Araignées).
- Les personnages surnuméraires (ceux qui ne sont pas interprétés par les joueurs) ne sont plus là !
- Un peu plus haut sur la plage, on peut apercevoir une sorte de pirogue, bien trop longue et pas assez large, apparemment taillée dans le même matériau que la plage. À côté est dressée une tente, elle aussi trop longue et pas assez large, ornée de petites clochettes qui tintent dans le vent.

Que faire ?

- Des provisions.

Un test d'Adaptation permet d'établir que les serpents du lac sont parfaitement comestibles. En revanche, les algues et les herbes ne le sont pas. Cependant, tant qu'elles sont fraîches, les algues ont un étonnant pouvoir de guérison. En appliquer sur une blessure permet de regagner immédiatement un Point de Vie. Enfin, les herbes lumineuses, dès qu'on les touche, se recroquevillent et « s'éteignent ». Lorsqu'elles sont cueillies, elles se dessèchent presque instantanément, fournissant un combustible de qualité.

- Chercher leurs compagnons disparus. Il n'y a aucune trace d'eux sur le bord du lac. En outre, ses eaux parfaitement claires permettraient forcément de voir un corps flottant entre deux eaux. À ce stade, il n'y a aucune explication rationnelle à ces disparitions.
- Visiter l'étrange tente et explorer ses environs.

Bien qu'elle soit curieusement conçue, cette tente est clairement l'abri d'un pêcheur local. Vous trouvez d'ailleurs, à l'intérieur, des serpents du lac suspendus, sans doute pour les sécher. La tente est ornée de petites clochettes d'os, qui cliquettent étrangement. À quelques mètres de l'abri, on peut discerner sur le sol des éclaboussures d'une substance bleue, assez fraîches pour être encore humides, ainsi que des écailles. Les traces s'éloignent vers l'intérieur des terres.

Les PJ peuvent entendre, à quelque distance, des bruits d'ailes et des feulements étrangement semblables à ceux d'un chat en colère.
En se dirigeant vers ces bruits, les PJ découvrent, derrière une petite colline, un combat entre deux espèces indigènes : une sorte de serpent multipède, dont les écailles sont de la même couleur que celles découvertes près de la tente, est engagé dans une lutte à mort contre une autre créature reptilienne, blanche avec une rayure bleue dans le dos et dotée d'ailes.

Le Serpent multipède a clairement le dessous : son sang bleu coule de plusieurs blessures, il s'est tapi sous un repli de terrain à peine assez profond pour l'abriter, d'où l'Oiseau tente de le déloger en le fouettant à l'aide de sa longue queue. De temps à autre, ce dernier parvient à éjecter son adversaire hors de son abri grâce à un coup particulièrement puissant et le mord alors sauvagement.

Dès qu'il perçoit les PJ, il se détourne de sa première proie et fond sur eux en poussant un cri strident.

OISEAU-SERPENT

Combat au corps à corps : 60 %
Fouetté de queue : 1d4 points de dommage et jette l'adversaire au sol.
Morsure (uniquement contre un adversaire au sol) : 1d8 points de dommage.
8 Points de Vie (prend la fuite dès qu'il en a perdu 4 ou plus).

Si les PJ se dissimulent et laissent le combat arriver à sa fin, ils peuvent constater que, une fois le Serpent inanimé, l'Oiseau l'emporte dans les airs, en direction d'une falaise à bonne distance. Il disparaît dans une cavité avec sa proie. Si un joueur y pense, il est tout à fait possible que l'Oiseau ait emporté un ou plusieurs camarades inanimés jusqu'à son perchoir.
Si les PJ parviennent à tuer ou à mettre en fuite l'Oiseau, ils constatent que le Serpent multipède est très mal en point. À peine conscient, il tente de ramper vers le lac. Si les PJ s'approchent, il coasse difficilement « GAMDISA GANU » (GAMDISA : plante ; GANU : vie) en désignant soit un emplâtre de ces plantes si certains PJ s'en sont servis pour se soigner, soit le lac si ce n'est pas le cas. Il reste conscient le temps d'atteindre le lac et de désigner les plantes qui poussent dans l'eau, puis sombre dans le coma. Le Serpent n'a plus qu'une heure à vivre, à moins qu'on applique ces plantes. Si les PJ ne les ont pas encore découvertes, c'est le moment de faire un test d'Adaptation à +10 pour les remarquer (le serpent a été très insistant).
S'il a été soigné, le Serpent se réveille après une nuit de sommeil. Ses blessures sont pratiquement guéries. Il adresse un petit discours à ses sauveteurs : « UMMUR ULAGUK GANU BEMI ! » (UMMUR : vous ; ULAGUK : donner ; GANU : vie ; BEMI : moi). Il se désigne alors et ajoute « BEMI AGADI ! AGADI ! » (BEMI : moi ; AGADI : ami). Enfin il termine en désignant un cours d'eau à une centaine de mètres, puis sa pirogue, et dit : « BEMI UMMUR LULA AKSI ARDISI » (BEMI : moi ; UMMUR : vous ; LULA : aller ; AKSI : habitacle ; ARDISI : eau).
Il porte la pirogue jusqu'à un des nombreux bras de rivière qui courent aux environs du lac et s'allonge tout du long dedans, laissant ses pattes dehors pour servir de rames. Il attend visiblement que les PJ s'allongent au-dessus de lui, ce qui doit sans doute être la manière locale d'employer une pirogue.

Le défilé

Que les PJ avancent seuls, sur une embarcation de fortune qu'il leur faudra alors créer ou dans la pirogue de leur ami serpent Agadi, ils n'ont pas d'autre choix que de traverser un profond défilé, par lesquels tous les cours d'eau locaux passent et qui est le seul moyen de sortir de la vallée dans laquelle ils se trouvent.
Les hautes parois sont sculptées de fresques monumentales, de plus d'une dizaine de mètres de haut. Elles figurent à chaque fois un être à six bras, doté d'une large face ovale, émergeant de sous une arche : un Oblat. Les six bras brandissent chacun

un objet différent, impossible à identifier. Sous elle, les silhouettes filiformes de Serpents ont été gravées en frise continue, comme une procession ou un rituel d'adoration, dont le point culminant est une sorte de petit nuage, brandi par un Serpent en direction de l'être hexamane.

Alors que l'embarcation des PJ passe à la verticale d'une de ces énormes sculptures, ils peuvent voir une minuscule silhouette, dont le corps émerge à moitié de l'œil de l'Oblat. Elle tente de repousser un « oiseau » local avec un morceau de bois : il s'agit d'un des compagnons disparus ! Les Oiseaux-serpent ont profité du fait qu'ils étaient inanimés pour les amener dans leur nid.

Grimper le long de la sculpture semble, à priori, une escalade difficile, mais une fois l'embarcation stoppée à la base de la falaise, il apparaît que l'entreprise sera plus facile que prévu : de nombreuses prises ont été sculptées tout autour de l'œuvre monumentale, sans doute pour permettre aux êtres qui ont sculpté ces lieux de grimper le long de la paroi. Arrivé à hauteur des yeux (aucun test n'est nécessaire), il est possible de se tenir sur l'un des bras de la sculpture, qui fait presque un mètre de large.

Reste ensuite à chasser l'Oiseau. Perché sur la mince passerelle, c'est un combat dangereux !

OISEAU-SERPENT

Combat au corps à corps : 60 %
Fouetté de queue : 1d4 points de dommage et jette l'adversaire au sol (qui doit réussir un test de Réflexes sous peine de chuter au bas de la falaise, dans le fleuve).
Morsure (uniquement contre un adversaire au sol) : 1d8 points de dommage.
8 points de vie (se bat jusqu'à la mort : c'est son nid !).

Plutôt que de livrer ce difficile combat, les PJ peuvent aussi demander à leurs compagnons de sauter hors de la cavité jusque dans le fleuve en contrebas, ce qui permet de se battre sur le fleuve. L'avantage est que l'Oiseau-serpent n'aime pas l'eau : il ne frappe pas les cibles immergées (mais n'hésite pas à attaquer les passagers des embarcations).

Si les PJ vainquent l'Oiseau-serpent, ils peuvent avoir accès au contenu du nid, que les Oiseaux-serpents ont construit dans la cavité à laquelle l'œil de l'oblat donne accès :

- un petit rectangle de métal, posé près du crâne d'un Serpent multipède et qui semble issu d'une culture de haute technologie. Si Agadi voit cet objet, il montre une profonde révérence et refuse de le toucher. Si un PJ s'en empare, Agadi mime le fait de le poser sur le front, ce qui met en marche l'appareil (cf. encart ci-contre « Les transmetteurs de pensées »).
- Un œuf blanc avec une belle rayure verticale bleue. La coquille, extrêmement dure, ne peut pas être brisée sans utiliser d'outil (une grosse pierre peut faire l'affaire). Une fois brisé, l'œuf offre des provisions pour six repas, mais qui ne se conservent pas plus d'une journée. L'œuf n'a besoin de rien, mais il finira par éclore si les PJ décident de l'emporter.

LES TRANSMETTEURS DE PENSÉES

Le rectangle de métal trouvé dans le nid de l'Oiseau-serpent est un transmetteur de pensées. Très répandus dans tous les mondes de la Route, ces équipements de « basse technologie » se présentent sous la forme d'une feuille de chrome et d'acier, avec des schémas dessinés en creux sur les deux faces.

Ils utilisent les ondes électromagnétiques ambiantes (celles qui irradient du cœur ou du cerveau suffisent) pour s'alimenter en énergie.

Ils permettent de lire et de transmettre ses pensées dans un rayon d'un mètre. Toutefois, lire les pensées d'une créature alien peut être une expérience traumatisante : à chaque premier contact mental entre un individu et une espèce qui lui est inconnue, le PJ doit réussir un test de Garder son calme sous peine de perdre 1 Point de Santé Mentale. En outre, à la discrétion du MJ, les aliens les plus désagréables ou les plus bizarres peuvent générer, en plus de la perte de Points de Santé Mentale, des problèmes mentaux : une phobie vis-à-vis de l'alien, ou une haine irrationnelle, etc.

PREMIÈRE ÉTAPE : EKSI ARIDZI

Lorsque les PJ sortent du défilé, ils aboutissent sur un grand lac.

S'étalant sur la rive, une cité de pierre multicolore jette ses tours et ses bulbes en direction du ciel. On dirait un mélange entre l'architecture des mille et une nuits et celle des églises orthodoxes russes. Un grand port aux quais blancs accueille d'innombrables pirogues qui vont et viennent dans les nombreux bras de rivière qui convergent vers le plan d'eau.

Lorsque les PJ débarquent, ils sont à moitié traités comme des dieux, à moitié comme des extraterrestres : une foule de Serpents se regroupe autour d'eux, certains les regardent avec fascination, d'autres s'approchent pour les toucher et certains adoptent un comportement étrange, s'allongeant par terre, sans doute une forme de prosternation.
Agadi s'offre de faire visiter la ville aux PJ : le port, bien entendu, mais aussi la cuisine collective, la grande place, les quartiers d'habitation et pour finir les chutes sacrées.
D'une façon générale, les PJ constatent plusieurs faits troublants. En premier lieu, les Serpents semblent avoir une culture très riche, mais être technologiquement complètement primitifs. Ils ne connaissent pas l'usage du métal, ni celui du feu, ni la roue. Plus curieux encore, les structures dans lesquelles ils logent sont complétement hors de portée de leurs capacités techniques. Elles sont coulées d'un bloc, peut-être « poussées » à partir du massif corallien, ou faites d'une sorte de béton coloré, qui est clairement autoréparant : même les angles des rues ou les façades des artères les plus passantes ne présentent aucune trace d'usure, aucun impact, rayure ou éclat.

Le port

Le port est encombré de longues pirogues et de Serpents qui vont et viennent, accostent le long des quais, déchargent le fruit d'une pêche abondante ou de cueillettes effectuées sur les rives du lac.
Sur le quai se tiennent des pêcheurs qui éviscèrent diverses sortes d'anguilles, jetant les abats dans de grandes jarres de pierre, les corps nettoyés dans des paniers tressés. Ils utilisent des poignards d'os et de larges écailles visiblement très tranchantes.

Les PJ peuvent, s'ils ont des objets à troquer, récupérer un poignard en os : cette belle arme, d'excellente facture, n'est finalement pas réalisée en os, mais dans un matériau plus dur, de nature inconnue. Le poignard occasionne 1d6 points de dommage et ne nécessite aucun entretien. Non seulement son tranchant est toujours parfait, mais en outre les matériaux n'adhèrent pas dessus, de sorte qu'il n'est jamais sali, quelle que soit la matière qu'il tranche.
Il est aussi possible d'obtenir une pirogue et des paniers simplement en les demandant. En dehors des outils qu'ils emploient pour leur travail, les Serpents ne semblent pas réellement comprendre le concept de propriété.

La cuisine collective

Installées au pied des falaises, à l'entrée du canyon, les cuisines collectives préparent, tout au long de la journée, des repas. Une odeur délicieuse en émane, venue des viandes et des algues que des Serpents font cuire sur des plaques de métal ardentes. Le fonctionnement de ces plaques ne fait pas appel au feu, mais à un processus mystérieux. Les aliments sont posés sur les plaques de métal, qui ne semblent pas chaudes, puis des cailloux de corail plus ou moins gros sont posés dessus. La cuisson commence alors.

Un test de Comprendre l'étrange permet de percer le mode de fonctionnement des plaques : elles dégagent une chaleur dont l'intensité est proportionnelle au poids des objets posés dessus.

Si les PJ ont faim, la nourriture est gratuite. Ils peuvent manger autant qu'ils en seront capables. Faire un festin ici permet de regagner 3 Points de Vie et 2 Points de Santé Mentale. Si la Loutre participe au festin, elle organise un concours de « qui avalera le plus d'anguilles » qui octroie 1 Point de Vie et 1 Point de Santé Mentale supplémentaires.
En outre, il est possible de faire des provisions ici, à concurrence de 7 jours de rations par personnage.

La grande place

Au cœur de la cité se trouve un espace dégagé, parfaitement blanc, au milieu duquel trône une haute colonne penchée. De mystérieux signes sont gravés sur le sol. Accrochée au sommet de la colonne pend une prison, faite à l'aide d'épaisses cordes d'algues tressées.

Si les PJ étaient accompagnés d'Iibii, la malheureuse s'y trouve enfermée. Elle a bien grandi et fait désormais sa taille adulte.

Un test d'Intelligence permet de comprendre que les signes mystérieux sur le sol sont probablement un cadran solaire. Ce n'est clairement pas une réalisation des Serpents, qui semblent n'y avoir rien compris et se servent du style, dont l'ombre donne l'heure solaire, comme d'un support pour y accrocher une cage, ce qui rend la lecture difficile en altérant l'ombre qu'il projette.

• Les PJ pourraient tenter d'obtenir la libération d'Iibii. À ce stade de l'histoire, c'est impossible. De nombreux Serpents entourent la cage en criant « BEMI GISH KALIKIM ! » (BEMI : nous ; GISH : non ; KALIKIM : manger) ou encore « UMMUR IRKI ! » (UMMUR : toi ; IRKI : mal/mort). En utilisant un appareil de transmission de pensées ou en tentant de discuter, il apparaît qu'Iibii a mangé un des Serpents (elle a eu une crise de croissance et a dévoré tout ce qu'elle a trouvé… dont un malheureux pêcheur, qu'elle n'a pas identifié comme un être intelligent). Elle est condamnée à être jetée dans la cascade sacrée lors d'une occasion solennelle prochaine.

Les habitations

Les quartiers d'habitation sont composés de constructions vaguement cylindriques ou rectangulaires, très étroites et toutes en hauteur. Les rues sont tout aussi étroites. Incontestablement prévues pour la morphologie des Serpents multipèdes, ceux-ci s'y glissent aisément, passant les uns au-dessus des autres sans difficulté. Des odeurs marines, huileuses, flottent dans l'air. Les habitations sont ouvertes à tout vent, n'importe qui peut y entrer librement.

Si les joueurs décident de visiter ces habitations, MJ, tirez au hasard sur la table suivante :

1 : Le PJ entre dans une maison couleur bronze. Un Serpent s'y trouve déjà, occupé à une activité mystérieuse mais qui réclame une certaine intimité. La créature se dresse sur quatre de ses pattes en soufflant d'un air agressif. Si le PJ insiste, elle se saisit de six poignards aiguisés et pointe la rue avec en soufflant « LULA » (LULA : aller) d'un air agacé. Si le PJ ne part toujours pas, le Serpent attaque. Il a un score de Combat au corps à corps de 50 et porte six attaques par tour ! Ses poignards infligent 1d6 points de dommage. Le Serpent possède 7 points de vie.

2 : Les PJ rentrent dans une nurserie emplie de petits Serpents qui leur montent dessus amicalement. S'ils restent trop longtemps, un Serpent adulte entre et leur demande de sortir (il se comporte comme dans l'aventure n° 1).

3 : Dans cette grande maison verte et bleue, on découvre de nombreuses plaques de métal rectangulaires « chauffantes » en cours de façonnage. Des outils de métal sont éparpillés sur le sol, tandis que des schémas sont fixés aux murs, indiquant visiblement ce qui doit être gravé sur les plaques.
Aucune de ces plaques n'est fonctionnelle : elles s'allument n'importe quand, ne chauffent pas assez ou trop. Un test de Comprendre l'étrange à -20 permet d'en sélectionner une qui est presque terminée, puis d'achever le travail afin d'obtenir un de ces objets, qui permet de cuir facilement la nourriture.

4 : Les PJ sont attirés par une petite maison rouge, d'où émanent d'agréables tintements. Malheureusement, l'intérieur est plongé dans l'obscurité la plus complète. Si les PJ trouvent un moyen de l'éclairer, ils découvrent, pendues au plafond, des centaines de clochettes qui tintent au moindre courant d'air. Ce sont de charmantes réalisations artisanales, qui ont sûrement une belle valeur d'échange. Toutefois, elles ont un inconvénient majeur : elles tintent au moindre mouvement, à moins d'être soigneusement emballées dans un tissu capable d'étouffer les sons. En transporter n'importe quel nombre inflige une pénalité de -10 sur tous les tests de Discrétion.
Si la Loutre Simir-Laa est là, elle en veut absolument une.

5 : Cette maison, toute blanche, abritait une foule de Serpents qui s'en sont déversés soudainement, s'éparpillant dans tous les sens. Poussé par la curiosité, le PJ y entre. Il découvre, trônant au milieu de la pièce, une petite sculpture absolument fascinante, qui représente quelque chose de liquide, de doux, d'accueillant, mais qui est impossible à décrire. La contempler est une source de grande

joie et de paix. Si le PJ s'empare de la sculpture, il gagne immédiatement un Point de Santé Mentale et son maximum est augmenté de 1. Toutefois, s'il s'en sépare ou s'il la perd, il doit baisser son maximum et son total actuel de 1. La sculpture possède une très importante valeur d'échange.

6 : Cette grande maison est dotée d'une ouverture à son sommet et abrite un bassin d'anguilles et d'algues. Les habitants, des Serpents dont les écailles sont d'un étonnant jaune électrique, accueillent les PJ avec déférence et proposent de partager leur repas. C'est un festin étrange et chaleureux, qui rend 3 Points de Vie et 1 Point de Santé Mentale à tous les participants.

La grande cascade sacrée

Aux limites de la ville, on peut entendre la rumeur puissante d'une immense chute d'eau. Un large bras issu du lac se jette dans le vide. L'arche liquide décrit une large courbe et tombe, pendant des kilomètres, jusque dans l'océan. De part et d'autre du cours d'eau, des piliers sculptés indiquent le caractère sacré du lieu. Depuis ce panorama démesuré, l'océan infini qui recouvre la planète est visible. Jamais la Terre n'a semblé plus loin…

Au bord de cette cascade, une construction à étage se dresse. Chaque étage est un pentagone de deux mètres de haut. Au sommet du cinquième étage, sous un dais d'algues tressées, on aperçoit, lové sur une estrade de pierre blanche, un Serpent dont la peau est d'un blanc aveuglant tout à fait inhabituel. Le front de la créature est paré d'une couronne. Cette dernière est ornée d'un rectangle métallique qui n'est pas sans rappeler les transmetteurs de pensées.

Dès que les PJ ont fini d'observer les environs, le roi Serpent leur fait signe d'approcher et leur parle directement dans la tête. Il n'a visiblement pas besoin d'être aussi près de ses interlocuteurs qu'avec le dispositif, plus simple, dont disposent peut-être les PJ.

Les PJ qui n'ont pas encore eu l'occasion de lire les pensées d'un Serpent doivent immédiatement réussir un test de Garder son calme ou perdre 1 Point de Santé Mentale au contact de cet esprit radicalement alien.

Salutations ! Comment sont vos eaux ? Sont-elles chaudes et propres ? Y a-t-il abondance de nourriture ?

Ce salut protocolaire réclame une réponse positive, de la même manière qu'on ne répond pas à « bonjour ! » par « ce n'est pas du tout un bon jour pour moi ! ».

Ceux des PJ qui répondent correctement à cette salutation peuvent continuer à parler avec le roi Serpent, les autres sont exclus de la conversation télépathique.

Le roi Serpent est curieux de ce que les PJ ont à raconter et les craint un peu, car ils ressemblent vaguement au dieu qui est arrivé récemment sur sa planète. Il est malgré tout très ouvert et répond volontiers aux questions.

- Son peuple s'appelle, comme souvent, les BEMI (BEMI : nous). Son monde se nomme « la planète cascade » ou encore « la planète-océan ». Bien qu'il ne le sache que par les récits des dieux, il peut en décrire la morphologie particulière, y compris le caractère sentient du corail.
- Les Serpents servent un envoyé du Guide qui a créé les Routes. Celui-ci habite à proximité, mais pour lui rendre visite, il faut lui donner l'eau de la vie. Elle ne peut être recueillie qu'au bas de la cascade, lors d'une cérémonie appelée le « Plongeon sacré ». Il dispose d'un accès aux Portes, dont il est le seul à connaître la localisation précise.
- Le Plongeon sacré est un rite initiatique que seuls les plus forts peuvent passer. Il est exécuté en cinq étapes, qui sont la marche jusqu'au gardien endormi, le cheminement dans le temple de pierre froide jusqu'au fond des eaux souterraines, le sommeil dans la pirogue de transformation, le grand plongeon et le recueillement de l'eau de la vie. Le roi Serpent est prêt à laisser les PJ tenter cette épreuve, mais ne peut pas la décrire plus précisément, car il ne l'a jamais accomplie.
- Si les PJ plaident en faveur de l'Araignée, le roi Serpent accepte de la libérer, mais demande aux PJ de la surveiller afin qu'elle ne commette plus de tels crimes ! Elle a mangé un de ses sujets !

DEUXIÈME ÉTAPE : LE PLONGEON SACRÉ

Tout converge vers la réalisation de ce rite, auquel les PJ doivent se soumettre s'ils veulent accéder à nouveau à la Route. Agadi se propose de les accompagner dans leurs aventures. S'ils veulent bien de lui, il participe alors au Plongeon sacré.

Le gardien endormi

Il faut une journée de marche pour atteindre le « temple » et son gardien. Au fil de leur progression, les PJ ont l'impression de marcher au fond d'une mer dont on aurait remplacé les poissons par des lézards. D'innombrables espèces de coraux poussent un peu partout, peignant le paysage de couleurs vives. D'innombrables formes de vie en ont colonisé les moindres recoins. D'innombrables cascades, ruisseaux et rivières serpentent en tous sens.

Le temple de pierre froide finit par apparaître, anomalie immanquable dans ce paysage. Il s'agit d'un vaisseau écrasé, dont la moitié avant, sans doute plantée dans le sol, a été avalée par la croissance du corail. Devant cette épave, une silhouette humaine de grande taille se dresse, parfaitement immobile : le gardien endormi.
En approchant, il devient évident que la silhouette n'est pas celle d'un Homme, mais d'une machine dotée de deux bras et de deux jambes, haute de deux mètres vingt. Les proportions sont subtilement différentes de celles d'un être humain, mais il est sinon remarquablement semblable. Sa tête est constituée de deux larges dispositifs faits dans une sorte de verre extrêmement dur, positionnés l'un au-dessus de l'autre. Il pourrait s'agir de très grosses lentilles de caméra… ou de phares.
La machine semble éteinte et un large panneau, dans son dos, est ouvert. Des lézards et des débris ont commencé à s'y accumuler.

Une fois les saletés nettoyées, dans le torse de la machine, on découvre ce qui pourrait bien être un circuit électronique assez complexe, dont plusieurs câbles ont été débranchés.

Un test de Programmation permet d'établir quel câble se branche à quel endroit et de remettre l'engin en marche. Il reste quelques branchements incomplets, mais sans un atelier mieux outillé, il est difficile d'y remédier. Une fois réparé, le robot se redresse alors et attend qu'on lui donne un ordre. Les PJ sont suffisamment semblables à ses propriétaires d'origine pour qu'il leur obéisse. Toutefois, il ne comprend que la *lingua franca*.

Cette machine est puissamment évolutive. Si pour le moment son intelligence artificielle est relativement rudimentaire, elle va gagner en compréhension et en autonomie. Actuellement, le robot ne possède que des fonctions de base : porter des choses, éclairer, calculer une trajectoire. Au fil du temps et des améliorations, il va s'orienter dans l'une des directions possibles pour son évolution, soit pour devenir une machine esclave toujours plus puissante, soit au contraire en développant l'intelligence et la sensibilité, pour devenir un être sentient à part entière.

À travers le temple de pierre froide

Le vaisseau, formé d'un tube qui se ramifie à la poupe en une forêt de minuscules tuyères, s'est brisé en deux parties, encore retenues l'une à l'autre par de larges fragments de métal. L'entrée du temple se fait par la déchirure et le corail qui a englouti l'avant de la machine a été sculpté de motifs abstraits, géométriques, formés d'entrelacs de pentagones.

Passé quelques mètres, l'intérieur est complètement obscur, mais il suffit de dire au robot « UGGAKU » pour que la lentille inférieure de sa tête s'allume d'une chaude lumière jaune. Dès les premiers mètres, il est clair que l'engin spatial a été méticuleusement vidé de son contenu. Il ne reste que la coque.
Celle-ci s'enfonce dans le sol et, de même qu'à la poupe, la proue semble elle aussi se ramifier en de nombreux passages secondaires, en général bouchés par de la terre ou du corail.
Au bout d'un long moment de progression, le couloir s'interrompt sur une étendue d'eau : il est inondé. Un petit autel, avec quelques offrandes, montre que les pèlerins sont venus jusqu'ici. Ils ont sans doute laissé ces cadeaux afin de s'attirer la faveur des dieux avant d'entreprendre cette dangereuse plongée.
Sans une source de lumière capable de briller sous l'eau, il est impossible de plonger dans les eaux obscures qui baignent le couloir. Normalement, les PJ ont eu plusieurs occasions d'en découvrir (cristaux lumineux, lumière intelligente, etc.).

IIBII NE VA PAS PLUS LOIN

Si Iibii accompagne les PJ, elle ne peut pas aller plus loin dans le temple, car elle est trop grosse pour passer dans les tunnels immergés. La transformation ne présenterait de toute façon aucun intérêt pour elle, dont l'espèce survit au sein du vide spatial plusieurs jours durant.

La plongée s'effectue en trois étapes ; chacune réclame, au préalable, un test d'Endurance et un test de Courir, nager, sauter. L'échec à l'un de ces tests n'empêche pas de progresser, mais chaque échec implique la perte d'un Point de Vie.

- Première étape : plonger jusqu'à un embranchement, dont l'une des branches grimpe à la verticale, offrant un lieu où reprendre sa respiration.
- Deuxième étape : progresser encore plus profond, jusqu'à un nouvel embranchement et une nouvelle pause. Juste avant, les PJ peuvent apercevoir une sorte de porte, solidement fermée, dans une zone qui semble ne pas avoir été aussi bien nettoyée que les précédentes sections du vaisseau. L'ouverture porte des marques de coups et de griffures, comme si on avait essayé en vain de la forcer. Un test de Force x2 (ou l'instruction « LULA », en désignant l'ouverture au robot) permet d'ouvrir un passage et de pénétrer dans une pièce de stockage. Ce qui s'y trouvait est depuis longtemps réduit en amas de rouille inexploitable, à l'exception d'un coffre métallique, qui a mystérieusement résisté aux ravages du temps. Dedans, 6 transmetteurs de pensées, intacts, sont soigneusement rangés.
- Troisième étape : les PJ tombent face à un amas de débris flottant entre deux eaux. Le robot, une nouvelle fois, peut détruire l'obstacle. Il y a sinon un passage très étroit qui pourrait permettre de franchir l'obstacle, au prix d'un test de Dextérité x5. Toutefois, en cas d'échec, tous les PJ qui ne sont pas passés au travers des débris perdent un Point de Vie – ils sont coincés derrière le personnage qui n'arrive pas à progresser !

Derrière cet obstacle, le couloir s'interrompt abruptement. Il n'y a apparemment rien… car l'issue se trouve au-dessus des plongeurs, au plafond. Dès qu'un PJ doté d'une source de lumière regarde autour de lui, il aperçoit cette ouverture.
Elle mène à la troisième étape du Plongeon sacré, la pirogue de transformation.

La pirogue de transformation

La salle dans laquelle émergent les PJ est à moitié inondée.

Émergeant de l'eau, qui monte à hauteur de hanche, des meubles aux formes complexes sont disposés dans la salle. Il est difficile d'établir si ce sont des machines ou simplement l'équivalent extraterrestre de paillasses. Posés sur certains de ces meubles, des appareillages incontestablement scientifiques ont survécu à l'humidité et au passage du temps. Dans ce lieu, on a pratiqué la biologie ou son équivalent dans une culture non humaine. Il y a notamment plusieurs cubes transparents, peut-être des bocaux, emplis d'un liquide violet légèrement lumineux. Au sein de ce liquide flottent des anguilles locales, des fœtus d'Oiseaux-serpent et de Serpent multipèdes. Curieusement, le squelette de ces spécimens a été rendu lumineux par un procédé chimique inconnu. Il est visible au travers de la peau et des muscles des créatures. Une grande cuve cubique, pleine du liquide en question, est disposée dans un coin de la pièce, attestant sans doute de l'importance de cette substance pour les scientifiques aliens qui ont travaillé ici.

Un PJ qui aurait l'idée de plonger sa main dans le liquide ou, plus idiot encore, de s'en renverser sur tout le corps, perd entre 1 (la main) et 10 (tout le corps) Points de Vie sur son total actuel et sur son total maximum. La substance pénètre par tous les pores de sa peau, s'infiltre au travers des muscles jusqu'au squelette, occasionnant des dommages majeurs aux tissus traversés. Le squelette du PJ émet désormais une lueur violette d'autant plus intense que des parties importantes de son corps ont été baignées dans le liquide. Si l'effet est pratique dans le noir complet, il a quelque inconvénient en matière de discrétion.
De nombreux objets n'ont aucune fonction évidente, mais certains peuvent tout de même être identifiés.

- Sur un piédestal arrondi est disposé un cube métallique doté de deux orifices sur l'une de ses faces. Il s'auréole d'une lueur violette dès qu'on pose la main dessus. En regardant par ces orifices, il est évident qu'il s'agit d'un microscope, quoi que l'image soit, comme d'habitude dans ce lieu, teintée en violet.
- Un cylindre de cinquante centimètres de diamètre et d'une hauteur équivalente repose sur une sorte d'étagère basse, qui est visiblement prévue pour en contenir plusieurs, même s'il n'en reste qu'un. Il est fermé par ce qui ressemble beaucoup à un bouchon à vis, mais qui ne peut

pas être tourné. Au sommet de ce bouchon, une plaque rectangulaire est disposée. Si les PJ en ont déjà trouvé, ils reconnaissent sans peine un transmetteur de pensées. Si les PJ tentent de s'en servir, ils entrent en contact avec le contenu du cylindre, un essaim de nanomachines intelligentes.

Cela réclame, comme d'habitude, de réussir un test de Garder son calme sous peine de perdre un Point de Santé Mentale.

Les machines ont une intelligence très spécialisée et ne peuvent communiquer que sur leur fonction ou sur l'ouverture du bouchon. Elles sont destinées à réparer les dommages occasionnés par le liquide violet et plus généralement à soigner les êtres vivants. Ce sont elles qui commandent l'ouverture du cylindre. Si un PJ fait appel à elles, il regagne immédiatement tous ses Points de Vie perdus et son maximum est augmenté de 2. Les nanomachines sont détruites au terme du processus.

- Un disque souple, tiède au toucher. Lorsqu'il est posé sur un être vivant, il s'illumine d'une lueur violette si la zone de contact est saine. Il vire au noir s'il est mis en contact avec des tissus endommagés par des blessures et des maladies. La teinte du disque est d'autant plus sombre que l'atteinte est grave. Pour peu que les PJ en comprennent le fonctionnement, il octroie un bonus de 10 à tous les tests de Soigner.
- Un objet long de deux mètres, en forme d'ogive, doté de deux larges battants, actuellement ouverts. On dirait une sorte de sarcophage médicalisé. Posées sur les surfaces avoisinantes, des offrandes primitives indiquent qu'il s'agit de la « pirogue de transformation ».

Dès qu'un être vivant s'installe à l'intérieur, les battants se referment sans bruit. Le sarcophage s'emplit alors d'un liquide amer, qui n'est pas de l'eau : on ressent une sorte de grouillement désagréable sur la peau à son contact. La « pirogue » ne s'ouvrira qu'une fois le processus de transformation achevé, ce qui implique d'aspirer le liquide dans ses voies respiratoires. Il est impossible de l'ouvrir, ni de l'intérieur, ni de l'extérieur. MJ, à vous de voir : si l'ambiance de la partie vous paraît le nécessiter, demandez des tests d'Endurance pour retenir son souffle, avec des malus de plus en plus importants jusqu'à l'échec et la « noyade ». Sinon, vous pouvez vous contenter de raconter le déroulement de la procédure.

Au bout d'un certain temps, peut-être immédiatement si le PJ fait confiance au rituel, le liquide étrange pénètre les poumons du cobaye. L'asphyxie s'installe immédiatement, comme si les voies respiratoires étaient non seulement obstruées, mais vidées de toute trace d'atmosphère. Puis une douleur sourde et une forte chaleur se manifestent le long du cou, avant de se répandre dans tout le corps. Elle s'apaise cependant rapidement et le PJ peut de nouveau respirer, même si ce qu'il respire est liquide. Sensation plus étrange encore, il sent que le liquide est « expiré » via un nouvel organe, situé de part et d'autre de son cou. Il a désormais des branchies et peut respirer sans difficulté dans n'importe quel type d'eau, douce ou salée.

La transformation a aussi altéré le fonctionnement de son système sanguin et de ses tissus mous, afin de permettre de tolérer les fortes pressions, ainsi que les changements de pression qui accompagnent les plongées ou les remontées rapides. Ce point est toutefois impossible à découvrir, sinon par le biais de l'expérimentation.

L'épreuve de la pirogue de transformation s'achève avec l'ouverture du sarcophage. Au suivant !

Une fois cette modification effectuée chez chaque participant, le retour s'effectue sans problème, puisque les passages immergés ne présentent plus aucune difficulté.

Retour au village

Les PJ modifiés sont accueillis par une foule en liesse. Le peuple Serpent les considère désormais comme des membres de leur civilisation. S'ils prétendent qu'Iibii a été transformée, son crime est pardonné.

Il s'ensuit une grande fête pour célébrer les nouveaux membres du clan. On déplace des pierres plates au milieu du village et on fait cuire des anguilles à profusion. La joyeuse ambiance et l'abondance de nourriture permettent à ceux qui en ont besoin de regagner 1d6 Points de Vie et 1 Point de Santé Mentale.

La fête s'achève par des récits mythologiques et les PJ sont invités à raconter une histoire de leur monde. Les Serpents seront particulièrement intéressés par celles qui sont liées à l'eau. Puis, le roi Serpent entreprend de raconter la rencontre entre son peuple et les dieux de la Route.

« Je vais vous raconter l'histoire de notre rencontre avec les dieux et de leur bataille. Au plus haut sommet du monde s'ouvrit un jour une porte vers le monde des dieux. Leurs serviteurs blancs, bons et bienfaiteurs, y construisirent une grande route et nous offrirent bien des cadeaux dont nous ne comprenons pas encore l'usage,

comme cette grande place. Mais un jour nous comprendrons. Tout cela, c'était il y a un temps très lointain. Nous leur donnons l'eau de la vie depuis. Et puis il y a eu d'autres dieux. Toujours aussi blancs, et aussi puissants, qui venaient d'une autre porte. Ils se sont battus et ont cassé bien des falaises et des cascades. Tous les deux nous ont demandé de nous battre à leur côté, mais nous ne faisions aucune différence entre eux. Et puis un jour cela s'est arrêté. Et enfin il y a eu les nouveaux envoyés des dieux. Ils sont dans le sanctuaire de la vie et récoltent notre eau. Et enfin nous avons nos visiteurs d'aujourd'hui. Les dieux les envoient-ils ? Je veux bien le croire. »

Au cours de la nuit, plusieurs évènements vont se dérouler. MJ, à vous de juger quels sont les PJ qui ont le plus de chance d'y répondre positivement.

Le rituel d'accouplement

Une créature Serpent du sexe opposé à celui du PJ, qui a elle aussi accompli le rituel de la Pirogue de transformation, lui propose d'aller dans un des bâtiments nurserie que les personnages ont peut-être visité. Ce bâtiment possède un sous-sol dans lequel un bassin est aménagé. Il s'agit d'un bassin d'accouplement employé par le peuple Serpent. Le bassin contient plusieurs « œufs » qui sont en fait des incubateurs de haute technologie, cadeaux des maîtres de la Route. Le lieu permet effectivement l'hybridation des espèces – le roi Serpent en est d'ailleurs le résultat. Bien que les organes sexuels des Hommes et des Serpents soient tout à fait incompatibles, si des cellules reproductrices des deux sexes sont répandues dans le bassin, elles peuvent donner naissance à un hybride viable. Si un PJ tente l'expérience, un des œufs se met à vibrer et à pulser : le processus est en marche !

Un concours de lancer de javelot

Les Serpents organisent un grand concours de lancer de javelot, dont le premier prix est une arme magnifiquement sculptée.

Tous les PJ sont invités à participer en effectuant des tests de Combat à distance de plus en plus difficiles (un premier test à 0, le suivant à -10, puis à -20, -30, etc.). Les candidats Serpents ne parviennent pas à réussir le troisième test.

Si un PJ emporte le concours, il reçoit le javelot : il inflige 1d6 points de dommage, et la qualité de l'arme en fait un porte-bonheur pour le PJ qui le gagne.

Échange d'histoires

Si l'un des PJ raconte une bonne histoire, le roi Serpent l'invite dans la salle du temple. Là, on peut admirer deux « fresques », dont les traits parfaitement nets et géométriques ne sont pas l'œuvre des indigènes, mais ont été réalisés par une espèce technologiquement très avancée.

La première fresque est une figure géométrique simple : un cercle d'où jaillissent des rayons et autour duquel d'autres cercles, plus petits, ont été dessinés. Sur un autre mur, la deuxième fresque figure un immense cercle qui semble contenir une sorte d'arbre aux ramifications infinies. Aucun rameau ne sort du cercle, à l'exception d'un d'entre eux, qui le franchit exactement à son sommet et est relié à un pentagone.

Si le PJ parvient à comprendre qu'il s'agit, sur le premier panneau, d'une représentation d'un système solaire et, sur le second panneau, d'une carte de la Route, il gagne immédiatement un Point de Santé Mentale.

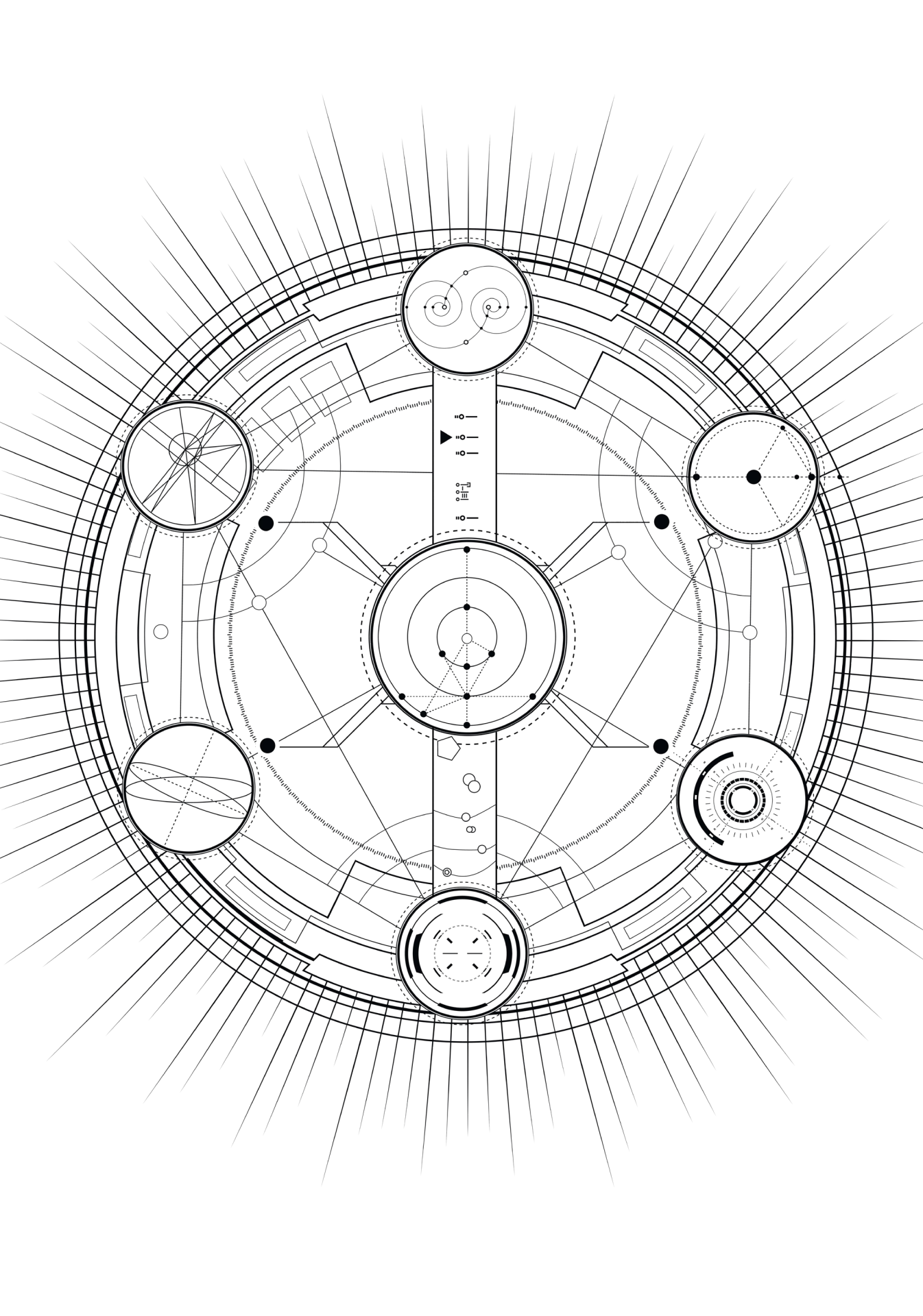
Atelier en libre-service

Si un PJ est accompagné du robot ou montre son intérêt pour des questions techniques, on lui permet d'accéder à un atelier plutôt bien fourni, même si certains outils sont assez exotiques. Les Serpents, au fil des échanges et des passages d'alien, ont accumulé ici de nombreux objets et fragments, qui permettent de réaliser un test de Bricoler, bidouiller avec un bonus de +40.

Cet atelier permet d'améliorer le robot. MJ, si l'un des joueurs y pense, faites réaliser un test de Programmation au PJ qui s'attelle à la tâche. Si le test est réussi, donnez au joueur le choix entre l'intelligence ou la puissance, sans lui dire à quoi cela correspond.

Si l'intelligence est choisie, le robot commence à évoluer en direction de la conscience. Il comprend désormais le langage humain et est capable de faire de l'humour. À votre discrétion, MJ, le robot peut raconter une blague qui rend 1 Point de Santé Mentale à tous les PJ qui l'entendent.

Si la puissance est choisie, le robot commence à évoluer en direction de la machine de guerre. Il acquiert un score de Combat au corps à corps de 75 % et les armes de contact qu'il manie, du fait de son énorme force, ont un bonus de dommages de + 4.



Le saut dans le vide

Aux premières lueurs de l'aube, les PJ qui participent à l'épreuve sont réunis devant la cascade. Le roi Serpent les guide jusqu'à un promontoire qui surplombe l'océan loin, si loin au-dessous d'eux. Deux assistants arrivent. L'un porte des pierres reliées à des cordes d'algues tressées, l'autre des amas bleus et vaporeux. Le roi Serpent explique alors que l'eau de la vie sourd uniquement dans les profondeurs du seigneur corail et qu'il faut nager très loin pour l'atteindre. Une fois près des sources sous-marines, il faudra utiliser le présent des dieux, les « nuages qui pleurent l'eau de la vie ». La créature désigne les nuages bleus que transporte son assistant. Maintenant que les PJ les voient de plus près, ils constatent que ces objets semblent avoir une structure fractale incroyablement complexe. Le présent des dieux ne peut absorber que l'eau de la vie et il la restitue lorsqu'on le presse. Ces nuages doivent être portés jusque dans le temple que les dieux ont construit pour guider les porteurs de l'eau de la vie jusqu'à eux. La suite du chemin est un secret que le roi Serpent ne connait pas.
Il ne reste qu'à sauter.

Chaque PJ doit réussir un test de Garder son calme. En cas de succès, il peut sauter ou pas, à sa guise. En cas d'échec, il doit dépenser un Point de Santé Mentale, faute de quoi il est incapable de se jeter dans le vide. Le test peut être tenté une fois par jour et un PJ peut aider à prendre la décision par un discours inspiré (MJ, à vous de voir quel bonus octroie ce discours au test de Garder son calme ; meilleur le discours, plus fort le bonus). Ceux qui sautent tombent interminablement dans le vide. Un test de Courir, nager, sauter permet de réaliser un plongeon impeccable. En cas d'échec, un « plat » partiel occasionne 1d6 points de dommage.

L'eau est transparente et les rayons du soleil entrent profondément sous la surface. Il y a, au cœur de la planète, un énorme enchevêtrement de racines. Chaque racine est grande comme une région ou même un pays et certaines de ces racines remontent à la surface pour former la montagne sur laquelle vit le peuple Serpent. Des nuées d'anguilles passent, comme si elles volaient dans un ciel inversé…
Grâce aux pierres, les PJ sont rapidement entraînés vers le fond marin. Celui-ci est à une distance conséquente, qui ne se mesure pas en mètres, mais en kilomètres.

Les PJ peuvent tenter un test d'Observer afin d'analyser leur environnement. Ceux qui réussissent constatent que, le long de certaines branches titanesques du corail, des excroissances étranges relâchent dans l'eau des filets de liquide bleu : il s'agit de l'eau de la vie, ARIDZI GANU.

Lorsque les « nuages qui pleurent l'eau de la vie » sont immergés dans le filet d'eau bleu, ils semblent aspirer le bleu, ne laissant que l'eau ordinaire. En quelques minutes, ils sont remplis et n'absorbent plus rien. En outre, si les PJ souffrent de quelque blessure que ce soit, ils en sont immédiatement guéris, y compris s'il s'agit d'un membre tranché ou d'une irradiation sévère. Ils regagnent tous leurs Points de Vie et si leur maximum avait été réduit, il est rétabli à sa valeur d'origine.
Lorsqu'ils remontent et crèvent la surface de l'océan infini, les PJ aperçoivent, dissimulé derrière le ruban presque vaporeux de l'eau qui tombe de la cascade, un temple à étage pentagonal. À sa base, une entrée d'une soixantaine de mètres de haut permet de pénétrer dans l'énorme construction.
La structure est immense, creuse et complètement obscure. Si l'on approche une source lumineuse des murs, on peut y voir des fresques qui expliquent, à l'aide de symboles de complexité croissante, des notions de mathématiques, d'astronomie, d'agriculture et ainsi de suite. Si les PJ déduisent qu'il s'agit d'une sorte de manuel de civilisation laissé par les Oblats à destination du peuple Serpent, ils gagnent 1 Point de Santé Mentale.
Au centre de la pyramide, une rampe gigantesque s'élève dans les airs et disparaît dans l'obscurité. Elle n'est apparemment retenue par rien et pourtant d'une solidité à toute épreuve. C'est la seule issue possible. Lorsqu'ils posent le pied sur la première marche, chaque PJ entend dans sa tête un mot, terrible et bienveillant : « UGGAKU ». Si l'un des PJ répète ce mot à haute voix, la rampe s'illumine et on peut constater qu'elle grimpe, sur des kilomètres, à l'intérieur de l'énorme massif de corail.

DERNIÈRE ÉTAPE : LA ROUTE VERS LES DIEUX

La dernière étape du voyage des PJ, qui leur permettra de revenir sur la Route, commence par une interminable ascension. La rampe progresse parfois dans les profondeurs du corail, parfois sur les flancs de l'immense massif.

Le Nettoyeur est toujours vivant !

Arrivés à mi-distance du sommet, les PJ découvrent, empalé sur un fragment de corail pointu, le Nettoyeur. Malgré une chute de plusieurs kilomètres de haut et l'horrible blessure qu'il a reçue, il est toujours vivant, même s'il est clair qu'il ne le restera pas très longtemps.

Si les PJ disposent d'un transmetteur de pensées, ils peuvent lui parler : la créature est incapable d'émettre un autre son que son hurlement inquiétant.

Le Nettoyeur n'est pas, contrairement à ce que son apparence laisse penser, une créature dépourvue de conscience. En revanche, il n'a aucun remords pour ce qu'il a commis. S'il en a l'occasion, il demande aux PJ de l'aider. Ses blessures sont trop graves pour qu'il puisse s'arracher au fragment de corail sur lequel il est empalé.

Quelques gouttes d'eau de la vie permettent de le guérir suffisamment pour qu'il s'arrache au pieu. Il s'incline alors devant les PJ, leur envoie en pensée :

« Je vous dois une vie. Par cette vie, je suis libéré de ma servitude. Un jour, je vous retrouverais et je serais à votre service. Mais pas tout de suite… ».

Puis, à une vitesse surhumaine, il disparaît le long de la rampe.

Retour à la ville des Serpents

La rampe s'achève dans le temple pentagonal, par une porte qui se révèle lorsque les PJ s'en approchent. Dans le temple, ils découvrent des centaines de Serpents à l'air très inquiet : le Nettoyeur est passé parmi eux, heureusement sans s'arrêter ni tuer personne.

Rassurés par le retour des PJ, qui ramènent l'ARDIZI GANU, les Serpents se dispersent. Le roi Serpent s'empare des nuages, les brandit en direction des sommets, puis les rend et désigne un chemin invisible, qui s'enfonce dans un massif de corail.

Le roi Serpent fait une première halte et proclame : « ARIDZI GANU ! » (ARIDZI : eau ; GANU : vie). Le tunnel de corail s'allume alors.

Il poursuit sa progression jusqu'à atteindre une sorte de clairière au milieu de laquelle une cascade aboutie. Le roi Serpent montre la cascade, puis ajoute : « SHUSHKUM GANU » (SHUSHKUM : la Route ; GANU : vie). Désignant de nouveau la cascade, il ajoute « AKSI DIGASHAG » (AKSI : habitacle ; DIGASHAG : Oblat).

Il se détourne ensuite et repart vers son peuple.

Dissimulé sous la cascade, un tunnel monumental s'enfonce dans la montagne. Des statues, représentant des extraterrestres aux formes les plus diverses, semblent monter la garde le long du passage. Dès qu'on arrive à la hauteur d'une des statues, les yeux de la créature représentée s'allument, éclairant une nouvelle portion de tunnel.

Deux obstacles vont interrompre la progression :

- Le tunnel est coupé par une large crevasse de trois mètres de large. Passé le précipice, il reprend, mais il faut d'abord parvenir à la franchir.

MJ, laissez vos joueurs échafauder un plan. Arrivé à ce point, il est difficile de prévoir si les PJ sont accompagnés par des PNJ qui peuvent leur venir en aide. Par exemple, la Loutre et le robot sont parfaitement capables de sauter de l'autre côté du gouffre afin d'accrocher une corde. Iibii, quant à elle, peut même l'enjamber et servir de pont vivant… Aux joueurs de résoudre le problème. Une seule chose est sûre : un Humain est incapable de sauter de l'autre côté.

- Le même phénomène sismique qui a créé la crevasse a fait s'effondrer le tunnel. De lourds blocs de roches interdisent le passage et l'une des statues, figurant un alien filiforme de quatre mètres de haut, est tombée en travers.

De nouveau, il est difficile d'anticiper comment les PJ peuvent surmonter cet obstacle. S'ils sont serviables et accompagnés du robot ou d'Iibii, ils peuvent même utiliser la statue pour former un pont de pierre afin que les prochains porteurs d'eau de la vie puissent franchir le précipice sans encombre.

Le temple

Au terme d'une longue marche de plusieurs kilomètres, les PJ arrivent dans une très vaste caverne, sur la rive d'un lac souterrain. Des pierres affleurent à la surface de l'eau et permettent de traverser à pied sec jusqu'à l'autre rive, sur laquelle est bâtie une grande pyramide blanche pentagonale.
Dès qu'un être vivant se penche au-dessus de l'eau, un énorme banc d'anguilles aux yeux jaunes et phosphorescents se regroupe juste sous la surface. Ces anguilles sont carnivores et extrêmement agressives : quiconque entre dans l'eau s'expose à des attaques frénétiques qui infligent 1d6 points de dommage par tour.
En observant attentivement les environs, les PJ peuvent découvrir deux éléments intéressants :

- Une silhouette semble les observer.

Un test réussi de Perception permet de déterminer qu'il s'agit d'une statue de guerrier primitif, doté de six pattes, revêtu d'une armure et brandissant un grand bouclier.

- Il y a, au fond du lac, plusieurs « nuages bleus » à proximité de formes blanchâtres difficiles à identifier.

Un test réussi de Biologie, géologie permet de reconnaître les squelettes de Serpents multipèdes, qui présentent de plus des marques de morsures, comme si on les avait dévorés…

La traversée du lac se fait à l'aide d'un test de Courir, sauter, nager à +30 %. Les PJ peuvent constater que les anguilles aux yeux jaunes suivent leur progression, se regroupant autour des pierres plates qui servent de gué. Un échec au test se solde par une chute dans l'eau et une attaque frénétique des anguilles (remonter sur la pierre est automatique et ne réclame aucun test).

Le gué aboutit juste devant la statue, qui a été sculptée dans une très grosse branche de corail. Elle représente un Oblat et porte la marque du peuple Serpent. L'équipement tout à fait anachronique dont il est équipé n'est pas sculpté : on a revêtu la statue d'une armure faite d'algues tressées et de jolis galets de corail, puis un large bouclier a été accroché à l'un de ses bras. Si l'armure est en piteux état et n'intéresse que la xénobiologie, le bouclier est plus intéressant. Fabriqué dans un matériau qui rappelle l'os, la substance qui le compose est en fait une sorte de cartilage issu d'une énorme créature marine, assez semblable aux os de seiche terrien. Si l'un des PJ le décroche, il découvre que l'objet est extraordinairement léger et doté d'une flottabilité remarquable, due pour une part à sa légèreté, et d'autre part à ses propriétés hydrophobes. Enfin, bien qu'il soit légèrement flexible, il est extrêmement dur. En tant que bouclier, il offre un bonus de 20 pour parer ; en tant que barque ou bouée, il fournit un bonus de 20 aux tests de Courir, sauter, nager visant à traverser des étendues liquides.
En avançant vers le temple, les PJ font une macabre découverte. Un Oblat a été tué juste devant l'entrée. Ses six membres sont cloués au sol par autant de pieux métalliques et une odeur de décomposition en émane. Comme pour renforcer davantage le malaise que provoque cette mise en scène, une cacophonie discordante, extrêmement déplaisante, émane de l'intérieur du temple.
Si les PJ entrent dans le bâtiment, ils découvrent que celui-ci a été « aménagé » : les statues ont été poussées contre les murs, le mobilier entassé dans un coin. Des lampions biologiques ont été accrochés au petit bonheur et illuminent les lieux d'une lumière très jaune. Au sol, quelqu'un a disposé un tapis d'une fourrure qui semble vivant : il est parcouru d'ondulations, comme des frissons. Des coussins circulaires et de la nourriture ont été jetés au sol un peu partout. Sur l'autel central, qui a été laissé en place, un objet dont la forme fait penser à un vase très fin diffuse des sons désagréables et dérangeants.

Un test de Comprendre l'étrange réussi permet de comprendre qu'il s'agit d'une musique alien, issue d'une vieille culture, trop complexe et culturellement marquée pour qu'une oreille humaine puisse l'apprécier.

Au milieu de tout ce chaos, un être humanoïde est allongé.
Son épiderme est blanc avec ici et là de larges motifs verts, peut-être des tatouages. Il possède une grosse tête sans cou, posée directement sur ses épaules. Quatre petits yeux fermés sont disposés en losange au milieu de sa face. Il est doté de quatre bras et de deux jambes. Son corps est revêtu d'une sorte de robe noire, très simple, dont le tissu porte des marques d'usure manifeste.

QUATRE-BRAS L'ANARCHISTE

Quatre-bras est un extraterrestre qui provient d'un monde mineur, en bout de Route, situé à plusieurs Portes de celui-ci. Il appartient à une vieille civilisation organisée et un vaste hub anarchiste décentralisé.

Le monde de Quatre-bras se nomme simplement « Chez moi ». Il s'agit d'une planète de roche et d'océan plongée dans le jour crépusculaire d'une naine brune. La Grande Route a sauvé ce peuple de l'extinction : après des millénaires de non-gestion absolue et de gaspillage, la planète est exsangue. Pour ne rien arranger, son soleil est en train de s'éteindre doucement. D'ici quelques millions d'années, Chez moi ne sera plus qu'une boule glacée dont l'atmosphère s'est lentement déposée à sa surface sous forme de glace d'oxygène et carbone.

Le peuple de Quatre-Bras, les « quadramanes », n'a offert en retour que des ennuis, car sa planète n'a rien à exporter, sinon des habitants solitaires et asociaux. Quatre-bras lui-même, qui est pourtant considéré comme un être excessivement constant et respectueux des lois, a fini par aboutir dans ce monde isolé après avoir semé le chaos derrière lui et s'être fait d'innombrables ennemis. N'ayant aucune notion de loi ou de morale, il agit uniquement en fonction de son humeur du moment.

L'espèce de Quatre-bras est dotée d'un organisme très résistant qui ne connaît pas le vieillissement cellulaire et ne meurt donc pas de vieillesse, du moins pas comme la majorité des autres races peuvent le concevoir. La limite de son espérance de vie est fixée par un mécanisme tout à fait aléatoire, qui sert aussi de processus reproductif : la « peau » des quadramanes bourgeonne occasionnellement de tumeurs quasi cancéreuses, qui peuvent débuter plusieurs processus biologiques différents, certains utiles, d'autres mortels. Ces pseudo-tumeurs peuvent tout d'abord fournir un surcroît de puissance musculaire, rendant le quadramane extrêmement fort. Alternativement, elles peuvent se détacher d'elles-mêmes, débutant une sorte de reproduction par mitose. Enfin, elles peuvent aussi provoquer un effondrement cellulaire catastrophique et mortel… à moins qu'elles ne se résorbent naturellement.

Quatre-bras a découvert que l'eau de la vie permet de guérir de ce « bourgeonnement » dangereux. Profitant d'un moment pendant lequel il était doté d'une force augmentée, il a assassiné l'Oblat en l'attaquant par surprise, puis a pris sa place. Il récolte depuis l'eau de la vie avec la vague idée de la ramener sur Chez lui… Ou pas…

Pitoyable petit dieu !

Quatre-bras est très autoritaire et dispose d'un transmetteur de pensées, qu'il a attaché à l'avant de sa tête avec une cordelette d'algues tressées.

Dès que les PJ font remarquer leur présence, il se redresse et leur envoie des pensées impérieuses : « *M'avez-vous apporté l'eau de la vie ?* » « *À plat ventre !* » « *Vénérez-moi* ! »

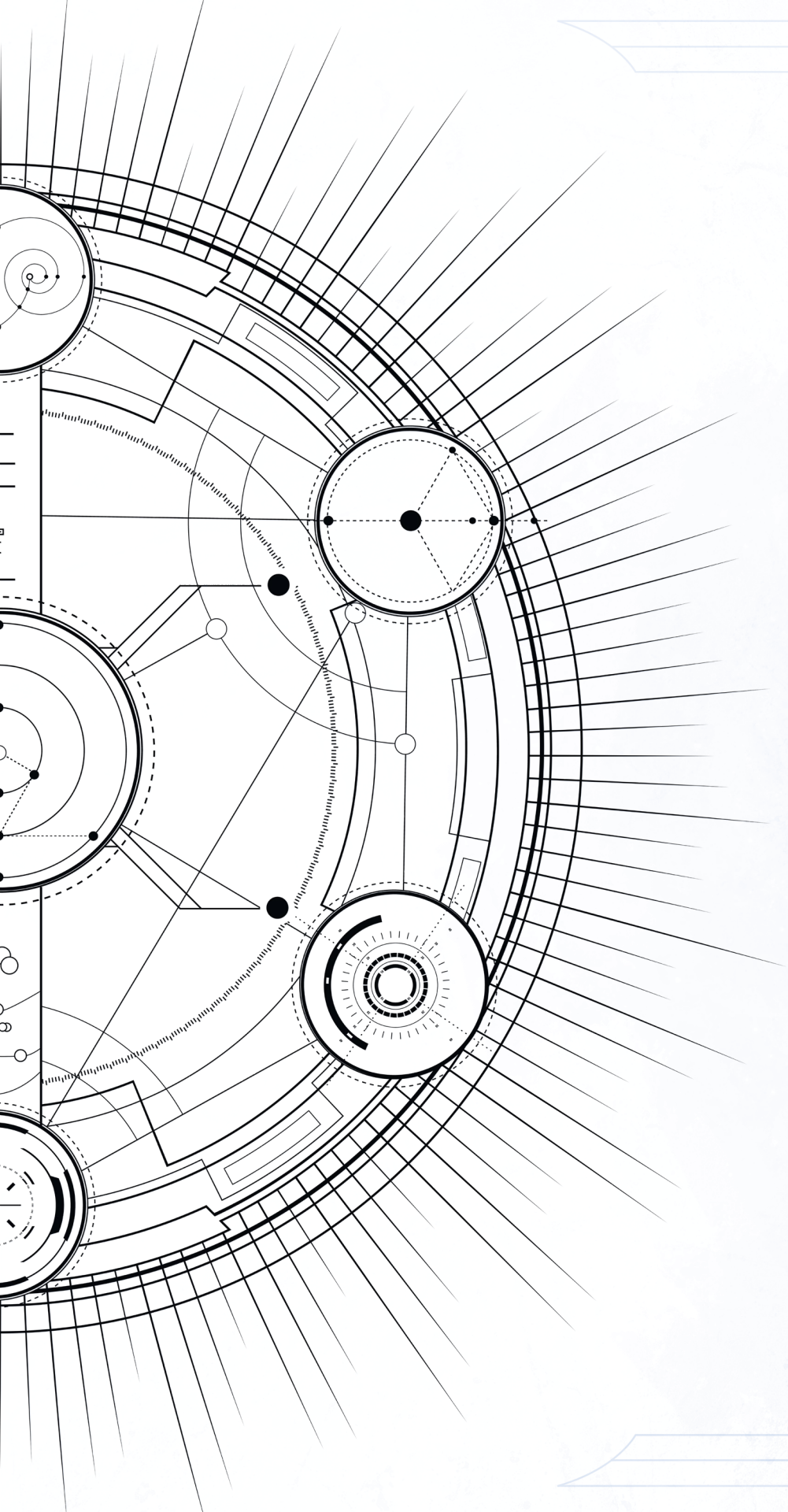
Cela génère bien entendu un test de Garder son calme !

Si les PJ obtempèrent, il les renvoie, se plaignant de la quantité trop restreinte, de l'ingratitude de ses fidèles et de la difficulté qu'il y a à être le dieu de créatures aussi primitives.

Bien qu'il puisse être impressionnant, il n'a aucun moyen de concrétiser ses bravades. Il n'aime pas se battre et se rend à la moindre menace. Il s'allonge alors dans un large coussin et avoue tout ce qu'on voudra lui faire dire.

Il connaît notamment le passage qui mène au sommet des cinq pics. Sans son aide, il ne reste qu'à explorer, une à une, les nombreuses galeries qui partent de l'arrière du temple (trois jours de travail permettent de découvrir l'accès vers la Porte et la Route).

Il faut des heures de progression ponctuée de pauses pour atteindre, enfin, une trappe dissimulée à proximité de l'arche. Les PJ émergent alors sur le plus haut sommet de la planète. Un vent froid souffle et tourbillonne, chassant un nuage d'air chaud qui jaillit hors de la trappe, condensant la vapeur d'eau en une fine brume de glace. Les personnages sont écrasés par l'immense arche pentagonale au cœur de laquelle plane un vide étoilé. Tout autour d'eux, cinq autres pics sont couronnés d'une esplanade, avec chacun une Porte, mais les ponts qui y mènent ont tous été brisés. Le corail, cependant, est en train de bourgeonner. D'ici quelque temps, il aura repoussé et les ponts enjamberont de nouveau le vide. Pour le moment, il ne reste plus rien à faire ici, sinon franchir le seuil et atteindre un nouveau monde.



LE PAYS DES DEUX SOLEILS

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

Ce système est placé dans la bulle d'influence que veut se constituer le KIMID. Il comprend deux planètes habitables, l'une désertique, l'autre tropicale, qui n'ont pas d'intérêt majeur dans le plan de développement spatial de l'Unique. Toutefois, en coupant une unique Porte dans ce sytème, le KIMID peut arracher un large segment de la Route à l'influence de son ennemi juré, le Guide. Il constitue donc un point de départ rêvé pour la création d'un empire concurrent.

Pendant que les PJ nageaient dans les eaux de la planète-océan, la flotte de l'Unique s'est placée en orbite, a déversé une petite armée de soldats et pris la Porte principale. L'arche a été déplacée depuis la planète désertique, sur laquelle elle se trouvait, jusque dans une base coloniale installée sur le monde tropical. Ainsi, un petit trajet dans l'espace sépare désormais les Portes desservant les mondes en amont sur la Route, qui sont toujours sur la planète désertique, de la Porte qui permet de remonter vers le cœur galactique. Or, pour le moment, l'Unique possède la supériorité dans ce domaine.

Ensuite, les envoyés du KIMID ont entrepris de mettre au pas tous les arrivants. Des camps ont été installés à proximité de toutes les Portes qui aboutissent sur la planète désertique. Tous ceux qui en sortent sont orientés vers ces camps, ce qui permet de repérer les fortes têtes, les inconditionnels du Guide ou les fauteurs de troubles potentiels et de s'en débarrasser. Les PJ sont sur le point de découvrir ces camps, de l'intérieur. Quelle chance !

LES ENVOYÉS DE L'UNIQUE

Le KIMID dispose de ses propres envoyés, car il n'a pas accès au monde des Oblats. Il s'agit des DIGASHAG KIMID, des êtres de grande taille (trois mètres de haut en moyenne), aux membres fins, à la peau noire teintée d'or aux articulations. D'une conformation proche de l'humanité, avec deux bras excessivement long et deux jambes très maigres, ils proviennent d'un monde à faible gravité, de sorte qu'on les voit toujours assis en tailleur (en fait, ils sont installés sur un dispositif qui réduit la gravité). Leur tête est lisse et dépourvue d'orifice, en dehors d'un œil unique, en son milieu.

Les DIGASHAG KIMID ne disposent d'aucun appareil phonatoire. Ce sont des télépathes naturels, qui communiquent par la pensée.

Le KIMID les a recrutés pour une autre de leurs capacités : ils sont capables de créer des doubles d'eux-mêmes, qui partagent tous le même esprit et sont capables de communiquer instantanément, même sur des distances interstellaires. Il s'agit d'un à-côté inattendu de leur système de reproduction. Ils sont totalement dévoués à l'Unique.

VUE D'ENSEMBLE DU PAYS DES DEUX SOLEILS

GÉOGRAPHIE

Ce système stellaire s'organise autour de deux soleils jaunes qui tournent l'un autour de l'autre. Six planètes orbitent autour des deux étoiles. Quatre d'entre elles, situées à l'intérieur de la couronne solaire, ne sont que des boules de roche en fusion qui apparaissent comme des taches sur les soleils.

Les deux dernières sont situées dans la zone d'habitabilité et abritent toutes les deux une vie intelligente.

La première est recouverte par un vaste océan. Elle possède un unique continent gigantesque, recouvert de jungles denses et peuplé d'une faune variée. L'intelligence a émergé sur ce monde sous la forme d'une espèce avienne, mais moins intéressante, moins évoluée et surtout beaucoup plus agressive que l'autre espèce intelligente du système. Elle n'a pas déclenché beaucoup d'intérêt de la part des maîtres de la Route. Quelques spécimens sont régulièrement enlevés afin d'être élevés et éduqués dans des centres spécialisés. Ces êtres sont en effet capables de voler, ce qui leur permet d'accomplir sans danger et avec facilité des travaux en hauteur, sans avoir à installer d'échelles, d'échafaudages ou d'autres moyens techniques pour faire grimper les travailleurs.

La seconde planète, apparemment plus sèche, est désertique et soumise à des températures très élevées : aux pôles, les zones les plus froides ne descendent pas en dessous de -30 °C, tandis qu'à l'équateur la température moyenne est de 60 °C. Les zones de vies se situent au-dessus des cercles polaires : les zones tropicales sont trop chaudes, seuls des bactéries et des lichens adaptés aux fortes températures y prospèrent.

L'absence d'eau de ce monde désertique n'est qu'une apparence. Elle est en fait très présente, plus même que sur la planète tropicale, mais sous une forme « cristallisée », une sorte de glace sèche dense qui ne s'évapore pas au soleil. Un micro-organisme local, le GANU GISH ESI (GANU : vie ; GISH : non ; ESI : grand), est responsable du phénomène. Ce micro-organisme agglomère l'eau sous cette forme tant qu'il est en vie. Dès qu'il meurt, l'eau

reprend sa forme normale. Ingérer un « caillou » d'eau cristallisée permet ainsi de s'hydrater, les processus digestifs étant fatals aux minuscules créatures.
Ce micro-organisme local a interdit le développement de la végétation telle qu'on peut la trouver sur d'autres planètes en cristallisant la quasi-totalité de l'eau planétaire. À la place, des bactéries et des lichens ont appris à employer le précieux liquide sous sa forme cristallisée. De son côté, la vie animale a prospéré, envahissant les niches que la végétation aurait pu occuper.
Tous les animaux de la planète, des plus petits aux plus grands, ont hérité d'un double squelette, l'un, intérieur, servant d'armature à la musculature et de protection aux organes vitaux, l'autre, extérieur, fournissant un surcroit d'énergie en transformant l'énergie solaire en glucide, selon un processus proche de la photosynthèse. Ce procédé, ajouté à l'abondance de l'énergie solaire fournie par les deux soleils, a permis à la faune de prospérer bien au-delà de ce que l'on aurait pu attendre d'un monde désertique, au point qu'une vie intelligente a émergé très tôt, il y a plusieurs milliards d'années.
Un peuple de créatures à mi-chemin entre le scarabée, le cheval et l'Homme a développé une civilisation riche et raffinée, construisant sous le sol de grands réseaux « d'habitations », en fait des lieux de repos et d'attente : en effet, une fois privés de lumière et dans un lieu dont la température descend en dessous de 20 degrés, les scarabées sont capables d'entrer dans une phase de pseudo-cryogénisation, lors de laquelle tous leurs fluides vitaux sont cristallisés. Ils peuvent alors survivre pendant des siècles, ce qui a permis aux plus grands penseurs de ce peuple de guider leurs compatriotes sur de longues périodes. Imaginez qu'Aristote soit encore vivant de nos jours, ou qu'Isaac Newton ait pu discuter avec Albert Einstein… Quels progrès l'humanité aurait-elle pu faire, si ces grands esprits avaient mis leur intelligence en commun !
Comme de très nombreuses espèces sur la Route, les Scarabées se désignent simplement comme « BEMI » (BEMI : nous). En revanche, ils ont donné un nom particulier à leur planète (des milliards d'entre elles se nomment « le Sol » ou « la Terre », l'humanité n'a pas été particulièrement originale) : ils l'appellent « le Pays des Deux Soleils » (AKSI LIKAS SIMIR en *lingua franca*).

Le Pays des Deux Soleils a été assez tôt rejoint par la Route, mais la géologie de la planète ne lui a pas permis de s'élever parmi les mondes ultra-technologiques du centre. Faute de métaux en quantité, aucune industrie ne s'est développée. En outre, le peuple autochtone, bien qu'il soit capable d'échanger avec ses visiteurs, possède une mentalité particulière. Adeptes du long terme et des projets multiséculaires, les Scarabées ne répondent jamais à rien immédiatement ; ils peuvent ainsi mettre une ou deux années à répondre à une question simple. La mission civilisatrice de la Route n'a donc pas vraiment pris sur ce monde, alors qu'il avait généré de grands espoirs.
Malgré tout, la Route s'est développée à partir de cette planète et de nombreuses ramifications en sont parties. Une unique métropole, qui n'a pas de nom faute de concurrentes, s'est développée tranquillement autour des Portes, accueillant une foule d'aliens venus de tous les horizons, certains attirés par le climat qui leur convient bien, d'autres simplement parce que, avec plus de vingt-cinq destinations, ce nœud dans l'arbre de la Route constitue une position stratégique. Cela n'a pas échappé à l'Unique…

BIENVENUE SUR LE PAYS DES DEUX SOLEILS

Un pas, et les PJ sont sur un autre monde, peut-être à l'autre bout de la galaxie. Une forte chaleur s'abat sur eux, comme s'ils venaient d'entrer dans un four. Ils sont sur une grande plate-forme de métal enfermée dans une cage grillagée. En face de la Porte, un tunnel, lui aussi grillagé, constitue l'unique issue, à moins de vouloir repasser sous l'arche. Au-delà du grillage, de hautes dunes jaunes et blanches ondulent dans la chaleur du jour. Le couloir pointe en direction d'une ville dont toutes les maisons semblent faites de métal, mais est interrompu assez vite par une énorme construction elle aussi métallique, peut-être un hangar. Dans le ciel, deux soleils rougeoyants sont en train de se coucher.
En plus de la chaleur, une odeur très forte plane dans l'air, étrange et âcre. On dirait une étable, ou un zoo, mais dont les pensionnaires sentiraient… l'alien.
Une rumeur lointaine, faite de cris et de fragments de mots en *lingua franca*, parvient jusqu'à la plate-forme.

Trônant au milieu de celle-ci, une large créature au corps en forme de losange, sans yeux ni bouche apparents et aux très nombreux bras articulés, semble attendre les arrivants. Derrière elle, un robot tripode de sept mètres de haut se tient, immobile, braquant vers les PJ des appareils en forme de corne qui pourraient bien être des armes. Des impacts calcinés sur le sol témoignent en tout cas qu'on s'est battu ici.
La créature losange applique, sur son front, un transmetteur de pensées, puis fait un geste étrange à l'aide de ses longs appendices, qui doit sans doute signifier que l'on doit s'approcher à portée de communication mentale.
La créature est un alien au mental extrêmement passif, qui ne transmet pratiquement rien que des informations brutes, de sorte qu'un test de Garder son calme n'est pas nécessaire lorsqu'elle envoie des pensées.

« Remettez-moi les offrandes. Vous êtes désormais sous la protection de l'Unique. Obéissez à l'Unique, ou le robot tueur vous détruira. »

Plusieurs bras interminables, terminés par une main squelettique à huit « doigts » opposables deux à deux, se tendent, un vers chaque PJ et PNJ du groupe.
La créature attend alors qu'on lui remette quelque chose, n'importe quoi, ou qu'on lui explique qu'on ne transporte pas d'offrandes. Dans ce dernier cas, elle répond :

« L'Unique prélève une possession à ceux qui n'ont pas d'offrandes pour lui. Veuillez me laisser fouiller vos effets afin de juger lequel est le plus à même de convenir. »

Il prélève alors le premier objet noté dans l'inventaire du PJ.
En cas de refus, le robot tripode braque ses armes sur les contestataires et l'extrémité des « cornes » passe au rouge vif, sous l'effet de la chaleur qui s'en dégage. La créature losange répète une dernière fois :

« Obéissez à l'Unique, ou le robot tueur vous détruira. »

Si les PJ continuent de protester ou tentent une action agressive, le robot tripode fait feu de ses armes sur le PJ le plus contestataire, le réduisant en cendres.
La créature losange se contente de répéter « *Obéissez à l'Unique, ou le robot tueur vous détruira*. » Si les PJ continuent de refuser d'obtempérer, le robot tueur en élimine encore un, et ainsi de suite.
La machine est issue d'un monde à haute technologie. Elle est indestructible, sauf à employer des armes capables d'endommager un vaisseau spatial, ce dont ne disposent pas les PJ. Ses tirs, d'une précision parfaite, ne manquent jamais leur cible. Le combat est donc voué à l'échec.
Une fois cette formalité accomplie, la créature losange invite les PJ à passer derrière lui et à emprunter le couloir.

C'EST BON, C'EST JUSTE UN GRILLAGE !

Les joueurs pourraient être tentés de découper le grillage et de s'enfuir par un trou qu'ils y auraient creusé. La même pensée pourrait tout à fait leur venir dans le hangar décrit un peu plus loin. Ils ont peut-être récupéré, par exemple, des « fers à souder » alien chez le peuple Araignée qui sont capables de percer le métal.
S'ils tentent l'affaire à proximité d'un robot tueur tripode, celui-ci intervient immédiatement et tue les porteurs des outils.
S'ils essayent plutôt de percer les parois du hangar, une alarme se déclenche et l'extraterrestre losange entre par le sas, avec son robot tueur. Il confisque les outils employés, puis repart. Il n'y a aucune manière ni de détecter, ni de désactiver cette alarme, qui repose sur une technologie dont les Humains n'ont même pas envisagé l'existence théorique.

PREMIÈRES AVENTURES AU PAYS DES DEUX SOLEILS : LE HANGAR

Le couloir débouche sur une large porte de métal cabossé, qui s'ouvre avec un grincement affreux, révélant une sorte de sas de très grande taille, fermé par une seconde porte à son autre extrémité. Dès que tout le groupe des PJ est entré, la porte extérieure se ferme et la porte intérieure s'ouvre.
Les PJ arrivent alors dans un immense hangar aux parois de métal, heureusement climatisé. La rumeur audible sur la plateforme d'arrivée se transforme ici en un pandémonium de sons étranges. Quant à l'odeur, elle est si forte qu'elle frappe le nez des PJ comme un coup de gourdin.
Le hangar est rempli d'une foule de formes de vie extraterrestres de tous types, qui rampent,

ondulent, flottent, jacassent, chantent ou font d'autres choses indescriptibles : un cube à pattes, couleur charbon et gros comme un éléphant, évite un serpent à plumes blanc taché de noir qui plonge sur le sol, des polygones de lumière bourdonnent au-dessus d'une éponge qui diffuse un nuage de spores, des créatures insectes grimpent sur les murs, des blobs de chrome brillant dotés d'yeux organiques étincellent rythmiquement, un grand saurien au crâne creux accueille dans sa tête des nuées d'oiseaux sans pattes… Plus d'une centaine de créatures, toutes uniques, sont entassées dans ce lieu et tentent de ne pas s'entretuer. Personne ne remarque l'arrivée des nouveaux venus. Dès qu'ils sont tous sortis du sas, celui-ci se referme en grinçant de plus belle.

MJ, laissez les PJ visiter les lieux et n'hésitez pas à exprimer toute votre créativité. Voici quelques idées d'interactions possibles :

- Le cube noir éléphant ne parle pas. Lorsqu'on s'approche de lui, il se déplace très prudemment, comme s'il tentait timidement d'éviter une prise de contact. Il ne répond à aucune sollicitation.
- Les polygones lumineux forment une unique créature, qui ignore totalement les PJ : ils ne sont pas dans le bon spectre visuel. Contacté par transmetteur de pensées, les polygones émettent des concepts sans queue ni tête.
- Le blob de chrome se tient au milieu d'un espace dégagé. Si on y pénètre, il vibre, lance des éclairs stroboscopique, puis un avertissement « GISH LULA ! » (GISH : non ; LULA : aller). Il n'a pas réellement de moyen d'imposer sa volonté, mais peut faire beaucoup de bruit et des lumières désagréablement brillantes, qui poussent ses voisins à intervenir pour faire partir les PJ.
- Le Saurien au crâne empli d'oiseaux sans pattes se tient dans un coin de la pièce. Il ne semble pas dangereux, mais ses voisins maintiennent une distance prudente avec lui. Si les PJ s'approchent, il émet une vague de terreur et une pensée : « *allez-vous-en !* »

Les PJ doivent réussir un test de Garder son calme ou perdre un Point de Santé Mentale. S'ils insistent, la vague de terreur s'amplifie : le test de Garder son calme est à -10 et la perte est de 2 Points de Santé Mentale en cas d'échec. Le Saurien continue d'émettre cette émotion, de plus en plus fort (le malus des tests augmente de 10 en 10 et la perte de santé mentale de 1 à chaque fois) jusqu'à ce qu'on le laisse en paix.

- Les insectes sur le mur se révèlent être un esprit de ruche empli d'affection. Il ne formule pas de pensées en mot, mais en une vague d'amour qui rend un Point de Santé Mentale à tous les PJ.

Ces différentes interactions ne sont pas destinées à créer un lien entre le groupe des PJ et les aliens, qui sont trop bizarres pour se lier avec des Humains.

Les recontres qui suivent offrent plus de potentiel. Si les PJ en font la demande expresse (et parfois sans qu'ils le fassent), ces créatures sont susceptibles de rejoindre leur groupe. Elles peuvent fournir des PJ de rechange, mais aussi des compagnons de route et de combat.

Les personnages disposent d'une journée ici avant que quelque chose ne se passe.

KSHHH, LE REPTILE BAVARD

Kshhh est un reptile télépathe de la taille d'un très gros lézard : une trentaine de centimètres de haut, vert, avec une tête agressive, proche de celle d'un vélociraptor. Bipède, doté d'une longue queue préhensile sur laquelle il n'hésite pas à s'assoir pour faire la conversation, il est petit, seul et en manque de défi mécanique pour le distraire. Comme si cela ne suffisait pas, il n'a pas conscience qu'il projette ses pensées bien trop fort, ce qui lui a valu l'inimitié d'un certain nombre de voisins. Lorsqu'il est trop excité ou énervé, plutôt que d'émettre des concepts et des idées intelligibles, il transmet des mots de sa langue maternelle - car en dépit des capacités télépathiques de son espèce, celle-ci a aussi développé une langue parlée et surtout écrite. Cette langue est composée de sifflements heurtés qui se ressemblent tous : Kshhh. Cela donne donc des répliques étranges, telles que « Attention ! Derrière toi, un Kshhh ! » ou encore « Un cadeau ? Je suis tellement Kshhh ! ».

Si les PJ sont accompagnés du robot, c'est Kshhh qui viendra vers eux. Sinon, il est au pied de son propre robot, tentant en vain de grimper dessus pour accéder à la trappe ouverte dans son dos.

Dans les deux cas, on peut « entendre » ses pensées à plusieurs dizaines de mètres à la ronde : « UN ROBOT ! C'EST SUPER KSHHH ! KSHHH ! » C'en est presque douloureux et on peut se demander comment les voisins de la petite créature ont pu tolérer ces hurlements mentaux.

Comme pour répondre à cette question, quelques instants après que ce cri télépathique a retenti, un gros alien sphérique, d'un rose désagréable et doté d'une dizaine de trompes qui pendent sur toute sa circonférence, entreprend d'essayer d'écraser le lézard. Kshhh se met évidemment à crier télépathiquement de plus belle, ce qui a pour

seul effet d'énerver encore plus son adversaire. Si les PJ comprennent que les cris du petit alien ont énervé le gros, ils peuvent simplement dire à Kshhh de se taire, ce qui calme instantanément son adversaire. Ils peuvent sinon s'interposer : la créature sphérique n'est pas idiote et n'engage pas le combat contre tout un groupe. Enfin, s'ils ne font rien, Kshhh est tué.

S'il est sauvé par les PJ, Kshhh devient instantanément leur meilleur ami du monde et de la galaxie. Il entreprend ensuite d'expliquer sa vie en détail.

Kshhh a une formation de mécanique et d'électronique, mais il n'aime pas travailler seul et cherche toujours un ami qui lui donnera des instructions. Il n'a pas vu un membre de son espèce depuis plusieurs années et se sent très seul. À moins que les PJ ne le chassent, il se joint à eux et les suit partout. Tant que Kshhh est là, les tests de Programmation et de Bricoler, bidouiller se font avec un bonus de +10. Un joueur peut choisir de faire monter ce bonus à +25 en suivant les recommandations peu orthodoxes de Kshhh, mais dans ce cas, le résultat du test doit souffrir d'un inconvénient bizarre : un bruit étrange qui revient régulièrement, une odeur forte qui ne veut pas partir, une panne récurrente qui réclame de faire une réparation tous les 10 jours…

Si les PJ ne sont pas accompagnés du robot qui gardait le temple sur la planète-océan, ils en récupèrent un ici. Kshhh connaît bien ces machines. D'une part, il peut expliquer, si on lui pose la question, comment elles sont susceptibles d'évoluer, donnant accès à leur arbre technologique. D'autre part, il peut forcer une de ces évolutions : les PJ peuvent faire un test de Programmation pour en choisir une immédiatement.

LE ROBOT

Ce robot auto évolutif apprend de son environnement et augmente en permanence ses banques de données. Sur chaque nouvelle planète qu'il visite, il peut être amélioré une fois au prix d'un test réussi de Programmation. En cas d'échec, il faudra attendre une nouvelle planète pour retenter le test.

Les évolutions ne peuvent être choisies que sur un seul des deux arbres technologiques auxquels il a accès : l'intelligence ou la puissance. Une fois qu'une voie a été choisie, l'autre est définitivement fermée. Les upgrades doivent être acquis dans l'ordre.

Évolution vers l'intelligence

Upgrade 1 : Le sens de l'humour

Le robot comprend désormais le langage humain et est capable de faire de l'humour. À votre discrétion, MJ, le robot peut raconter une blague qui rend 1 Point de Santé Mentale à tous les PJ qui l'entendent.

Upgrade 2 : La notion du bien et du mal

Le robot comprend la portée éthique de ses actes et de ceux de ses maîtres. Ses scores sont augmentés de 25 % lorsqu'il accomplit quelque chose de bien, diminués de 25 % lorsque ce qu'il fait est mal. En cas de doute, il n'obtient ni bonus, ni malus.

Upgrade 3 : Les sentiments et la conscience

Le robot développe une conscience de lui-même et des sentiments. Il est désormais autonome et ne suit le groupe des PJ que parce qu'il le veut bien. Il peut être utilisé comme PJ.

Évolution vers la puissance

Upgrade 1 : Autodéfense à courte portée

Le robot acquiert un score de Combat au corps à corps de 75 % et les armes de contact qu'il manie, du fait de son énorme force, ont un bonus de dommage de +4.

Upgrade 2 : Systèmes d'attaque à moyenne portée

Le robot acquiert un score de Combat à distance de 75 % et sa lentille-phare est capable d'émettre un puissant faisceau laser (Portée : 20 mètres ; Dommages : 2d10 ; 10 charges, qui se renouvellent à raison d'une par jour).

Upgrade 3 : Système de déplacement d'urgence

Le robot dispose d'un système antigravité. Une fois par jour, il peut voler dans les airs à une vitesse de 200 km/h, pendant 20 minutes (66 kilomètres de portée) en transportant un PJ et tout son équipement.

KEN LE TOURISTE

Ken est une créature bipède de la taille d'un enfant. Sur son corps tout rond, tout jaune, avec des trous comme une éponge, est posée une petite tête avec de petits yeux. Il dispose de deux bras et deux jambes. Il a l'air d'être dans une position fâcheuse : un énorme alien, qui pourrait ressembler à un gorille s'il n'avait pas le visage au milieu du torse et une paire de bras en trop, le serre contre lui d'un geste possessif. Ken essaie de parler à ceux qui l'entourent, parfois en *lingua franca*, parfois en émettant un nuage de spores jaunes à l'odeur sucrée et sirupeuse, mais tout le monde l'ignore. Si les PJ s'approchent, le pseudo-gorille les apostrophe d'un air belliqueux en répétant « ADDU KHAGAMU BEMI » (ADDU : autre ; KHAGAMU : esclave ; BEMI : moi). L'alien est éventuellement prêt à vendre son esclave (jetez 1d6 à chaque objet présenté, sur un 5 ou un 6, l'alien prend l'objet et libère Ken). On peut aussi essayer de l'affronter. Ses nombreux bras et sa grande force en font cependant un adversaire dangereux : Combat au corps à corps 60 %, dommages 1d8, 14 points de vie.

Si les PJ viennent en aide à Ken, ce dernier se met à les suivre et ne quitte plus d'une semelle ses nouveaux amis. La seule manière de se débarrasser de lui consiste à le tuer.

Ken est une sorte de touriste, bien qu'il se présente comme un « voyageur en quête de divertissement par le paysage ». Son espèce a la particularité d'émettre des spores qui lui permettent d'apprendre la langue des êtres qui en sont aspergées, de sorte qu'il se met rapidement à parler en anglais, en russe ou en chinois, suivant qui est présent dans le groupe.

Ken parle tout le temps en périphrases ampoulées telles « je vois que vous êtes d'étranges créatures qui tout comme moi semblent bien perdues, mes amis ». Il fait aussi des suggestions inutiles, comme « si nous pouvions ouvrir les portes de la pièce qui isole les arrivants lorsqu'ils franchissent l'arche de transportation interstellaire, il serait possible de s'enfuir ! ». De temps à autre, il cite aussi des proverbes absurdes, par exemple « comme l'on dit sur ma planète, méfiez-vous des plantes, surtout quand elles sont en fleur ».

Il faisait partie d'un groupe de touristes partis de leur planète à bord d'un vaisseau spatial. Ils ont découvert par hasard la « Grande Route » (leur monde n'y est pas relié) et décidé de faire un petit tour dessus. Depuis, ils ont été rançonnés par des pirates, vendus de diverses façons, exploités comme esclaves, et il est le seul à avoir réussi à fuir jusqu'ici, dépouillé de tout. Il garde pourtant un bon moral, bien aidé par le fait qu'il n'a aucune conscience du danger. Autre concept qui fait défaut à son espèce, le sens de la propriété : il donnera n'importe quelle possession de n'importe qui à quiconque la lui demande. Ce peut être une bonne manière de le faire tuer.

Parmi les innombrables récits que Ken partage avec les PJ, il y en a un qui pourrait les intéresser. Ken a appris qu'il existait une espèce indigène à la planète : des insectes qui vivent dans des cités souterraines, précisément sous les galeries où les esclaves creusent. Il ne fait aucun doute que leurs cités ont des issues qui permettent de revenir à la surface. Sans compter que « les regroupements d'habitations urbaines construits sous la surface du sol sont réputés pour les objets de grande valeur et les technologies oubliées qu'on y trouve ! »

LA PLANTE QUI AVAIT FAIM

S'élevant largement au-dessus de la foule des aliens, une créature plante étire sa tige aussi loin que possible vers les lumières du hangar. Elle a la forme d'un gros buisson de tiges minces terminées par d'innombrables petites feuilles. En émerge une sorte de cou flexible, terminé par ce qui est sans conteste la corolle d'une fleur. La couleur verte des feuilles qui poussent sur le buisson témoigne d'une capacité de photosynthèse basée sur la chlorophylle.

Si les PJ s'en approchent, la tige se rétracte et la fleur s'ouvre en quatre larges pétales ovales, d'un rouge sanglant, qui font bien deux mètres cinquante de long.

Elle énonce alors ce qui sonne clairement comme une question : BEMI KALIKIM UMMUR ? (BEMI : moi ; KALIKIM : manger ; UMMUR : vous). L'usage d'un transmetteur de pensées (qui demande un test de Garder son calme comme d'habitude) peut être d'une aide précieuse afin d'éviter un quiproquo tragique.

Si l'un des PJ répond « KAM » (KAM : oui), la plante s'abat sur lui et l'engloutit. Il perd 1d4 Points de Vie à cause de l'acide qui suinte à l'intérieur de la fleur. Il suffit de taper sur la fleur pour qu'elle comprenne sa méprise et le recrache.

Si l'on s'intéresse à cet alien à l'aide d'un transmetteur de pensées, il peut expliquer qu'il est ici depuis plusieurs jours et qu'il s'affaiblit de plus en plus. La nourriture qui lui est délivrée est suffisante, mais il a besoin de beaucoup de lumière pour activer ses capacités de photosynthèse et la transformer correctement en énergie. Or, le hangar n'est pas assez éclairé et les mines le sont encore moins.

Si les joueurs y pensent, ils peuvent utiliser la lampe du robot pour offrir à la plante le surcroît de lumière qui lui manque. Dans ce cas, reconnaissante, elle propose de se joindre au groupe des PJ.

DEUX OISEAUX EN COLÈRE

Au centre de la salle, entourés par un cercle d'aliens indifférents, deux humanoïdes couverts de longues plumes sont en train de se battre. En sus de leurs deux bras et de leurs deux jambes à l'allure étonnamment humaine, ces créatures possèdent deux paires d'ailes dans le dos, l'une à hauteur d'épaule, l'autre au niveau des hanches. Leur tête possède aux emplacements habituels deux yeux et un bec corné dont le bord dentelé promet de terribles blessures. Leur corps est recouvert de longues plumes qui pendent jusqu'au sol, colorées dans un splendide dégradé de vert, sombre à la racine, plus clair à la pointe.

Les deux créatures sont extrêmement légères et peuvent voler. Rançon de ce fait, elles n'ont pas une force proportionnelle à leur taille.
Si les PJ ne s'interposent pas, l'une des deux créatures, dont les plumes semblent plus courtes et moins colorées, met son adversaire à terre, puis entreprend de lui arracher son plumage, avant de lui attraper la tête pour la frapper avec sauvagerie contre le sol. Il abandonne alors le cadavre de son congénère et refuse toute communication avec qui que ce soit.
Si les PJ interviennent, ils n'ont aucun mal à séparer les deux adversaires : aucun d'entre eux ne doit peser plus d'une trentaine de kilos, malgré leur stature humaine.
Dans ce cas, la créature avienne qui avait le dessus s'écarte, mais il est clair qu'elle attend de pouvoir reprendre le combat dès que les PJ se seront éloignés. L'autre créature regarde intensément les PJ, comme si elle tentait de leur parler par le regard. Elle suit ensuite le groupe, au moins parce qu'il la protège de son congénère.
Aucun des deux aviens ne parle la *lingua franca*, même s'ils sont capables de l'apprendre.
Si les PJ emploient un transmetteur de pensées, ils sont confrontés à une situation inédite : l'esprit de ces êtres est agité par des émotions d'une intensité incroyable, qui sont très perceptibles par ce medium. L'esprit de l'agresseur est tellement envahi par ses émotions qu'il est complètement impossible d'utiliser un transmetteur de pensées sur lui. En revanche, la créature qui avait le dessous est affaiblie et épuisé, ce qui crée en elle un calme relatif et rend la communication possible.

Malgré tout, le test de Garder son calme pour se confronter à cet esprit est réalisé avec un malus de -10 et en outre, chaque fois que la créature ressent une émotion violente, il faut faire un nouveau test, avec les conséquences habituelles en cas d'échec.

Si les PJ s'obstinent quand même, ils apprennent que ces deux êtres se nomment « Confiant-dans-sa-force » pour l'agresseur et « Reine » pour l'agressée. Tous deux ont été enlevés très jeunes à leur peuple, de sorte qu'ils en gardent peu de souvenirs. Ils ont été employés par divers aliens pour effectuer des travaux simples en hauteur, profitant du fait qu'ils savent voler.
La raison de l'affrontement entre les deux aliens est liée à une querelle de préséance. Les femelles à longues plumes sont génétiquement programmées pour diriger leur société et le compagnon à plumage plus court n'a pas supporté de voir sa compagne, qu'il pensait être son égale, développer les « plumes de commandement » et prendre un « nom de chef ». Les émotions extrêmement violentes qui animent ces êtres ont fait le reste : les deux créatures aviennes se vouent une haine mortelle.
Reine, si les PJ ont mis en danger leur santé mentale pour lui parler, est consciente de l'effort qu'ils ont fourni et surtout qu'elle leur doit la vie. Elles se proposent de les accompagner s'ils l'acceptent dans leur groupe, afin de payer sa dette. Elle maîtrise assez rapidement la *lingua franca* si l'un des joueurs fait l'effort de lui apprendre, ce qui permet de lui parler sans mettre en danger sa santé mentale.

L'ARROGANT

Un grand alien à quatre pattes et deux bras, très fin et élancé, se pavane dans le hangar comme s'il en était le propriétaire.
Il est traité avec une certaine révérence par plusieurs groupes d'autres créatures, qui semblent le connaître et le respecter. L'alien possède sur sa tête un transmetteur de pensées et n'hésite pas à s'en servir.
Il suffit de poser quelques questions pour apprendre que cet être dirigeait les services techniques du DIGASHAG avant l'invasion.

Si les PJ l'approchent, il les contacte immédiatement à l'aide de son transmetteur de pensées, sans égard pour leur santé mentale : ils doivent immédiatement faire un test de Garder son calme ou perdre 1 Point de Santé Mentale.

L'être ne se présente pas, mais quand il parle de lui-même, il est clair qu'il se pense avec un « nous » de majesté et ce sera son nom, même si les PJ peuvent l'appeler différemment.
Nous est originaire d'un monde sophistiqué proche du cœur de la galaxie. Son peuple figure parmi les plus intelligents et les plus avancés de la Route. Ce sont aussi de grands débauchés et des pourvoyeurs de drogue sans conscience. La raison de ce comportement réside dans une de leurs particularités biologiques : leur sang contient un puissant psychotrope universel, qu'ils peuvent d'ailleurs consommer pour se droguer eux-mêmes, ce dont ils ne se privent pas.
Nous accepte de répondre à n'importe quelle question et de donner son sang (cela rend 1 Point de Santé Mentale au consommateur), mais pas gratuitement : il veut, à chaque fois, un objet. Il se moque de ce qu'on lui donne, il ne réclame cette offrande que par caprice, pour tromper l'ennui.
Si les PJ lui laissent comprendre qu'ils veulent s'enfuir d'ici, il est prêt à leur vendre le mot de commande des machines : « LALAMIDA ». Le PJ qui le prononce peut contraindre une machine autonome (un robot, par exemple, mais pas un fouet électrique) à accomplir une action. Le mot fonctionne dans 30 % des cas, avec un bonus de 30 % si l'ordre correspond à la fonction de la machine et de 20 % s'il ne la met pas en danger. Ainsi, ordonner à un robot tueur tripode de s'enfuir ou de danser n'a que 30 % de chance de marcher, puisque non seulement ce n'est pas sa fonction, mais en outre lui faire quitter son poste est susceptible de l'envoyer à la casse. Par contre, lui ordonner de tirer sur la créature losange fonctionne dans 80 % des cas : tuer, c'est sa fonction (+30 %), éliminer le seul témoin de son acte élimine les risques (+20 %). Toutefois, ce mot ne doit pas être employé à la légère : s'il ne fonctionne pas, la machine ciblée y devient insensible et entreprend soit de fuir si elle n'a pas d'arme, soit d'attaquer le PJ qui a tenté d'employer « LALAMIDA ».
Il peut aussi vendre un moyen de fuite directe rapide : il connaît la localisation du vaisseau interplanétaire que le DIGASHAG KIMID emploie pour ses déplacements locaux. Ce gros navire a même été utilisé pour transporter l'arche sur le monde-jungle.
Nous est absolument insensible à la menace et se moque complètement de ce qui peut lui arriver. Si on l'attaque, il se laisse tuer sans broncher.

UNE JOURNÉE À LA MINE

Une journée passe. Le matin du second jour, un grincement assourdissant retentit, venant du plafond. Une trappe s'ouvre dans un nuage de sable et de poussière. Un être filiforme, assis en tailleur sur une sorte de plot métallique, s'encadre dans l'ouverture, flottant dans les airs. Son œil unique, bien qu'il soit immobile, semble contempler chaque créature personnellement. Il s'agit du DIGASHAG KIMID.
Lorsqu'il s'exprime, sa voix résonne directement dans les centres intellectuels, ce qui constitue une expérience encore plus désagréable que l'utilisation d'un transmetteur de pensées sur un alien bizarre. Les PJ perdent immédiatement un Point de Santé Mentale, sans test possible (cela n'arrive qu'une seule fois ; s'ils rencontrent à nouveau cet être, les PJ ne perdent plus un Point de Santé Mentale).

« Bienvenue aux nouveaux venus. Vous êtes désormais au service du KIMID. Je suis votre DIGASHAG. Vous allez être guidés dans un lieu où vous devrez extraire de la terre ceci. »

Il montre dans une de ses mains un bloc de glace figé.

« Nous vous donnerons chaque jour un dixième du poids extrait en nutriments. Vous dormirez ici. Si vous vous entretuez, vous devrez produire la part de ceux que vous avez tués. Dans 400 jours, vous serez à nouveau libres de faire l'activité de votre choix et d'aller où vous le souhaiterez dans les mondes du KIMID. Gloire au KIMID ! »

Tous ceux qui ont tué quelqu'un (y compris, éventuellement, certains PJ) sont ensuite désignés et leurs victimes nommées. Un mort demande d'extraire deux fois plus de cristal pour obtenir une ration de nutriment, deux morts trois fois plus et ainsi de suite.
Le DIGASHAG KIMID disparaît alors, tandis qu'un pan du mur s'ouvre sur un large tunnel grillagé, qui court sur deux kilomètres avant de disparaitre sous le sol. La masse des aliens se met en marche. Un robot tueur tripode, semblable à celui qui a accueilli les PJ, surveille la progression de la petite troupe, à l'extérieur du grillage.

RACKET

Le Saurien aux oiseaux dans le crâne approche les PJ, fendant la foule à l'aide de puissantes impulsions mentales. Arrivé devant le groupe, il envoie une pensée qui n'est pas faite de mots, mais plutôt d'une suite de concepts, d'idées.

Les PJ, s'ils n'ont pas encore été confrontés à cette créature, doivent réussir un test de Garder son calme sous peine de perdre 1 Point de Santé Mentale.

Première pensée : le Saurien ne travaille pas et les PJ travaillent, tout le monde reçoit une ration de nourriture.
Deuxième idée : le Saurien ne travaille pas, les PJ travaillent, le Saurien ne reçoit pas de nourriture et les PJ meurent.
L'alien s'éloigne ensuite à contre-courant, retournant dans le hangar.
La créature veut tout simplement racketter les PJ. Ils doivent travailler pour lui afin qu'il touche sa ration. S'ils ne le font pas, le lendemain matin, il commencera à émettre vers eux de puissantes impulsions mentales afin de détruire leur esprit.

Un test de Garder son calme est nécessaire pour résister à cette attaque. En cas d'échec, le PJ perd 1d6 Points de Santé Mentale.

Si les PJ décident de se défendre, ils vont être confrontés aux complexités de cette forme de vie. En effet, le Saurien est une créature composite : son corps de grand lézard n'a qu'un entendement limité et chaque oiseau de sa tête est individuellement à peine plus intelligent. La conscience de cette créature réside dans la symbiose entre le corps et chacun des oiseaux sans patte. Il n'y a donc pas réellement de centre vital qui tuerait net la créature : la mort d'un oiseau ou même de son corps de Saurien ne le diminue pas vraiment. Il faut exterminer les deux tiers de son être pour tuer sa conscience et le renvoyer à l'état de bête. Le moyen le plus simple est d'abattre au moins six oiseaux sur les huit qui nichent dans sa tête.

Un test réussi de Combat à distance ou de Combat au corps à corps suffit à tuer l'une de ces petites bestioles, mais il faut tenir le temps d'en abattre six.

L'aide des personnages secondaires qui se sont agrégés aux groupes des PJ sera certainement déterminante pour y parvenir.

UN MOYEN DE S'ENFUIR

Le tunnel sort du hangar au sommet d'une longue rangée de dunes. Depuis ce point élevé, on peut discerner une vaste étendue de désert et, à courte distance, la ville. Les maisons basses les plus anciennes sont presque toutes faites de métal, tandis que d'autres, plus récentes, parfois en cours de construction, sont bâties en pierre locale. Au milieu de la ville, une large faille s'ouvre, enjambée par un unique pont. Juste à côté, une vaste esplanade, qui semble composée d'une unique dalle d'un matériau blanc et réfléchissant, s'étale sur plusieurs centaines de mètres. Un engin anguleux, doté de ce qui ressemble fort à des tuyères, est en train de décoller depuis cette dalle, qui doit donc sans doute être l'astroport. C'est le moyen de s'enfuir de ce monde !

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

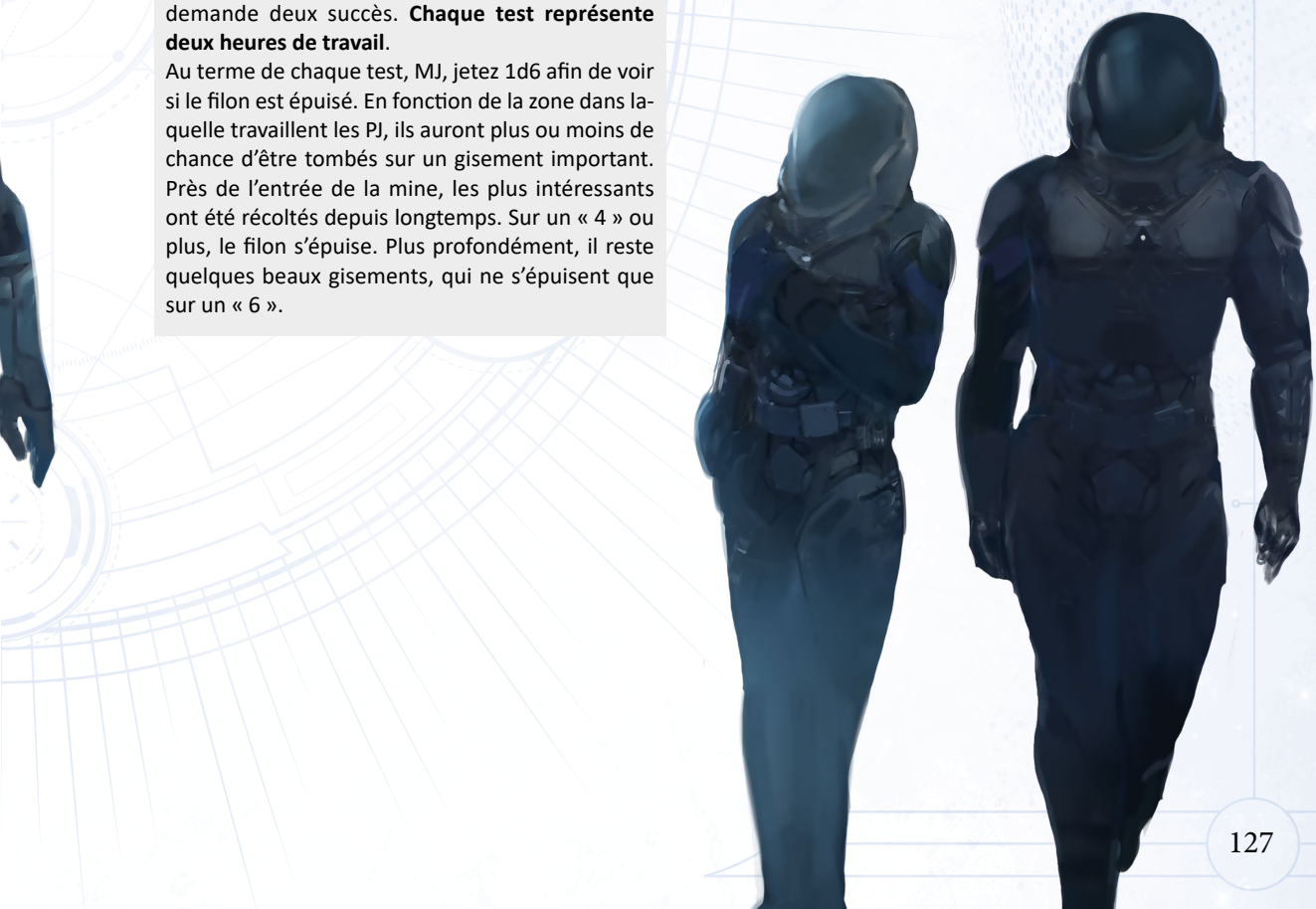
LA MINE

Après une demi-heure de marche, la foule de travailleurs forcés atteint la fraicheur relative de la mine. À l'entrée, des barres de métal de toute taille ont été mises à disposition. Ce sont les seuls outils disponibles. Les aliens se saisissent de celles adaptées à leur taille et à leur conformation, puis s'enfoncent dans la mine.
Cette mine est extrêmement primitive : elle ne possède aucun système d'éclairage, les parois ne sont pas étayées et il ne semble pas y avoir eu de plan qui aurait présidé au percement des tunnels.
L'équation « pas de travail égal pas de nourriture » semble fonctionner sur les aliens, qui s'éparpillent dans les galeries pour gagner leur repas.

Si les PJ décident de creuser, l'opération se déroule de la façon suivante :
• Ils disposent de douze heures de travail.

• Il faut tout d'abord trouver un filon d'eau cristallisée. Cela implique de réussir un test d'Observer. **Un test demande trois heures.**
• Une fois qu'un filon a été découvert, creuser la roche pour en extraire l'eau requiert un test de Force x5. Il est possible de dépenser un Point de Vie pour transformer un échec en réussite. Obtenir assez d'eau pour nourrir et hydrater une personne demande deux succès. **Chaque test représente deux heures de travail**.
Au terme de chaque test, MJ, jetez 1d6 afin de voir si le filon est épuisé. En fonction de la zone dans laquelle travaillent les PJ, ils auront plus ou moins de chance d'être tombés sur un gisement important. Près de l'entrée de la mine, les plus intéressants ont été récoltés depuis longtemps. Sur un « 4 » ou plus, le filon s'épuise. Plus profondément, il reste quelques beaux gisements, qui ne s'épuisent que sur un « 6 ».

La fin de la période de travail et la distribution des repas sont signalées par une sorte de mugissement, un peu semblable à une corne de brume mais plus grave, aux limites de l'infrason. Lorsque les PJ reviennent au hangar, ils y trouvent l'être losange accompagné de son robot tueur. Derrière lui, un empilement de cubes nutritifs attend d'être distribué. La créature prend la production de chaque alien dans une main, puis distribue un nombre variable de ces cubes nutritifs, proportionnel à la taille de la récolte. Une fois la distribution terminée, il flotte jusqu'au sas, suivi par les blocs d'eau cristallisée, qui sont transportés sur plusieurs très grands plateaux, de près de trois mètres de diamètre, qui flottent dans les airs grâce à un processus mystérieux.
Ces cubes pâteux n'ont aucun goût, mais en ingérer suffit à être nourri pendant une journée.
Les PJ peuvent aussi constater qu'il n'y a aucun comptage des entrées et des sorties. Si certains prisonniers sont demeurés dans la mine, personne ne s'en inquiète.
Si les PJ sont de bons serviteurs du KIMID et se plient à la période de 400 jours de travail, un an et un mois plus tard, ils sont libérés en bordure de la ville : vous pouvez passer directement à la partie « La ville » (cf. « La ville », p. 135).



LES PROFONDEURS DE LA MINE

Il y a peu de chance que les PJ soient prêts à passer plus d'une année dans cette mine. La seule issue consiste alors à s'enfoncer dans les tunnels. Cette tactique est d'autant plus facilement envisageable si Ken, le touriste, leur a révélé qu'il existait sous la mine une cité autochtone, qui possède ses propres sorties. Les tunnels se ramifient rapidement en un labyrinthe de galeries. Au début, elles sont assez hautes pour laisser passer n'importe quelle alien. Ensuite, certaines deviennent trop basses pour les plus grands, notamment Iibii, qui mesure tout de même plus d'une quinzaine de mètres de haut. Même en rampant, elle ne peut pas passer dans un tunnel de moins de trois mètres de diamètre.

MJ, pour chaque demi-journée passée en exploration, jetez 1d6 et regardez sur la table ci-dessous. Ajoutez 1 au résultat si les PJ sont accompagnés d'Iibii et font en sorte qu'elle puisse les suivre, 2 s'ils se cantonnent aux passages les plus larges. Ce sont en effet eux qui permettent d'atteindre la cité du peuple scarabée.

1 : Un éboulement, une chute de pierre ou un accident de ce type intervient. Chaque PJ doit réussir un test de Réflexes sous peine de perdre un Point de Vie.

2 : Une crevasse invisible. Le PJ qui est en tête doit réussir un test d'Observer ou tomber dans la crevasse. Il se retrouve, trois mètres plus bas, dans un nouveau tunnel, avec 2 Points de Vie en moins. Si les PJ décident de le rejoindre et de repartir de ce point, le prochain jet est réalisé avec un bonus de 2.

3 : Dans un couloir dont l'obscurité résiste à toutes les sources lumineuses, quelque chose est tapi, qui murmure tout doucement… L'expérience est extrêmement désagréable. Si les PJ s'en éloignent immédiatement, ils doivent réussir un test de Garder son calme sous peine de perdre un Point de Santé Mentale. S'ils restent sur place, par exemple pour tenter d'entendre plus clairement le murmure ou pire, pour explorer l'obscurité impénétrable, ils perdent immédiatement un Point de Santé Mentale et doivent faire un test de Garder son calme pour pouvoir supporter l'expérience jusqu'au bout. En cas d'échec, ils prennent la fuite. Ceux qui réussissent voient soudainement l'obscurité disparaître tandis que le murmure s'éloigne et s'éteint dans le lointain. Le couloir devant eux est vide. Il se termine en cul-de-sac.

4 : Les PJ découvrent, dissimulé dans une anfractuosité, un stock d'eau cristallisée déjà extraite, l'équivalent de six tests réussis (soit douze jours de ration d'eau).

5 : Les PJ tombent sur le cadavre d'un alien, mort depuis suffisamment longtemps pour que son corps soit devenu méconnaissable (à moins qu'il n'ait déjà eu cette apparence de son vivant ?). Près de la créature, quelques blocs d'eau cristallisée sont éparpillés sur le sol, représentant un test réussi (soit une journée de ration d'eau). Il y a clairement un beau filon à exploiter ici (pas de test d'épuisement de la veine). Si les joueurs pensent à fouiller la créature morte, les PJ mettent la main sur un rectangle de polymère noir, comme une sorte de carte d'accès. Il s'agit d'un passe NOIR, qui sera peut-être utile en ville…

6 et plus : Les PJ tombent sur une carte gravée dans le mur. Quelle que soit l'espèce qui a réalisé cette carte, elle l'a gravée en relief, avec un grand luxe de détail. Elle indique le chemin vers une sorte de cité troglodyte au-dessus de laquelle des entrelacs, peut-être décoratifs, ont été sculptés avec art. À l'extrémité de cette cité, une sortie qui mène à l'air libre est indiquée : on peut discerner, gravée dans la roche, une sculpture remarquablement réaliste d'une colline désertique.

À moins que les PJ aient encore à faire dans le hangar, ils n'ont plus qu'à se diriger vers cette cité, qui se trouve à peu de distance.

LES ABORDS DE LA CITÉ SANS PORTE

Le couloir qui mène à la fameuse cité s'enfonce sur le sol en pente douce. Il n'a pas le caractère improvisé et irrégulier des galeries de mines creusées par les prisonniers. Quelqu'un s'est donné la peine d'en lisser les surfaces et le plafond voûté a été sculpté d'entrelacs mystérieux. Après une progression qu'il est difficile de mesurer, car rien ne permet de mesurer le passage du temps sous terre, les personnages atteignent la salle des cartes.

LA SALLE DES CARTES

La salle dans laquelle débouchent les PJ a la forme d'un dôme parfaitement sphérique. Elle comprend six portes. Au-dessus de chacune d'entre elles, les mystérieux entrelacs déjà visibles sur le plafond du couloir et sur la carte ont encore été sculptés. Au sol, on peut admirer la reproduction miniature d'une cité, fabriquée dans un matériau rouge et or

apparemment indestructible. La ville, qui recouvre tout le centre de la salle, est même représentée avec même de minuscules personnages de pierre. Tous sont couchés dans de petites maisons. Des réseaux de minuscules entrelacs figurent à proximité de ces figurines.
À ce stade, les joueurs devraient avoir deviné qu'il s'agit d'une forme d'écriture. Le peuple Scarabée, qui n'est pas doté d'une bonne vue, écrit en relief lorsqu'il ne peut pas sculpter les choses à échelle réduite. Il n'emploie que des matériaux extrêmement durables : de la pierre ou, comme c'est le cas dans cette pièce, un matériau rouge et or qui peut survivre aux millénaires. Ces réalisations sont ensuite « lues » en les effleurant avec les antennes sensibles des créatures scarabée. La salle des cartes indique qui sont les Scarabées endormis et ce qu'ils savent faire, afin qu'il soit possible de les réveiller en cas de besoin. Toutefois, les joueurs n'ont pour le moment aucun moyen de le découvrir.

Il est possible d'étudier ces entrelacs afin de déterminer si certains d'entre eux sont semblables à ceux qui étaient visibles sur la carte, au-dessus de la sculpture de la cité. Un test réussi d'Intelligence permet de déterminer que la sixième porte arbore les mêmes entrelacs.

Les autres mènent toutes à des culs-de-sac :

- La première porte donne sur un tunnel très chaud, qui finit sur une rivière de lave.
- La deuxième porte donne sur un tunnel qui s'achève au bord d'un lac souterrain empli d'eau liquide. À y regarder de plus près, le « lac » se révèle être une citerne creusée dans la roche.
- La troisième porte s'ouvre sur une salle pleine de blocs d'eau cristallisée. Il y en a tellement que les PJ peuvent en prendre autant qu'ils veulent faire diminuer notablement le stock.
- La quatrième porte ne donne sur rien. On a commencé le percement d'un tunnel, mais il s'arrête au bout de quelques mètres.
- La cinquième porte permet d'accéder à une autre salle ronde, sans issue cette fois. Sur le sol de la pièce, un immense planisphère indique la position de toutes les cités du peuple Scarabée.

LA SALLE DU GRAND SOMMEIL

Les PJ arrivent dans une pièce en forme de dôme, comme la précédente, mais nettement plus grande. Elle n'a pas de sol : ses murs s'enfoncent sur des dizaines de mètres dans un précipice rougeoyant. Elle est parcourue par de belles arches, de plusieurs mètres de large, qui se réunissent en son centre. Ces ponts permettent de rejoindre une plateforme de pierre sur laquelle sont alignées vingt estrades, elles aussi en pierre. Leur surface, légèrement concave, semble prévue pour accueillir quelque chose d'assez grand, d'environ deux mètres de haut.
Deux arches sont reliées à une porte : celle par laquelle arrivent les PJ, et une autre, qui aboutit sur le mur opposé.
Une chaleur étouffante provient du gouffre, malgré ce qui ressemble à un large conduit d'aération, dont l'extrémité est visible au centre du plafond.
En se penchant par-dessus le bord d'une des arches, on peut discerner le bouillonnement de la lave, tout au fond d'un puits aux parois rouge et or.
Au centre de l'estrade, trois leviers sont disposés sur trois panneaux. Chacun de ces panneaux arbore une figure formée des entrelacs si prisés par ces aliens. La première figure est de petite taille, la deuxième un peu plus grosse et compliquée tandis que la dernière est la plus grande et la plus complexe.
Actionner le premier levier semble ne produire aucun effet visible. En fait, la chaleur augmente un peu et le niveau de la lave aussi, mais les PJ n'ont pas les moyens de le percevoir.
Actionner le second levier génère un bruit… d'eau ? La température dans la pièce augmente de façon dangereuse : elle franchit allègrement les 60 °C. Le niveau de la lave, si on l'observe, a clairement monté. Remettre le levier dans sa position d'origine fait redescendre la lave, tout en générant un grand appel d'air par la conduite d'aération du plafond. La température redescend assez rapidement à son niveau d'origine.
Enfin, le troisième levier génère un énorme bruit de bouillonnement, tandis que la température de la pièce devient mortellement chaude : plus de 90 °C. La lave est montée soudainement, atteignant le bas des arches.

Tant que le levier est dans cette position, les PJ doivent faire, après chaque action, un test d'Endurance x5. En cas d'échec, ils s'évanouissent et meurent – littéralement – de chaud après 1d6 tours, à moins que quelqu'un ne les sorte de la pièce à temps.
Si un PJ remet le troisième levier dans sa position d'origine, le niveau de la lave redescend à une vitesse extraordinaire, tandis qu'une tornade d'air frais est soufflée par le grand conduit d'aération. En un instant, la température de la salle passe de 90 à 15°C. Les tests d'Endurance n'ont plus à être réalisés.

La salle du grand sommeil permet de réveiller ou au contraire, de « cryogéniser » un ou plusieurs Scarabées, en exploitant la présence dans leurs tissus du micro-organisme responsable de la cristallisation de l'eau.
La température de la salle permet de les réveiller. Toutefois, il arrive que les cryogénisés les plus anciens aient besoin d'une atmosphère plus chaude afin de reprendre vie. Les deux premiers leviers leur sont destinés.
Le troisième levier sert au contraire à cryogéniser les Scarabées. Il s'emploie exactement comme risquent de le faire les PJ : un Scarabée se place dans l'estrade creuse, puis actionne le levier pour élever le niveau de la lave, avant de le remettre en position afin de générer un appel d'air froid. Le choc thermique génère la cryogénisation, en activant les micro-organismes qui saturent son organisme.

LA PLAGE

La seconde porte de la salle donne sur un couloir étrange, presque une antichambre, plus haut que large, terminé par deux vastes portes recouvertes d'une espèce de tissus duveteux.
En dépit de leur taille, les portes sont étonnamment légères. Elles s'ouvrent facilement lorsque l'on pousse dessus.
Derrière, un panorama grandiose s'étend. C'est une caverne démesurée, aux parois rouge et or, si grande que l'on ne peut pas en discerner le bord opposé. Immédiatement après la porte, un petit quai s'avance dans une incroyable mer intérieure, dont les eaux transparentes sont illuminées par des bancs d'algues phosphorescentes. Des petits « poissons », créatures étranges sans yeux, comme des poissons armurés, se poursuivent entre les bouquets de plantes lumineuses. De temps à autre, l'un d'eux se fait attraper par ses congénères, qui le dévorent avec frénésie.
De l'autre côté de cette mer, on distingue une grande cité de pierre aux bâtiments géométriques, éclairée par des cascades de lichen, lui aussi phosphorescent, qui ont poussé en couches épaisses sur certains murs. Au cœur de la ville, un des bâtiments jette vers le plafond une flèche si haute qu'on n'en voit pas la fin… donnant une idée de l'échelle stupéfiante de cette cavité.
De part et d'autre du quai, une plage de sable noir s'étend, courant sur toute la circonférence de la caverne.

- Juste au bout du quai, affleurant à la surface de l'eau, une longue barque, faite en cristal noir, a coulé à pic.

Un test de Force x3 ou un plan plus astucieux que la force brute permet de la tirer au sec et de la vider de son eau.

Curieusement, une fois remise à l'eau, elle se met à bourdonner et flotte sans difficulté. On la dirige et on la met en mouvement simplement en se penchant. La difficulté est que les commandes sont inversées par rapport à ce à quoi on pourrait s'attendre : la barque avance lorsqu'on se penche en arrière, recule lorsqu'on se penche en avant, tourne à droite lorsqu'on se penche à gauche, à gauche lorsqu'on se penche à droite. Elle peut contenir tout le groupe des PJ, y compris Iibii, qui se perche sur les bords de l'embarcation avec ses membres agiles et lui fait atteindre des vitesses que ses concepteurs n'ont sans doute jamais envisagées.

- À quelque distance du quai, on peut apercevoir une petite construction assez semblable à un igloo de trois mètres de haut, dont les murs seraient montés avec des pierres de taille soigneusement ajustées plutôt qu'avec des blocs de glace. L'édifice ne comporte aucun accès : pour y pénétrer, il faut soit creuser par en dessous, soit en démonter le sommet. C'est un travail long et compliqué qui réclame trois bonnes heures de labeur. À l'intérieur du dôme, une grande statue de pierre se dresse vers le plafond. Elle représente une créature vaguement semblable à un scarabée, mais dont le corps est trop long et doté de trop de segmentations. Ce « scarabée » n'a pas de mandibule, mais une bouche désagréablement semblable à celle d'un Humain. Deux grandes antennes partent de son front, juste au-dessus de ses quatre yeux regroupés en une grappe serrée.

Au pied de la statue, trois objets ont été posés : un énorme rubis brut, une petite créature de lumière morte et ce qui ressemble incontestablement à un écran, mais qui n'a sans doute plus d'énergie depuis des siècles. Lorsque l'écran est éclairé, on peut constater que des arabesques apparaissent à sa surface, à peine visibles. L'appareil semble réagir à l'exposition à la lumière.
Autour de la statue, six cadavres de créatures semblables à celle de la statue, mais à une échelle plus réduite, se sont décomposés jusqu'à ne laisser que leurs squelettes externes et, curieusement, un autre squelette, interne cette fois. De leur chair, il ne reste qu'un mucus collant.

Ce lieu est une chambre d'exécution particulièrement cruelle : les six Scarabées y ont été enfermés vivants, avec une source lumineuse, « l'écran », un dispositif qui permet de voir au travers de la pierre et un rubis – marque d'infamie pour leur peuple.

- De l'autre côté du quai par rapport au dôme de pierre, on ne peut manquer d'apercevoir un squelette dont les os blancs contrastent puissamment avec le sable noir. Très allongés, les os du cadavre suggèrent une créature grande et mince mais sinon étonnamment semblable à un être humain. Sa position suggère qu'elle était en train de ramper hors de l'eau. Il lui manque la moitié de la jambe droite, qui n'est visible nulle part, et ce qu'il en reste porte des traces de morsures.

À proximité du corps est posé un sac à dos tout en longueur, inutilisable pour un Humain mais sinon en bon état. Il contient des vêtements pliés avec soin, un sifflet, un médaillon orné d'un symbole en forme de « L », un caillou d'eau cristallisée et des débris organiques, qui étaient sans doute de la nourriture.

Les PJ ne peuvent pas le savoir à cet instant, mais ils viennent de découvrir la dépouille d'un explorateur dont la famille est sans nouvelle depuis des années.

La suite du voyage se passe de l'autre côté de la mer intérieure, dans la cité visible depuis le rivage. On peut l'atteindre en une petite heure de navigation grâce à la barque de cristal.
Il est aussi possible de la rejoindre en suivant la plage de basalte, au terme d'une longue journée de marche. L'avantage de cette dernière solution est de permettre la découverte d'un certain nombre d'autres dômes dépourvus d'ouverture. Si les PJ se donnent la peine de les ouvrir tous, cela leur demande deux jours de travail. Si nécessaire, les poissons du lac sont tout à fait comestibles même si les pêcher est une activité dangereuse tant ils sont agressifs. Chaque dome contient la même statue et les mêmes objets, quoi que le nombre de cadavres à l'intérieur varie entre deux et neuf. Au final, cela permet de récupérer six rubis et six écrans. Le cas échéant, les premiers écrans découverts ont le temps de se recharger un peu, ce qui pourrait permettre de découvrir leur fonctionnement : plaqué sur un mur, il donne une vue de ce qui se trouve derrière.

LA CITÉ SANS PORTE

Les PJ, qu'ils débarquent sur un quai de basalte noir ou arrivent en marchant sur la plage, découvrent une cité incompréhensible. Une lueur douce, presque onirique, baigne les larges rues, émanant de diverses sortes de lichen phosphorescent.

Un test réussi de Biologie, géologie permet de déterminer que ces plantes ne peuvent pas avoir toutes évolué de cette manière. Elles ont été créées afin de fournir une source d'éclairage.

Les hauts bâtiments, tous fabriqués dans un matériau rouge et or extrêmement résistant, n'ont ni portes, ni fenêtres. Pourtant, là où aurait pu se trouver une entrée, chaque édifice présente les entrelacs mystérieux que les personnages ont déjà pu observer. Ces entrelacs dessinent les contours de vastes ouvertures arrondies, mais le matériau des parois, parfaitement lisse, n'arbore ni rainure ni fissure, rien qui laisse supposer que quelque chose pourrait s'ouvrir.
Si les PJ ont soigneusement éclairé l'un des écrans verts, de sorte que celui-ci s'est assez rechargé pour se remettre à fonctionner (la lampe du robot recharge ces machines en quelques dizaines de minutes), ils constatent que des entrelacs apparaissent à sa surface chaque fois qu'il est à proximité des murs des bâtiments. Si un joueur a l'idée de plaquer l'objet sur un mur, l'écran affiche une image, certainement celle de ce qui se trouve derrière le mur. Il montre des dizaines d'estrades, similaires à celle vue dans la salle du grand sommeil. Sur chacune de ces estrades, le corps d'un être scarabée repose, comme endormi. Il y en a des centaines.

Ces êtres endormis sont des Scarabées qui ont décidé d'attendre que le temps passe, dans l'espoir que les innombrables envahisseurs venus de l'espace finissent par partir… Ou deviennent moins turbulents et moins pressés.

Les PJ ne possèdent aucun moyen d'entrer à l'intérieur de ces bâtiments. Leur civilisation développera peut-être les outils nécessaires dans quelques siècles. Cependant, en explorant la cité, ils découvrent trois lieux dans lesquels ils peuvent pénétrer.

L'ÉGLISE

Il s'agit d'un bâtiment carré, dont l'entrée est surmontée d'une grande croix. La ressemblance avec une croix catholique est frappante. Cette fois, l'édifice possède une porte, toujours faite dans le même matériau rouge et or, qui est malheureusement verrouillée. À hauteur d'homme, au milieu de la porte et exactement à l'aplomb de la croix, un écran tactile rectangulaire ou peut-être un pavé numérique a été disposé. Il n'arbore aucun entrelacs, mais est découpé en quinze petits carrés dont les bords peuvent être sentis par les doigts, alignés sur trois colonnes de cinq carrés. La porte s'ouvre lorsqu'on dessine une croix en effleurant tous les carrés de la colonne centrale et de la troisième rangée en partant du bas. L'écran n'affiche pas si les bons carrés ont été touchés, mais on peut entendre les mécanismes de verrouillage de la porte s'actionner : ils se désengagent les uns après les autres lorsque les zones adéquates sont effleurées, se remettre en place lorsque les mauvais endroits sont touchés.

Un test réussi de Programmation permet de percer le mystère de cette porte, si les joueurs ne parviennent pas à découvrir par eux-mêmes son fonctionnement.

À l'intérieur du bâtiment, les PJ découvrent ce qui semble être un entrepôt de croix. On y trouve des croix de toute sorte et de toute taille : pattées, barrées, fourchées, orthodoxes, grecques, cerclées… Certaines font plusieurs mètres de haut, d'autres tiendraient facilement dans une poche. Certaines sont en métal, d'autres dans le matériau rouge et or qui compose la cité. Certaines semblent pleines et d'autres sont creuses. Certaines sont trop légères pour leur taille, d'autres minuscules et pourtant incroyablement lourdes.

Tous ces objets sont des outils issus d'une technologie à la fois trop avancée et trop alien pour être comprise par des Humains. Si les PJ s'arrêtent pour faire un inventaire et tenter d'en comprendre le plus possible, ils doivent faire un jet sous Adaptation. Chaque jet demande une demi-journée d'inventaire et de tests. Une réussite donne soit l'un des deux objets qui ont une utilité compréhensible, soit un de ceux qui ne servent à rien, mais font au moins quelque chose !

- La lampe torche. Cette petite croix, lorsqu'on la tient par les deux branches latérales, émet un puissant faisceau lumineux. Lorsqu'elle est tenue par le haut et le bas de sa branche centrale, il en émane une lumière plus douce, comme celle d'une lanterne.
- La pelle-pioche. L'extrémité inférieure de cette grande croix d'un mètre de haut émet des vibrations lorsqu'elle est manipulée d'une certaine manière. Lorsqu'on la tient avec l'une des branches, cette vibration est capable de détacher des mottes de terre sans effort, en coupant le sol en gros cubes de 30 centimètres d'arête. Lorsqu'elle est tenue par les deux branches, le champ de vibration est plus puissant et peut attaquer les pierres friables (calcaires, ardoise, etc.). L'objet intègre une sécurité qui en interdit le fonctionnement s'il menace une forme de vie plus complexe qu'un lichen.
- Des objets inutiles : une petite croix qui émet une vibration continue ; une autre qui sent une odeur étrange ; une troisième qui siffle lorsqu'on la touche ; une croix cerclée dont le cerclage flotte tout seul, sans support.

L'ASCENSEUR

Le grand bâtiment central qui monte à une hauteur vertigineuse est un ascenseur. Sur l'une de ses faces, une plateforme est posée au niveau du sol. Elle peut glisser le long d'une rainure qui court sur toute la hauteur du mur auquel elle est accolée. Il doit certainement y avoir une plateforme de ce type sur chaque face, qui toutes présentent une rainure, mais aucune autre n'est visible au niveau du sol. Elles doivent sans doute être tout en haut.
Sur la plateforme à laquelle les PJ ont accès, un pupitre central arbore un levier à deux positions sur sa face avant, ainsi qu'un autre, plus petit, sur le côté. Si un PJ tente d'actionner le plus gros levier, il constate avec surprise que, à la surface du pupitre, des arabesques animées apparaissent, puis se mettent en mouvement jusqu'à atteindre le petit levier, sur le côté, tandis que l'interrupteur revient dans sa position initiale.
Si un PJ actionne le petit levier latéral, le dessus du pupitre s'ouvre, révélant une cavité qui contient un insecte desséché, peut-être une sorte de larve. Il est installé au cœur d'un réseau de minuscules câbles.

Un test de Comprendre l'étrange permet de supposer que cette larve était sans doute une source d'énergie. Elle est morte depuis bien longtemps et n'alimente plus le monte-charge. Il faudrait en trouver une autre, encore vivante, pour remettre la machine en marche.

UNE SALLE DES MACHINES

À peu de distance de l'immense immeuble ascenseur, sur le sol, une ouverture en forme de fleur de lotus donne accès à une rampe qui s'enfonce dans le sol. Il s'agit du seul lieu dont émane une activité : on peut distinctement entendre le bruit rythmé de machines en fonctionnement. En suivant la pente, les PJ débouchent sur une vaste salle dans laquelle sont disposés plusieurs engins cubiques, reliés au sol par d'épaisses conduites. Tous sont immobiles, sauf un qui émet un ronflement bruyant. Plusieurs fissures dans les conduites qui en partent laissent échapper de petits jets d'eau sous pression. Il y a d'ailleurs dix centimètres d'eau sur le sol de cette pièce.

Un test de Bricoler, bidouiller permet d'établir que cette machine est sans doute une pompe, et qu'elle est à la peine. Elle doit tenter de compenser l'arrêt des autres machines, mais elle est en train de perdre la partie.
Un test réussi d'Observer permet de distinguer, sur le sol, plusieurs grilles dont l'une est brisée. Quelque chose s'en échappe et va se cacher derrière une machine à l'arrêt dès qu'une lumière est braquée dessus.

Les machines, qu'elles fonctionnent ou non, sont de simples cubes. Toutefois, sur leur face supérieure, on peut apercevoir plusieurs orifices rectangulaires et en les observant attentivement, les PJ peuvent constater que la plaque supérieure des machines peut être démontée.
Si les PJ en ont pris, ils peuvent tenter d'insérer une des croix inutiles dans les orifices. Celle qui est « vibrante » s'insère parfaitement. Poussée jusqu'au fond de l'orifice, elle débloque une série de taquets. La plaque supérieure de l'engin s'ouvre alors toute seule.

Alternativement, il est aussi possible d'introduire une lame ou un outil mince entre la plaque supérieure et le bâti, puis de faire un test de Force x4 pour forcer l'ouverture.

À l'intérieur de l'engin, on peut découvrir le même genre de mécanisme que sur le pupitre de l'ascenseur. Dans les machines qui ne fonctionnent pas, il contient une larve desséchée. Dans celle qui fonctionne, il contient une larve brillante, qui palpite doucement.
Si l'un des PJ s'empare de la larve encore vivante, il interrompt immédiatement le fonctionnement de la machine et deux évènements se produisent simultanément.

D'une part, les ouvertures sur le sol se mettent à vomir de l'eau avec un grondement inquiétant et le niveau monte assez vite. D'ici quelques minutes, la salle sera remplie. D'ici quinze minutes, l'eau se met à déborder sur la place.
D'autre part, profitant de l'élévation de l'eau, une créature passe à l'attaque. Elle cible le PJ qui porte la larve (elle veut la dévorer).

LE SERPENT ARMURÉ

La bête qui attaque les PJ est une sorte de serpent armuré. Son corps n'est pas très épais – moins d'une dizaine de centimètres de large – mais incroyablement long : la créature doit bien mesurer trois mètres de la tête à la queue. Il est recouvert d'une sorte d'armure dorée, formée de multiples segments qui se recouvrent les uns les autres. Sa tête semble n'être constituée que d'une énorme mâchoire, heureusement dépourvue de crocs. Le mode d'attaque principal de la créature est la constriction.
Le serpent est d'autant plus fort qu'il est éclairé : MJ, si les PJ braquent de nombreuses lumières sur lui ou ses sources lumineuses puissantes telles que les croix-lampes ou celle du robot, utilisez le deuxième jeu de caractéristiques.
Le serpent dans la pénombre : Combat au corps à corps 60 %, 1d6 points de dommage et la victime ne peut plus se déplacer, mais peut encore se battre.
Le serpent dans la lumière : Combat au corps à corps 80 %, 1d8 points de dommage et la victime ne peut plus agir.
Le serpent possède 2 points d'armure et 7 points de vie. Il prend la fuite dès qu'il a perdu la moitié de son total actuel, pour revenir plus tard. S'il en a l'occasion et si le niveau de l'eau a assez monté, il attaque sur l'esplanade, puis sur la plateforme de l'ascenseur. Le serpent est incapable de se déplacer sur un sol sec.

PERDUS DANS LE DÉSERT

Une fois la larve vivante disposée dans le pupitre de l'ascenseur, celui-ci se referme et le levier principal permet de la faire grimper rapidement. La plateforme s'élève durant de longues minutes, silencieusement. À mi-parcours, une cascade de sable et de poussière se met à tomber sur les PJ. Un carré de ciel nocturne piqueté d'étoiles se révèle par une ouverture qui vient d'apparaître loin au-dessus d'eux. Bientôt, l'élévateur s'arrête dans la chaleur étouffante du désert, sous un ciel plus violet que noir. C'est la nuit. À la place de la lune, une planète verdoyante trône, inaccessible.

Non loin des PJ, au pied de la petite colline au sommet de laquelle ils ont émergé, un énorme Saurien souffle plaintivement. Il fait la taille d'une maison et évoque un peu un cheval de trait, doté d'une tête de lézard et revêtu d'une belle armure de plaques osseuses dorées.

L'animal est installé au milieu des restes à moitié enseveli d'un enclos, dans le sol duquel il fourrage nerveusement.

Un test de Biologie, géologie permet d'établir que la bête a sans doute été domestiquée, il y a longtemps, et qu'elle revient périodiquement dans les environs, en quête de nourriture ou d'eau.

MJ, laissez les PJ décider s'ils comptent tenter de l'apprivoiser ou non : la créature est strictement herbivore et très craintive, mais elle a faim et soif. On peut donc l'amadouer avec des blocs d'eau cristallisée ou avec de la nourriture. Son espèce a été génétiquement modifiée pour perdre toute volonté lorsqu'un certain sifflement est utilisé. Si les PJ tentent d'utiliser le sifflet trouvé sur l'explorateur ou la croix qui siffle, le lézard se transforme en créature d'une docilité parfaite. Il dispose d'une large poche marsupiale qui lui permet de transporter à l'aise cinq ou six Humains et peut transporter autant de personnes que nécessaire sur son dos.

SURVIVRE DANS LE DÉSERT

Les PJ sont actuellement quelque part dans le désert. Autour d'eux, des collines de pierre sèche et des dunes se succèdent. Une haute mésa est visible, à quelques kilomètres. Leur périple souterrain rend impossible de déterminer dans quelle direction ils ont voyagé, ni où se trouve la ville qu'ils ont pu entrevoir.

À chaque jour passé dans le désert, les PJ doivent, outre l'habituelle ration de nourriture, dépenser 2 rations d'eau. Chaque élément manquant inflige la perte d'un Point de Vie et il est impossible de se soigner sans avoir assez d'eau ou de nourriture pour couvrir ses besoins. Il est toujours possible d'actionner l'ascenseur pour refaire des provisions d'eau dans la cité sans porte, mais elle est sous forme liquide, ce qui implique d'avoir de quoi la transporter…

Pour retrouver leur chemin, ils peuvent tenter un test d'Astrophysique, mathématiques afin de se repérer aux étoiles. Ce test doit toutefois être réalisé immédiatement à la sortie de la cité sans porte, car le jour va bientôt se lever, rendant l'observation des étoiles impossible.

Une autre possibilité consiste à se diriger vers la mesa, dans l'espoir de pouvoir découvrir, depuis cette hauteur, la direction de la civilisation.

La pire solution consisterait à aller tout droit dans n'importe quelle direction en espérant tomber sur quelque chose.

Y ALLER AU HASARD

Le désert s'étend dans toutes les directions, sans interruption ni repères visibles. MJ, jetez 1d8 :

• Sur n'importe quel score compris entre 1 et 5, les PJ partent dans la mauvaise direction et ne rencontrent jamais la seule ville de la planète. Arrivé à la moitié de leurs provisions, laissez-leur encore une chance de faire demi-tour et de survivre. Ils peuvent revenir dans la mine, pour obtenir des cubes de nutriments contre de l'eau cristallisée, ou s'arrêter au bord du lac, dans la cité sans porte, afin de faire des provisions d'eau et de poisson aveugles (qui sont comestibles).

S'ils s'obstinent, ils marchent jusqu'à l'épuisement des leurs provisions, puis meurent, les uns après les autres. Leurs ossements blanchis sont bientôt avalés par le désert et leur aventure s'arrête là.

• Sur un 6 ou un 7, les PJ marchent pendant six jours (trois avec le lézard) mais ont une chance d'apercevoir, depuis une hauteur, la ville qu'ils ont manquée de plusieurs kilomètres. Sur un test réussi d'Observer, ils perçoivent le miroitement du soleil sur un toit de métal.

S'ils changent de trajectoire pour rejoindre ce miroitement dans le lointain, les PJ constatent que le trajet ne va pas être si facile. Il n'existe aucun chemin direct pour l'atteindre : des falaises et des crevasses leur barrent la route. Il faut les contourner et ce long détour réclame trois jours de marche supplémentaires (un avec le lézard).

S'ils ignorent cet aperçu ou ratent tous le test d'Observer, MJ, donnez-leur une chance de faire demi-tour. S'ils s'obstinent, ils finissent par mourir de soif, les uns après les autres.
• Sur un 8, la chance leur sourit et ils tombent sur la ville après trois jours de marche (un avec le lézard).

S'ORIENTER D'ABORD

Atteindre la ville directement (grâce à un test réussi d'Astrophysique, mathématiques) prend trois jours à pied, un seul avec l'aide du lézard. Si les PJ n'ont pas réussi le test ou ont préféré trouver une hauteur pour s'orienter, il leur reste la mésa.
Elle est atteinte après une journée de marche ou trois heures à dos de lézard.

Escalader la paroi réclame ensuite deux tests de Courir, sauter, nager. En cas d'échec, le PJ parvient tout de même à grimper, mais une petite chute, une pierre qui tombe ou un autre accident lui inflige une perte d'un Point de Vie.
Au terme du premier test, le PJ découvre une profonde anfractuosité dans la paroi qui contient le corps d'un humanoïde mort et complètement desséché. Il est de la même espèce que le corps découvert sur la plage à proximité de la cité sans porte. Il est vêtu d'une combinaison faite dans un matériau mystérieux, agréablement frais au toucher. En retroussant les manches et les jambes, un être humain peut s'en revêtir : la chaleur du désert semble alors disparaître comme par enchantement. Un personnage revêtu de cet habit souffre nettement moins de la soif : ses besoins en eau sont divisés par deux.
Au terme du deuxième test de Courir, sauter, nager, le PJ atteint le sommet de la mesa. Depuis cette hauteur, il peut discerner l'éclat métallique des bâtiments de métal d'une cité et la traînée de condensation d'un vaisseau qui atterrit. Un test de Survie permet d'estimer qu'il reste deux jours et demi de marche pour l'atteindre.

LA VILLE

Enfin les dunes laissent place à une vaste cité de métal, bruyante et populeuse. Dans ses rues vont et viennent de nombreux aliens, tous différents en taille, en forme et en couleurs. Elle est construite au cœur d'un cratère en forme de croissant et la seule route qui y mène passe entre les deux pointes de ce croissant. La cité est barrée par une cicatrice récente, une énorme faille dont les bords sont déchiquetés et fissurés.

Un test réussi de Biologie, géologie permet de reconnaitre un effondrement de terrain. Une cavité qui courrait sous la cité s'est effondrée.

L'ambiance qui se dégage de l'agglomération est étrangement contrastée : des engins au fonctionnement incompréhensible côtoient des animaux de bât, des êtres primitifs brandissant lances et couteaux marchent aux côtés de machines de combat futuristes.

Depuis leur position en hauteur, les PJ peuvent distinguer un grand nombre de lieux intrigants, certains dont l'utilité est immédiatement compréhensible, d'autres plus mystérieux. Les PJ peuvent apercevoir :

- Un parc à lézards (cf. « Le parc à lézards », p. 136).
- Un bâtiment pillé ou un vaisseau écrasé, difficile à dire d'ici (cf. « Le temple de l'UGGAKU », p. 138).
- Une sorte de temple ou de dispensaire (cf. « Le temple du KIMID », p. 142).
- Une place sur laquelle des drones volettent en tous sens, interpellant les passants (cf. « La place des travailleurs », p. 144).
- Ce qui doit être un générateur d'énergie, puisque de gros câbles en partent pour rejoindre certains quartiers de la ville (cf. « Le générateur d'énergie (URUKIN AKSI) », p. 145).
- Un grand bâtiment de toile, sous lequel de nombreux aliens semblent se reposer, peut-être un dortoir (cf. « Le dortoir », p. 146).
- L'immense faille qui coupe la ville en deux (cf. « La faille », p. 148).
- Le plus gros coquillage que les PJ aient jamais vu, de la taille d'un immeuble de trois étages (cf. « Le restaurant », p. 153).
- Ce qui ressemble à une décharge pour appareils de haute technologie… ou une zone industrielle à moitié détruite, peut-être (cf. « Le quartier des machines », p. 155).

• Un grand pont de pierre noire, sur lequel une foule se presse, tentant de passer au travers d'une sorte de point de contrôle (cf. « Le pont du DIGASHAG », p. 156).

MJ, notez que ce pont est le seul accès pour atteindre les cinq points d'intérêt qui suivent (le cantonnement, l'astroport, le gros bâtiment couleur sable, le quartier aux maisons rutilantes et la construction ronde recouverte d'étoiles).

• Un cantonnement ou une caserne, au sein duquel des entrainements militaires ont lieu (cf. « Le cantonnement de l'armée », p. 157).
• Une grande esplanade nue, entourée d'une clôture grillagée, au milieu de laquelle est posé un vaisseau anguleux (cf. « L'astroport », p. 158).
• Un très gros bâtiment, couleur sable, doté d'un splendide jardin en terrasse, qui déborde d'une végétation luxuriante. Ce pourrait être un palais (cf. « Le palais du DIGASHAG », p. 159).
• Non loin du palais, un quartier empli de maisons rutilantes, nettement plus grandes que dans le reste de la ville (cf. « Le quartier haut », p. 161).
• Au milieu de ce quartier, une étrange construction ronde semble comme recouverte d'un ciel nocturne, dans lequel brillent les étoiles, ce qui devrait être impossible en plein jour, et pourtant… (cf. « La salle de la connaissance », p. 162).
On entre forcément dans la ville par le parc à lézards, qui est donc nécessairement le premier que les PJ visitent. Une fois à l'intérieur de la cité, ils peuvent librement choisir les quartiers qu'ils visitent, en dehors de ceux accessibles uniquement par le pont.

LA SUITE DE L'HISTOIRE

MJ, la ville est un vaste espace ouvert que les PJ sont libres d'explorer à leur guise. Il n'y a rien qui les contraigne à aller de l'avant, mais ils sont bloqués sur cette planète tant qu'ils n'auront pas mis la main sur un navire spatial.
La suite de l'histoire ne peut se débloquer que d'une seule façon :
• Les PJ récupèrent l'unique vaisseau qui demeure sur l'astroport.
• Ils se rendent sur l'autre planète du système afin d'accéder à la Porte.

LE PARC À LÉZARDS

Le parc à lézards est un grand enclos de 5 à 6 mètres de haut construit de bric et de broc. Des plaques de métal rouillé ont été accrochées avec du câble électrique à des poteaux de polymère recyclés. Une dizaine de bêtes y sont parquées, gardées par une Araignée semblable à Iibii.

Un test d'Observer permet de constater que l'Araignée traite les animaux de façon clairement affectueuse : elle leur flatte l'encolure, ramasse les déjections immédiatement après qu'elles ont été produites, etc.
Avec un test réussi de Biologie, géologie, le personnage peut constater que les animaux dans l'enclot se comportent de façon étrangement ordonnée. Ils ont un coin destiné à leurs besoins, partagent équitablement la nourriture, distribuent l'eau cristallisée entre eux, etc. On dirait qu'une intelligence extérieure les fait agir, ou même… qu'ils sont intelligents.

Si les PJ arrivent avec un lézard de bât, l'Araignée leur fait signe de s'arrêter, puis leur demande de mettre leur animal dans l'enclos en déclarant : « ESI USMAMA LULA » (ESI : gros ; USMAMA : animal ; LULA : par ici).
L'Araignée, qui mesure plus de quinze mètres de haut, est parfaitement capable de bloquer le lézard et, vu sa taille, les PJ n'ont sans doute aucun moyen de lui résister. À moins qu'ils ne fassent demi-tour pour retourner dans le désert, ils n'ont pas d'autre choix que de laisser leur monture ici.
En fonction de leur réaction, deux individus sont susceptibles de les approcher.
• Si les PJ montrent de l'inquiétude et de la peine à l'idée de se séparer de leur lézard, la fille des sables les approche (voir ci-dessous, « Aider la fille-ombre »).
• Si les PJ montrent qu'ils sont contents de s'en débarrasser ou tentent de la vendre à l'Araignée, le mangeur de cœur les aborde (voir ci-dessous, « Aider le mangeur de cœur »).
MJ, si vous avez un doute, les deux créatures se manifestent, l'une après l'autre.

Aider la fille-ombre

Alors que les PJ s'éloignent, jaillissant d'une ombre, une silhouette humaine, nettement féminine, s'approche d'eux. Elle n'est faite que d'ombre et ne peut pas être touchée. Tous les personnages sentent alors un contact mental extrêmement doux et apaisant, qui semble contenir la question « Puis-je vous par-

ler ? Puis-je utiliser ce moyen mental ? », accompagnée de sentiments réconfortants – confiance, affection, sincérité, paix.
Si les PJ refusent le contact, elle disparaît d'où elle vient et ne se montrera plus jamais.
S'ils l'acceptent, ils entament une conversation mentale avec la fille-ombre. Le simple fait de participer à cette conversation leur rend un Point de Santé Mentale.
La fille-ombre reste évasive sur ce qu'elle est et d'où elle vient, non pas qu'elle ait quelque chose à cacher, mais elle sait que les esprits limités des habitants de cette planète ne sont pas capables de le supporter. Tout au plus, elle peut expliquer que son espèce s'est affranchie ou s'affranchira (le passé et le futur n'ont pas de pertinence pour parler d'elle) des règles de l'espace-temps, de la même manière que les serviteurs du KIMID s'affranchissent des limites basiques de la physique en voyageant plus vite que la lumière. Pour le reste, ce qu'elle est, d'où elle vient, l'être humain n'est pas en mesure de le penser.
La fille des sables – c'est ainsi qu'elle se désigne – a besoin d'aide pour une affaire qui concerne les lézards. Ce sont des êtres sentients qui sont si paisibles, craintifs et pacifiques que personne ne s'en est rendu compte. Ils sont plus ou moins dirigés par une sorte de reine, une femelle lézard qui vit cachée dans le désert.
Cette femelle pourrait, dans un avenir lointain, donner naissance à une lignée qui aura une importance capitale pour la planète, mais pour cela elle a besoin de rencontrer le futur père de cette lignée : le mâle bleu. Celui-ci est enfermé dans le palais du DIGASHAG. Il faudrait enlever ce mâle bleu, puis l'apporter jusque chez la reine de son espèce.
Si les PJ acceptent, elle leur enseigne un sifflement particulier, qui permet de contrôler les lézards. Elle disparaît ensuite comme si elle n'avait jamais été là, laissant dans l'esprit de ses interlocuteurs l'impression que, s'ils ont besoin d'elle, elle sera là.
S'ils refusent, elle disparaît dans une grande bouffée de regret. Les PJ ont l'impression qu'ils ont manqué une occasion de changer la marche de l'univers...
L'évasion du lézard bleu est décrite plus loin (cf. « Voler le lézard bleu », p. 159). À ce stade de l'aventure, il est probable que les PJ ne sachent même pas où est le palais en question.

LA FILLE DES SABLES À LA RESCOUSSE

MJ, si les PJ ont accepté la proposition de la fille des sables, celle-ci est susceptible de leur venir en aide à l'occasion. S'ils sont dans une situation délicate, elle est capable « d'embrouiller » l'esprit de n'importe quel opposant, qu'il s'agisse d'une créature vivante ou d'une machine. La victime perd toute volonté et devient amorphe, incapable d'agir, pendant 1d6 tours. Cette capacité se déclenche à votre direction, MJ, dès que les joueurs expriment le fait qu'ils auraient besoin de son aide.

Aider le mangeur de cœur

Le mangeur de cœur rôde aussi autour de l'enclos. Il a une forme relativement semblable à celle d'un Humain : deux bras, deux jambes, des mains à quatre doigts et un pouce opposable. La ressemblance avec l'Homme s'arrête là. En l'observant de plus près, on a l'impression qu'un savant fou a mélangé un singe et un sanglier, puis ajouté, après coup, une très large mâchoire pleine de dents de prédateur. Malgré tout, la créature se tient très droit et il en émane une impression de distinction, dont l'origine est difficile à cerner. Le mangeur de cœur ne porte qu'une sorte de brelage compliqué doté de multiples boucles auxquelles sont attachés des petits sacs, comme de minuscules baluchons.
L'étrange alien aborde les PJ dès qu'ils s'éloignent de l'enclos. Il parle un anglais parfait, avec une pointe d'accent de New York. Ou en mandarin, avec l'accent de Shanghai. Ou en Russe, avec l'accent de Saint-Pétersbourg. Chaque PJ l'entend dans sa langue.

MJ, cette créature est originaire d'un monde d'une impensable élévation technologique. La manière dont elle agit, ses capacités et ses actions reposent sur des principes tellement élevés que, pour les Humains qui en sont les témoins, ce qu'elle fait relève de la magie. Il n'en est rien, mais la différence entre son espèce et l'humanité est telle qu'il n'est pas possible de décrire ses actions autrement.

« Je me présente : je suis le mangeur de cœur. Je cherche de courageux assistants qui me soutiendront dans une entreprise importante pour ma santé. Si vous en êtes d'accord, vous pourrez d'ailleurs bénéficier, indirectement certes, des retombées de cette entreprise. Il s'agit de récupérer ce lézard (la créature désigne l'un des animaux), puis de l'emmener dans le désert afin qu'il soit tué et que je lui dévore le muscle cardiaque.
La mission présente des dangers : je suis certain que des importuns tenteront de m'interrompre. Je voudrais non seulement que vous vous occupiez de voler le lézard, mais aussi de retenir les personnes qui pourraient venir troubler mon repas.
En échange, je vous offre tout simplement la meilleure santé possible. »

Le mangeur de cœur est assez évasif : il ne donne pas plus de détail. Tout au plus il peut ajouter deux choses : premièrement, son « entreprise » ne peut réussir qu'avec l'aide et la bonne volonté des PJ. S'ils ont un doute, ils ne doivent surtout pas participer. Deuxièmement, le cœur de ces animaux exacerbe certaines qualités, dont notamment l'endurance physique et la tolérance aux coups. En ce qui le concerne, le repas aura des conséquences plus complexes et plus importantes, mais rien dont il veuille parler.

Voler le lézard est d'une simplicité enfantine : il suffit de le demander à l'Araignée. Elle demande alors « LULA DIGASHAG KIMID ? » (LULA : aller ; DIGASHAG KIMID : l'Oblat de l'Unique).

Si les PJ répondent « KAM » (KAM : vérité) ou lui font comprendre que la réponse à sa question est positive, elle siffle le lézard et le remet sans faire d'histoire aux personnages, qui n'ont plus qu'à s'éloigner dans le désert avec l'animal.

Arrivé derrière une petite dune, le mangeur de cœur est là, qui attend les PJ. Il s'approche du lézard, qui doit être sept ou huit fois plus grand que lui… Et soudainement, un énorme cœur se trouve dans sa main. Il palpite comme s'il était encore dans la poitrine du lézard, mais sans que le sang en coule. En revanche, l'animal s'écroule comme une masse tandis que, dans un grand craquement d'os brisés, sa cage thoracique s'effondre sur elle-même.

Un test d'Astrophysique, mathématiques réussi permet de comprendre que le cœur a été, d'une manière ou d'une autre, téléporté hors de la poitrine de la créature. Le vide parfait qui l'a remplacé a créé une implosion extrêmement violente lorsqu'il s'est rempli avec les organes voisins.

Comme attiré par le son, six créatures passent le sommet de la dune et la descendent en hurlant. Ces créatures bipèdes ressemblent à un mélange entre un scarabée et une tortue qui marcherait debout, sur de puissantes jambes humaines. Leur grosse tête arbore un œil unique. Elles sont uniquement vêtues de leur carapace de chitine, semblable à une grande élytre unique, et brandissent un fouet crépitant.

La moitié du groupe fait une pause à mi-pente. Ils ne sont pas très en forme et n'arrivent pas à suivre le rythme des trois qui courent sans s'arrêter.

Lors du premier tour de combat, seules trois créatures arrivent au contact ; les trois suivantes arrivent deux tours plus tard, lors du troisième tour de combat.

Les créatures ont un score de Combat au corps à corps de 65 % et 9 points de vie.

Le fouet électrique qu'elles utilisent est plus un outil de gestion de la foule qu'une vraie arme. Cependant, chaque coup est plus douloureux que le précédent, de sorte que le premier est sans danger alors que le quatrième est systématiquement mortel.

- Si un PJ n'a pas reçu de coup durant ce combat, l'attaque n'occasionne pas de dommages, mais le personnage doit réussir un test de Garder son calme. En cas d'échec, il abandonne le combat et se rend ou s'enfuit.
- Si le PJ a déjà reçu un coup et un seul durant ce combat, le deuxième qu'il encaisse lui fait perdre 1 Point de Vie et il doit réussir un test de Garder son calme. En cas d'échec, il abandonne le combat et se rend ou s'enfuit.
- Si le PJ reçoit un troisième coup lors de ce combat, il perd 1d6 Points de Vie.
- Le quatrième coup est mortel.

Une fois les gardes neutralisés ou en fuite, les PJ constatent que le mangeur de cœur a fini son festin. Quoi qu'il ait fait pendant que ses défenseurs s'occupaient des « importuns », il ne reste plus trace du cœur et la créature est entourée d'un halo lumineux nettement perceptible. Il touche chacun des PJ et ceux-ci peuvent sentir une vague d'énergie les parcourir. Ils se sentent reposés, en forme et prêts à croquer le monde. Ils regagnent tous les Points de Vie qu'ils ont perdu et leur maximum est augmenté de 1. Le mangeur de cœur disparaît ensuite, comme s'il n'avait jamais été là. Seule la dépouille du lézard mort témoigne de son passage.

LE TEMPLE DE L'UGGAKU

Les PJ sont en face d'une construction qui, selon toute probabilité, fut un vaisseau spatial, mais a été transformée en édifice religieux. Le vaisseau a la forme d'une colossale fleur de métal de plus de cinquante mètres de rayon. La moitié de ses pétales sont ouverts, l'autre moitié sont dressés vers le ciel et soutiennent un grand symbole solaire, une sphère d'où partent de nombreux rayons. Des traces d'éraflures sur le sol et des câbles grossièrement fixés à ce qui fut la coque de l'engin témoigne qu'on a vainement tenté de le soulever. La tentative semble avoir échoué et l'ancien vaisseau est retombé au sol. Il repose, posé de guingois, au milieu de débris calcinés. Une grande esplanade s'ouvre devant lui, comme si d'énormes processions ou de très grands véhicules avaient eu coutume de stationner devant le temple .

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

Le métal de l'engin porte des traces d'incendie et de vandalisme : suie sur les parois, débris de mobilier brisé, graffitis tracés un peu partout.
Deux sentinelles sont en faction devant une rampe de fortune et interdisent l'accès à l'intérieur du temple vandalisé.
Si les PJ s'approchent des deux sentinelles, celles-ci décrochent un fouet électrique de leur ceinture et en menacent les personnages tout en répétant « GISH LULA » (GISH : non ; LULA : par-là).
Il est cependant facile d'entrer par un autre flanc de l'édifice, si nécessaire.
Si les PJ prennent le temps d'observer les environs, une première évidence leur saute aux yeux : de nombreux aliens s'approchent du bâtiment, puis font demi-tour en apercevant les gardes.

Un test de Comprendre l'étrange permet de déduire de leurs nombreuses expressions corporelles qu'ils arrivent plein d'espoir, constatent les dégâts infligés au bâtiment avec consternation, puis, apercevant les deux sentinelles, repartent la peur au ventre.

Aucun de ces aliens n'accepte de répondre à la moindre question, à l'exception d'un : le Vrombisseur. C'est le seul à traîner dans les environs, comme s'il était irrésistiblement attiré par ce bâtiment, mais n'osait pas affronter les sentinelles.

Le Vrombisseur est un grand humanoïde très maigre, dont les membres décharnés donnent l'impression d'avoir affaire à une momie. Il est vêtu d'un vêtement doré très ajusté. Sur sa grosse tête, deux larges évents produisent des sons vrombissant qui, par un curieux effet d'acoustique, semblent provenir de toutes les directions à la fois. Il est doté d'une queue longue et fine, avec laquelle il ponctue certains de ses propos.
Si les PJ se font éconduire par les sentinelles, c'est lui qui va vers eux ; sinon, il erre dans les environs.
Le Vrombisseur appartient à une espèce dont la planète a été détruite et dont les membres ont été sauvés par la Grande Route, qui leur a permis d'évacuer leur monde avant sa destruction. Profondément marqués par cette expérience, tous les Vrombisseurs vouent une adoration sans borne à l'UGGAKU. Celui-ci dirigeait le temple dédié au Guide, qui se trouve être aussi la carcasse de l'engin qui a transporté la Porte jusque sur cette planète. L'arche s'y trouvait d'ailleurs jusqu'à ce que le KIMID la fasse déplacer. L'esplanade devant le temple permettait à des engins aussi gros que des vaisseaux spatiaux de franchir l'arche.
La situation actuelle a complètement désorienté le Vrombisseur, qui ne sait plus quoi faire et est dans un état de désarroi mental complet. Il lui reste toutefois assez d'intelligence pour ne pas tenter d'affronter directement le KIMID et ses troupes. S'il voit les PJ se faire malmener par les sentinelles, il s'approche d'eux parce qu'il les pense être des opposants. En fait, il n'a aucune idée de ce qu'il pourrait faire.
Si les joueurs font l'effort de convaincre cet alien qu'ils sont de son côté (prouver qu'ils ont tué des gardes, par exemple lors de l'épisode du mangeur de cœur, fait parfaitement l'affaire), celui-ci peut leur révéler l'histoire de son peuple, mais aussi deux faits intéressants concernant l'intérieur du temple.
D'une part, les lieux ont été piégés avec des détecteurs de mouvement. Entrer à l'intérieur sans les désamorcer alerte immédiatement les deux sentinelles et la garnison. Celle-ci envoie une patrouille d'une dizaine de gardes dans les vingt minutes qui suivent le déclenchement de l'alarme.
D'autre part, le système de communication interstellaire du navire fonctionne encore. Le symbole solaire est en fait une antenne. Elle permettait aux techniciens qui ont installé la Porte de se coordonner avec ceux présents sur le monde auquel elle donne accès. L'évènement est si vieux (et si rare) que personne ne se souvient de l'existence du dispositif, à part le Vrombisseur. Si les PJ acceptent de l'escorter à l'intérieur du temple, l'alien peut envoyer un message de détresse, qui pour le moment n'aura aucun effet, mais sera bien utile lorsque les PJ tenteront de passer la Porte.

- S'introduire dans le temple est d'une grande facilité. Les sentinelles ne sont pas attentives et ne font aucune patrouille.

Un test de Discrétion à +50 permet de pénétrer sans encombre dans le bâtiment. Si les PJ s'en sentent capables, ils peuvent aussi neutraliser les sentinelles. Elles ne sont que deux et disposent chacune d'un fouet électrique. Elles n'ont aucun moyen de prévenir leur chef. Leurs caractéristiques ont été indiquées précédemment (cf. « Aider le mangeur de cœur », p. 137).

- Une fois dans le temple, il reste à trouver et à neutraliser les détecteurs de mouvement.

Ceux-ci sont bien dissimulés et couvrent toutes les approches. Un test d'Observer à -10 permet de les localiser.

Il faut ensuite trouver un plan pour éviter qu'ils ne se déclenchent. Par définition, il est impossible de s'en approcher. Aux PJ de se montrer inventifs : il est possible de faire de l'escalade pour passer par

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

les étages supérieurs, par exemple, ou encore de percer un mur intérieur avec un fer à souder pris sur le monde des Araignées.

- Un autre plan peut consister à déclencher les alarmes à distance, par exemple en lançant des débris dans le champ des détecteurs. À partir de la troisième fausse alerte, ni les sentinelles sur place, ni les soldats de la garnison ne font plus le déplacement (ils déconnectent le dispositif, pensant à un dysfonctionnement).

Une fois dans le temple, le Vrombisseur ouvre un panneau et met en marche une... chose, un dispositif dont la forme même n'a aucun sens pour les PJ.

Le simple fait de l'observer attentivement pour comprendre ce que l'on voit demande un test de Garder son calme, avec perte d'un Point de Santé Mentale en cas d'échec.

Au bout de quelques instants, le Vrombisseur semble devenir flou. Au bout de quelques secondes, il redevient net et fait signe aux PJ qu'il faut partir. S'il a envoyé un message, le processus semble bien étrange.

Le Vrombisseur, si les PJ lui permettent d'envoyer son message, semble profondément soulagé. En remerciement, il leur apprend le mot de reconnaissance de tous les vrais adorateurs de l'UGGAKU : il s'agit de « SUKHARARU SUKHARARU SUKHARARU » (SUKHARARU : paix).

MJ, si les PJ tentent d'employer ce mot de passe sur n'importe quel alien, jetez un dé. Sur un résultat de 5 ou 6, l'alien se révèle être un partisan du Guide et leur vient en aide, dans la mesure de ses moyens. Cela ne fonctionne pas sur les aliens qui sont décrits comme absolument fidèles au KIMID, comme le DIGASHAG KIMID !

LE TEMPLE DU KIMID

Posé au milieu d'une place qui a visiblement été aménagée en rasant plusieurs bâtiments, l'édifice qui a attiré les joueurs jusqu'à ce lieu est très décevant, vu de plus près.

Constitué de barres de fer grossièrement soudées, il est recouvert d'une toile ou d'une bâche qui semble faite en plastique épais et translucide. De grandes bandes d'adhésif violemment fluorescent ont été collées au plafond du lieu, inondant l'espèce de tente d'une lumière crue.

Les silhouettes de grosses machines anguleuses sont vaguement visibles au travers de l'épaisse bâche.

Un peu à l'écart, une petite silhouette, à peine plus grande qu'un enfant d'une dizaine d'années, semble observer la tente. Elle hésite à plusieurs reprises à s'en approcher, mais finit à chaque fois par se raviser. Si les PJ l'approchent, elle se jette au sol en répétant « SUKHARARU SUKHARARU SUKHARARU ». À moins que les PJ n'engagent la conversation, elle s'éloigne ensuite. S'ils tentent de nouer le dialogue (surtout s'ils répondent à l'exclamation de la créature par les mêmes mots, car ils savent qu'il s'agit du mot de reconnaissance des fidèles de l'UGGAKU), MJ, rendez-vous plus bas, « Le médecin entré en résistance », p. 143.

Devant l'unique entrée de la tente, une file d'aliens de tout type s'est constituée. La file avance rapidement et les aliens qui ressortent de la tente semblent plus énergiques, peut-être plus heureux.

Ce temple-dispensaire offre un service médical particulier. Il est bien entendu en mesure de soigner les blessures les plus graves, mais dans les faits, il est assez rare qu'il consente à cet effort. Seuls les serviteurs les plus dévoués du KIMID y ont droit.

L'essentiel de son activité consiste à injecter à tous ceux qui se présentent un « sérum » censé apporter la santé et une longue vie. Le sérum produit effectivement cet effet, quoique sans doute pas aussi efficacement que les aliens qui le reçoivent l'espèrent. Il procure une meilleure résistance aux maladies, ce qui permet dans la majorité des cas de guérir de celles qui ont déjà été contractées. L'espérance de vie des bénéficiaires est aussi légèrement augmentée. Son principal effet, cependant, est d'instiller une grande docilité cumulée avec un sentiment de bonheur artificiel.

Le médecin officiel

Si les PJ décident de faire la queue, ils prennent place dans la file, qui avance rapidement. Devant eux, un alien doté d'une couronne d'yeux semble les observer – en fait, il observe tout, à 360°. Si les PJ l'abordent, il dispose d'un transmetteur de pensées et n'hésite pas à s'en servir (avec un test de Garder son calme à la clef). L'être projette surtout des pensées concernant son importance et la place qu'il occupe dans l'univers : le centre. Il connaît la version officielle concernant l'injection et ne cache pas qu'il fait la queue parce qu'il attend d'être amélioré, de vivre plus longtemps. Il le mérite ! Ils peuvent aussi constater qu'il n'est pas du tout impossible de recevoir plusieurs injections : une des sentinelles qui assure l'ordre dans la ville sort de

la tente et se replace dans la queue. Elle a l'air de l'avoir fait plus d'une fois !
Une fois entrés dans la tente, les PJ ont la surprise d'être confrontés à un alien qui ressemble comme deux gouttes d'eau à la créature nocturne qui les a traqués sur la première planète qu'ils ont visitée. La même humeur inflammable la recouvre, mais cette fois un dispositif technique mystérieux est installé dans sa chair, à l'intérieur de sa carapace (il s'agit d'un équivalent des lunettes de soleil pour son espèce, qui n'apprécie pas la lumière du jour, couplé avec un transmetteur de pensées). Elle tient plusieurs objets technologiques à l'aide de ses membres supérieurs. Lorsqu'un alien se présente, elle choisit celui qui est approprié à la morphologie de la créature, puis injecte le sérum avec.
Les PJ qui arrivent jusqu'à la créature ont la surprise de l'entendre leur parler mentalement avec une remarquable délicatesse : aucun test de Garder son calme n'est nécessaire.
Elle propose l'injection, qu'elle présente comme capable de renforcer la résistance aux maladies et d'augmenter l'espérance de vie. Toutefois, avant cela, il y a une formalité : les candidats doivent faire allégeance au KIMID. Arrivé à ce stade, si un PJ refuse, elle le remercie d'être passé et ajoute que s'il change d'avis, il sera toujours le bienvenu.
Le serment est très simple :
« *Je jure par les étoiles et la lumière de toujours obéir au KIMID, mon maître.* »
La créature fait ensuite l'injection, qui a effectivement un effet immédiat. Le PJ se sent mieux, plus calme et plus heureux. Il est aussi nettement plus susceptible d'obéir à une injonction des autorités du KIMID, mais cela, il ne peut pas encore le savoir. En termes techniques, le PJ est immunisé à toutes les maladies et vivra probablement jusqu'à plus de cent dix ans. En outre, il réussit automatiquement tous les tests de Garder son calme pendant les trois prochains jours.

Toutefois, lorsqu'il est confronté à une figure d'autorité qui lui donne un ordre, il doit réussir un test d'Intelligence ou obéir immédiatement et avec entrain. MJ, c'est un effet dont vous avez intérêt à vous souvenir. Notez soigneusement les PJ qui ont bénéficié de cette « amélioration ».

Les PJ sont ensuite envoyés vers la sortie. Ceux qui rechignent peuvent d'ailleurs immédiatement faire un test d'Intelligence lorsque l'alien leur ordonne de sortir !

Le médecin entré en résistance

Sous la tunique élimée et informe qu'il porte, les PJ découvrent un alien particulièrement étrange. Ce petit être est doté d'un unique pied, d'un unique bras et sa tête semble être constituée d'un miroir ovale. Il porte un vêtement complexe, muni de très nombreuses poches à rabat, sans moyen apparent de fermeture. Naturellement télépathe, il semble presque chuchoter ses pensées, ce qui évite aux PJ le test de Garder son calme lorsqu'il communique.
Si les PJ n'ont pas montré qu'ils étaient contre le KIMID, la créature commence par les sonder et leur demander ce qu'ils pensent du nouveau maître de la planète. Comme de très nombreux aliens, le mensonge lui est inconnu et il croit avec une parfaite naïveté les réponses des joueurs.
Si les PJ ont démontré qu'ils n'aimaient pas le nouveau maître du Pays des Deux Soleils, la créature finie par se présenter.
Elle se nomme « Donne-la-vie » et était médecin sous l'UGGAKU. Depuis que le KIMID a pris le pouvoir, son dispensaire a été rasé et ses équipements médicaux confisqués, après qu'elle ait refusé de faire les injections qui occupent désormais sa collègue. Si les PJ s'interrogent sur la nature du produit qui est injecté, Donne-la-vie leur en fait une présentation complète, y compris les effets qui ne figurent pas dans la présentation officielle.
Donne-la-vie a besoin d'un des objets qui lui ont été confisqués : une fiole dans laquelle est finalisée une fabrique d'antidote au sérum d'obéissance du KIMID. Actuellement, tout mouvement de résistance est rendu très difficile par ce sérum, car tous ceux qui l'ont reçu sont incapables de se révolter. Mais peut-être qu'avec le contenu de la fiole, cela pourrait changer.
Donne-la-vie a essayé de la réclamer à sa collègue, dans la tente (qu'elle désigne comme « GISH-GISH » (GISH : mensonge). Non seulement celle-ci a refusé de lui donner la fiole, mais elle se l'est appropriée. Elle trône désormais dans le cabinet d'examen.
Si les PJ sont d'accord pour tenter de voler la fiole, Donne-la-vie est prête à les accompagner s'ils lui garantissent qu'ils vont l'emmener loin d'ici. En effet, elle est consciente qu'elle n'a pas les épaules pour être une révolutionnaire. Comme toutes les espèces qui ne savent pas mentir, elle n'est vraiment pas armée pour réussir dans ce genre d'entreprise.
Si les PJ acceptent son offre, elle a de précieuses compétences médicales à offrir et commence par soigner tous ceux qui en ont besoin, leur rendant 1d6 Points de Vie.

Voler la fiole n'a rien d'une aventure palpitante : il suffit de faire la queue pour pouvoir entrer dans la tente. Ensuite, un test de Discrétion à -20 permet d'escamoter l'objet ; si les joueurs parviennent à organiser une diversion, ce malus peut être réduit ou même transformé en bonus.

LA PLACE DES TRAVAILLEURS

Cette grande esplanade de terre battue se tient sur le bord de la faille qui traverse la ville. Un vaste bâtiment occupait autrefois cette espace, mais le cataclysme qui a balafré la cité en a eu raison. Une fois les débris déblayés, la zone est devenue une sorte de grand marché aux travailleurs, sur lequel des drones volants proposent des offres d'emploi. De nombreux aliens s'y réunissent dans l'espoir d'y trouver un emploi ou une occasion de gagner leur passage hors de la planète.

Les propositions d'emploi sont diffusées par de petits engins de la taille d'un caméscope des années quatre-vingt-dix, doté de quatre ailes de libellule. Ces appareils devraient être incapables de voler, mais ils le font tout de même, contre toute logique. Ces engins sont avant tout des traducteurs, qui parlent, outre la *lingua franca*, plus de trois millions de formes de communication… Mais évidemment aucune de celles pratiquées par l'humanité.

Toutefois, si les PJ ont dans leur groupe des extraterrestres (ou en sont eux-mêmes), ils peuvent se faire traduire, puis transmettre via un transmetteur de pensées, les propos des machines.

Si les PJ n'ont rien de tout cela, ils peuvent encore faire un peu de troc auprès d'un des nombreux aliens qui errent sur la place. Certains disposent d'un transmetteur de pensées et sont ravis de jouer les intermédiaires.

Les drones abordent chaque groupe par un « EMMU ? EMMU ? » (EMMU : travail). Si on lui répond « KAM » (KAM : oui), il déroule ses offres. Dès qu'une offre est acceptée, le robot guide le ou les candidats vers leur futur lieu de travail. Sinon, il déroule la suivante.

« Venez travailler dans la faille ! De nombreux équipements et machines de valeur diverses sont tombées dans la faille. Nous cherchons des EMMU courageux pour explorer les profondeurs et ramener le nécessaire. Vous pouvez ainsi gagner la reconnaissance du DIGASHAG KIMID sous la forme d'un laissez-passer pour la ville haute, des provisions, un poste au palais ou même une audience ! »

MJ, ce travail est traité dans « La faille », en p. 148.

« Donnez du sens à votre vie ! Vous sentez la fin venir et vous voulez vous rendre utiles ? Le responsable du KALIKIM AKSI est toujours à la recherche de nouveaux spécimens à servir aux clients de choix. Votre chair est particulièrement délicieuse ? Précisez-le pour être servi au palais et recevoir une récompense spéciale ! »

Cette aventure n'est pas détaillée, pour des raisons évidentes. Normalement, les PJ devraient refuser de finir dans l'assiette de quelqu'un.

« Vive la science ! Vous êtes un être spécialiste de la science et vous avez découvert une variété géologique, biologique ou une nouvelle forme de vie utile à notre effort civilisateur ? Parlez-en au Temple du KIMID et recevez une récompense ainsi que la gratitude du KIMID. »

Ce travail se déroule auprès du médecin qui injecte le sérum d'obéissance aux volontaires. La créature ne s'intéresse en fait qu'aux trouvailles susceptibles de servir l'effort de guerre du KIMID : substances toxiques, créatures combattantes, etc. Si les PJ prétendent que les Humains sont de grands guerriers, elle demande une démonstration : une série de tests de Combat au corps à corps ou de Combat à distance. Un PJ qui réussit cinq tests d'affilée est jugé digne d'intégrer l'armée. Il reçoit un passe : une plaque rectangulaire dorée. Il lui permet de traverser le pont et de se présenter au cantonnement des soldats (cf. « Le pont du DIGASHAG », p. 156 et « Le cantonnement de l'armée », p. 157).

Retrouvez un petit LAA ! Une famille LAA a perdu son petit ! Si vous le trouvez, revenez ici afin que je vous guide jusqu'au deuxième palais de la grande route face au DIGASHAG KIMID AKSI. Une récompense est offerte !

Tout au long de l'exposé, la machine génère une image en trois dimensions d'un alien au corps élancé, dont les PJ ont peut-être trouvé plusieurs cadavres déjà, l'un sur une plage de basalte, près d'une cité sans porte, l'autre dans une anfractuosité de falaise, alors qu'ils étaient perdus dans le désert. Le robot escorte les PJ et leur permet de passer le pont (cf. « Le pont du DIGASHAG », p. 156) s'ils sont avec le jeune alien. Pour votre information, MJ, c'est aussi à proximité de ce pont que se trouve

actuellement le LAA perdu. Le robot n'en sait évidemment rien.

Vous êtes des artistes ou des experts en sociologie ? Le DIGASHAG KIMID cherche à faire une magnifique création pour rendre évidente la toute-puissance de l'empire du KIMID. Les créateurs sont invités à présenter leur projet au responsable du Temple du KIMID.

Si les PJ ont une idée, ils doivent d'abord la présenter au médecin du temple. Seules les plus malignes et les plus économiques sont susceptibles d'être retenues, car le projet n'a pas vraiment de budget. MJ, à vous de juger. Si vous estimez que le projet vaut quelque chose, le médecin remet aux PJ un passe OR, qui permet d'atteindre le palais (cf. « Le pont du DIGASHAG », p. 156 et « Le palais du DIGASHAG, p. 159).

LE GÉNÉRATEUR D'ÉNERGIE (URUKIN AKSI)

La zone du générateur se compose d'un grand enclos de grillage au centre duquel trône un gros bâtiment de métal. Il est fermé sur toutes ses faces, à l'exception de sa façade qui est constituée d'une porte de prison démesurée, dont les larges barreaux doivent faire la taille d'un bras humain. L'édifice est clairement entièrement empli de quelque chose, qu'il est impossible d'identifier depuis la clôture. Ce quelque chose semble peser sur ces barreaux, qui grincent comme s'ils subissaient une énorme pression.

Si les PJ décident de surveiller le bâtiment pendant quelque temps, ils peuvent tenter un test d'Observer. En cas de réussite, ils observent un phénomène incroyable. Alors que la porte de prison semble grincer plus fort que d'habitude, un œil de près d'un mètre de diamètre s'ouvre au milieu de la masse qui s'appuie sur les barreaux. Il observe les environs pendant quelques instants, avant de se refermer. Il y a une créature vivante, enfermée dans ce qui semble être une cage trop petite, à l'intérieur du générateur.

Sur les flancs et le toit de la construction sont placés d'énormes dispositifs, sans doute l'équivalent local des prises de courant, dont partent des écheveaux de câbles électriques épais. Les câbles sont surélevés sur une série d'écheveaux métalliques de trois mètres de haut et rayonnent dans toute la ville. Toutefois, seule une petite partie d'entre eux sont branchés, essentiellement ceux qui se dirigent vers les quartiers au-delà du pont du DIGASHAG – le cantonnement de l'armée, l'astroport, le palais du DIGASHAG et le quartier haut. Si les PJ en sont curieux, il n'y a que deux lignes alimentées qui ne se dirigent pas vers ces quartiers. L'une rejoint le restaurant (cf. « Le restaurant », p. 153), l'autre le temple du KIMID (cf. « Le temple du KIMID », p. 142).

Deux sentinelles montent la garde devant la seule entrée de l'enclos. Occasionnellement, un alien arrive, montre une carte noire, que les gardes conservent tout le temps que la créature passe auprès du bâtiment du générateur. La seule activité à l'intérieur de l'enclos consiste à brancher un câble, puis à le débrancher, sans doute pour alimenter temporairement un quartier en courant électrique. Les deux gardes se nomment Job et Jib. S'ils sont tout aussi crédules que la majorité des aliens présents en ville, ils sont en revanche incorruptibles (et donc insensibles au mot de passe de la résistance, si les PJ en ont connaissance). Personne n'entre sans remettre un passe noir.

Dotés de quatre solides jambes et d'une puissante queue préhensile (ou peut-être un tentacule ?) au milieu du torse, Job et Jib mesurent presque deux mètres de haut et ont au côté un fouet électrique chacun.

Issus d'une culture et d'une espèce dotée de moyens qui dépassent infiniment ceux des PJ, ils ne sont pas des adversaires à la portée des personnages. Ils sont insensibles à toute forme de dégât et ne manquent jamais une attaque.

Si on s'adresse à eux, ils sont capables d'employer n'importe quelle forme de communication pour s'exprimer dans la langue et selon le mode naturel de leurs interlocuteurs. Cette capacité n'a pas d'explication rationnelle au niveau technologique des PJ. Ils ont par ailleurs une tendance déroutante à finir les phrases l'un de l'autre. Ils sont en effet une seule et unique créature, encore immature, qui se reproduit par parthénogénèse. Un jour, ils divergeront et donneront « naissance » à deux individus indépendants, capables à leur tour de se reproduire. Job et Jib sont fascinés par les étoiles et les voyages spatiaux : ils sont passionnés par tous les récits que peuvent leur faire les PJ, ce qui peut constituer une intéressante diversion, par exemple lors d'une tentative pour entrer dans l'enclos discrètement (les tests de Discrétion se font alors avec un bonus de +20, voire plus si l'un des joueurs se montre un conteur particulièrement captivant).

Si l'un des PJ approche assez de la créature enfermée dans le générateur pour être à portée d'un transmetteur de pensées, il découvre qu'il s'agit d'un être conscient, qui se désigne lui-même

comme « URUKIN » (URUKIN : énergie). Il est originaire d'un monde aquatique et a été enfermé ici parce qu'il est capable de produire d'énormes quantités de courant électrique lorsqu'il est compressé. Il ne rêve bien entendu que de s'échapper, mais comment faire lorsqu'on est une créature aquatique sur un monde dépourvu d'eau et que l'on pèse plusieurs dizaines de tonnes ?
MJ, à moins que les PJ n'aient réussi à pactiser avec les robots du quartier des machines (cf. « Le quartier des machines », p. 155) ou disposent d'un navire spatial (cf. « L'astroport », p. 158), ils n'ont aucun moyen de venir en aide à la créature.
Dans le cas où ils disposeraient d'une telle aide, voici les différentes étapes pour libérer la créature :

- Ouvrir la porte.

Cela réclame un test Bricoler, bidouiller à -50 pour comprendre comment actionner le mécanisme d'ouverture, qui est bardé de sécurités et de verrous. Il est aussi possible de fabriquer un acide capable d'affaiblir assez les barreaux pour que la cage cède sous la pression d'URUKIN. Fabriquer un tel acide demande un test de Biologie, géologie à -25.

Jib et Job, confrontés à cette situation pour laquelle ils n'ont aucune instruction, se mettent en marche tranquillement vers la caserne afin d'en obtenir.

- Transporter URUKIN. La créature est incapable de se mouvoir hors de l'eau, elle est bien trop lourde et n'a pas les appendices nécessaires. En outre, elle émet de puissantes décharges électriques simplement parce qu'elle est compressée par son propre poids. Avec un navire spatial, il est possible de la déplacer sans trop de difficulté. On peut aussi envisager d'employer une foule de robots pour la soulever. Cela réclame toutefois d'inventer un dispositif capable de convertir les décharges d'URUKIN en énergie utilisable par les porteurs.

Un test d'Adaptation sans malus ou de Bricoler, bidouiller avec un malus de 30 permet de réaliser un tel dispositif.

- Enfin, reste à trouver un endroit ou déposer URUKIN. Le seul qui lui convienne sur cette planète est le lac de la cité sans porte (cf. « Les abords de la cité sans porte », p. 128). URUKIN ne craint absolument pas les poissons aveugles, qui constituent au contraire une source de nourriture pour lui. Cependant, la solution idéale serait de remplir d'eau l'une des soutes du navire (encore une fois, le lac de la cité sans porte pourrait être mis à contribution) afin de lui fournir une sorte de cabine. URUKIN pourrait alors devenir un membre d'équipage bien utile, qui réduit drastiquement la consommation de carburant. Le ramener sur son monde n'est pas envisageable à court ou moyen terme : seul le KIMID en connaît la localisation. Mais l'espoir que cela arrive un jour est un cadeau précieux pour la malheureuse créature.

LE DORTOIR

Cette zone abrite les aliens « sans abris » de la cité : ceux qui ont perdu leur maison suite à la catastrophe responsable de la création de la faille, mais aussi ceux qui sont arrivés par les portails et n'ont pas été soumis aux quatre cents jours de travaux forcés (ou qui les ont accomplis, si les PJ ont choisi de faire leur temps sans rechigner).
Ils sont abrités sous un dais de toile supporté par plusieurs dizaines de poteaux métalliques. Si cela intéresse les PJ, le dispositif est clairement inspiré des cités des Araignées.
Du mobilier de récupération, d'autant plus difficile à comprendre qu'il est en très mauvais état, est éparpillé un peu partout, offrant les équivalents de chaises, de tables et de matelas adaptés à un incroyable éventail de physionomies différentes.
La première fonction du dortoir est d'offrir, si certains personnages ont été tués et qu'aucun PNJ n'est disponible, un lieu d'où peuvent émerger des remplaçants. Par définition, ce ne sont pas des Humains, mais n'importe quelle créature présentée dans les annexes peut être choisie, tant qu'elle a déjà été rencontrée par les joueurs.
Le dortoir est un lieu morne, dans lequel il ne se passe pas grand-chose. On y attend des jours meilleurs. Matin et soir, une distribution de cubes nutritifs et d'eau cristallisée est organisée.
Malgré tout, le calme ambiant est troublé par trois points d'intérêt.

- La grenouille multioculaire. Au centre de la zone, une énorme créature verte et pustuleuse s'est installée. Elle n'a aucun membre apparent. Plusieurs dizaines d'yeux, répartis sur tout le pourtour de son sommet, s'ouvrent et se ferment régulièrement. On dirait une grenouille qui n'aurait pas de squelette, ou un tas de gélatine recouvert d'une peau de grenouille.

La créature semble l'objet d'une forme d'adoration. De nombreux aliens l'entourent, répétant rythmiquement « ARINMI GANU » (ARINMI : déesse ; GANU : vie).
ARINMI GANU ne peut pas être contactée par un transmetteur de pensées. Son esprit est tellement étranger que même ces dispositifs universels

touchent leurs limites. Toutefois, les adorateurs des créatures sont enchantés d'en vanter les mérites. ARINMI GANU offre des visions et l'immortalité.

Contre une offrande de nourriture, la créature génère sur sa peau une pustule emplie d'un liquide salé. Crever la pustule et avaler le liquide permet d'avoir une vision de l'avenir, mais réclame d'avoir les nerfs bien accrochés. Le processus est tout de même particulièrement répugnant. À moins de réussir un test de Garder son calme, un PJ est incapable de mener le processus à bien et perd les bénéfices de son offrande.

MJ, vous savez ce que vos joueurs ont prévu de faire ou ce qu'ils sont le plus susceptibles de vouloir accomplir. À vous de voir ce que la vision décrit. Ce peut aussi être un moyen de guider les joueurs s'ils ne savent pas quoi faire. Tant que la vision ne s'est pas accomplie, absorber à nouveau le liquide produit le même aperçu du futur.

Contre une offrande de patrimoine génétique (gamètes, sang, peu importe), la créature génère un œuf, de la taille d'un ballon de basket. Il est indestructible et, dans plusieurs siècles, il donnera naissance à une nouvelle ARINMI GANU dotée des souvenirs et des connaissances du PJ qui a fait l'offrande.

Enfin, et c'est un effet inconnu des adorateurs, si les PJ transportent un œuf d'une créature qui n'a pas encore éclos, à proximité de la déesse, il le fait.

- Un oiseau malade. Un homme-oiseau, de la même espèce que celle rencontrée dans le hangar qui accueille tous les arrivants sur ce monde (cf. « Deux oiseaux en colère », p. 124), est penché au-dessus du corps d'une congénère, répétant « IRKI ! IRKI ! » (IRKI : Mal). La créature allongée sur le sol est très malade et a besoin de soins adaptés à son espèce. Les PJ ne sont pas en mesure de faire un test de Soigner, à moins que l'un d'entre eux n'interprète lui-même un membre de ce peuple. Il n'y a que deux solutions pour aider la malheureuse. La première est de la porter jusqu'au temple du KIMID afin qu'elle reçoive l'injection. Il faut cependant convaincre le docteur de soigner sa patiente sans que celle-ci prononce le serment, puisqu'elle est inconsciente. L'autre solution consiste à faire intervenir Donne-la-vie (cf. « Le médecin entré en résistance », p. 143).

Si Reine accompagne les PJ, elle insiste pour qu'une solution soit trouvée. Si les joueurs ignorent sa demande, elle les abandonne.

- Le capitaine. Cette créature épaisse, aux membres courts et aplatis, est clairement originaire d'un monde marin. Sa tête, énorme, représente au moins la moitié de son corps. Elle n'arbore ni yeux, ni oreilles, seulement une bouche formée de multiples lèvres tremblotantes. D'innombrables cils vibrent au sommet de sa tête. Sa peau arbore un motif en deux tons, noir et blanc, un peu à la manière d'une orque.

Il est assis sur un tas de gravats et parle d'un ton grave à plusieurs autres aliens rassemblés autour de lui. Il dispose d'une petite machine capable d'apprendre n'importe quel langage en quelques instants et s'en sert pour parler anglais de mieux en mieux (il commence en petit nègre, puis, quelques phrases plus tard, parle normalement) si les PJ tentent de communiquer avec lui.

Cet alien était le capitaine d'un navire en route vers le monde-lumière. Il amenait des pèlerins et des marchandises depuis des zones de l'espace qui ne sont pas encore desservies par la Route. La Porte de ce monde est en effet la première sur ce tronçon qui soit assez grande pour permettre le passage d'un navire spatial.

Lorsqu'il est arrivé, le KIMID était déjà sur place et a fait atterrir de force le navire spatial sur un nouvel astroport qu'il venait de faire construire, au milieu de la ville. Lorsque l'énorme navire s'est posé, le sol s'est effondré sur plusieurs centaines de mètres, envoyant le vaisseau au fond d'un gouffre où il repose encore. Le capitaine ne sait pas trop à quoi cet effondrement est dû. Sans doute y avait-il une cavité qui n'a pas supporté les millions de tonnes de son navire.

Les aliens qui l'entourent sont tout ce qui reste de son équipage. Ils viennent tous de mondes de haute technologie et ne craignent pas grand-chose sur cette planète arriérée. Ils ont décidé de patienter jusqu'à ce qu'une opportunité de repartir se présente. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, aucun n'est candidat pour embarquer avec les PJ. Cela reviendrait, pour eux, à passer d'un poste sur un porte-avions nucléaire pour rejoindre une pirogue à balancier occupée par une bande de primitifs. Sans façon !

LA FAILLE

Cette grande faille s'est ouverte assez récemment ; pour preuve, des blocs de roche continuent de s'en détacher de temps en temps. Ses abords immédiats ont été nettoyés. Les ruines ont été rasées, les gravats retirés, ce qui a dégagé la vue sur toute la longueur du gouffre et permet de repérer une installation de fortune, perchée au bord du précipice, à peu près au milieu de la faille. Des ponts de cordes, des rampes métalliques et plusieurs monte-charges sont reliés à cette structure. Les ponts et les rampes sont utilisés par des aliens pour descendre dans les profondeurs du gouffre ou, plus rarement, en remonter. Les monte-charges, très actifs, remontent des caisses, des fragments de machines, des cadavres… Ce capharnaüm mystérieux est déchargé à toute allure par plusieurs robots de grande taille qui, de loin, ressemblent un peu à des ponts roulants.

Lorsque les PJ s'approchent, ils peuvent voir deux aliens élancés en remonter un troisième, qui hurle tout ce qu'il peut. Ses deux jambes sont coupées à hauteur de genou.

Deux sentinelles Tortue-scarabée (cf. « Aider le mangeur de cœur », p. 137) armées de fouets électriques commencent par fouiller consciencieusement les aliens qui remontent avant de les laisser se précipiter en direction du temple du KIMID.

Si les PJ viennent jusqu'à la structure, les sentinelles les interpellent, en désignant l'abîme et les ponts de corde : « UMMUR LULA EMMU GEGU ? » (UMMUR : vous ; LULA : aller ; EMMU : travailler ; GEGU : sombre).

Si les PJ répondent « KAM », les sentinelles s'écartent et les laissent descendre. Elles ne posent pas de questions si les PJ sont accompagnés d'un robot venu avec eux de la place des travailleurs (cf. « La place des travailleurs », p. 144) et se contentent de désigner une rampe métallique.

Descendre dans la faille

Qu'ils descendent par le pont de lianes ou la rampe, les PJ aboutissent au même endroit : une plateforme rocheuse qui donne accès à un étroit sentier, accroché au bord de la faille. La lumière ne pénètre presque pas jusqu'ici : les lieux sont plongés dans une quasi-obscurité.

LA BÊTE

La faille est due au terrier d'une énorme créature, qui était installée sous la ville. Cette bête de plus de dix-huit mètres de long est recouverte d'écailles noir mat qui lui permettent d'adhérer aux parois. Son énorme tête n'est qu'une gueule et est capable de s'ouvrir suffisamment pour engloutir libii. Jusqu'à une époque récente, elle se contentait de creuser des tunnels sous la cité pour se nourrir. Toutefois, elle a eu récemment plusieurs dizaines de « petits » (cinq mètres de long, tout de même !) et a entrepris de s'aménager une gigantesque caverne toute en longueur pour élever ses rejetons. Lorsque le gros vaisseau de transport s'est posé, il a fait s'effondrer la caverne, tuant une partie de la portée du monstre.

En temps normal, cet animal n'est pas dangereux : exclusivement lithovore, il ne s'intéresse pas aux habitants de la surface. Toutefois, le vaisseau est tombé en plein milieu de son nid et a tué une partie de sa progéniture. La chose s'est donc mise en chasse des intrus, accompagnée de ses petits survivants.

Certaines actions des PJ sont capables d'attirer l'attention soit de la mère, soit des petits. Ceci est géré par le système de « taux d'alerte ». Pour le moment, l'animal s'occupe d'autres aliens descendus dans le gouffre, ou attaque vainement certaines parties du vaisseau pour dégager ses petits. Cependant, certaines actions sont susceptibles d'attirer son attention et de la faire venir. En fonction du taux d'alerte, les PJ peuvent être attaqués par des petits, voire par la mère elle-même.

Au taux d'alerte 3, un petit, attiré par les actions des PJ, les attaque.

Combat au corps à corps 50 %, 1d4 points de dommage, 10 points de vie. Le petit fuit dès qu'il a perdu la moitié de ses points de vie. Le poursuivre ou le tuer fait grimper de 1 le taux d'alerte.

Au taux d'alerte 5, la mère attaque. Ce monstre géant est aveugle et stupide : il cherche à tuer une créature, puis disparaît. Son attaque a 50 % de chance de tuer net sa victime et 50 % de l'estropier (membre arraché, fractures, etc. - à vous de voir, MJ).

Avant que les PJ se lancent, MJ, demandez-leur comment ils descendent (silencieusement ? Ou en chantant pour se donner du courage ?). Faites aussi établir l'ordre de marche : le sentier est trop étroit pour qu'il soit possible de changer de position facilement.

Ensuite la descente est émaillée des péripéties décrites ci-après.

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

- **Un tunnel gluant.** Une ouverture (trop petite pour Iibii) se découpe sur la paroi. Elle semble permettre de descendre plus rapidement dans la faille, mais ses parois sont recouvertes d'une substance gluante (il s'agit des fluides d'un alien qui a été massacré par la bête). Si les PJ décident d'emprunter ce raccourci, le taux d'alerte monte de 1 mais ils évitent les trois prochaines péripéties.
- **Un cadavre** (cette péripétie est évitée si les PJ ont emprunté le tunnel gluant). Le PJ qui ouvre la marche trébuche sur quelque chose de mou… Il s'agit du cadavre d'un alien épouvantablement massacré.

Le personnage doit réussir un test de Garder son calme. En cas de réussite, il parvient à retenir un cri et peut fouiller le cadavre. Celui-ci tient, dans une main, un couteau fait dans un matériau inconnu. Il tranche tout ce qu'il touche (dégâts : 1d6, ignore toute armure).
En cas d'échec, il ne peut retenir un cri et pousse désespérément le cadavre dans le vide pour s'en débarrasser. Le bruit de cette chute augmente de 1 le taux d'alerte.

- **La caverne** (cette péripétie est évitée si les PJ ont emprunté le tunnel gluant). Le chemin s'enfonce dans la falaise et aboutit dans une caverne qui porte de nombreuses traces de fluide gluant et vert. Une cabine de métal, peut-être une nacelle de secours, est posée en plein milieu. Le même fluide vert sourd depuis les interstices de la porte, visible sur le devant de la cabine.

La porte est fermée. Il suffit de la forcer pour l'ouvrir, ce qui réclame un test de Force à +10. En cas de succès, la cabine cède dans un grand grincement de métal torturé et le taux d'alerte augmente de 1, à moins que les PJ aient un plan plus discret (un couteau qui tranche n'importe quoi, par exemple).

À l'intérieur, les cadavres de trois petits êtres à très grosse tête, dont la peau verte fait un peu penser à une grenouille, sont enlacés.

Un test de Soigner permet d'établir qu'ils étaient à l'intérieur de la cabine lorsque celle-ci a été secouée en tous sens, fracassant ses occupants contre les parois. La créature capable de faire cela à un cube de métal de plusieurs tonnes doit être particulièrement puissante.

Entre les cadavres, comme s'ils avaient tenté de le protéger au prix de leur vie, les aliens tiennent un orbe bleuté. Son utilité est indiscernable, mais il semble revêtu d'une couche de ciel étoilé, semblable à ce qui orne le dôme dans le quartier haut (cf. « La salle de la connaissance », p. 162)
- **La dangereuse descente** (cette péripétie est évitée si les PJ ont emprunté le tunnel gluant). Le chemin qui longe la falaise s'arrête net. Des prises grossières ont été taillées dans la paroi.

Ouvrir le chemin demande un test de Courir, nager, sauter. En cas d'échec, le PJ ne chute pas, mais une prise qu'il pensait sûre s'effrite, entraînant un petit pan de la falaise dans sa chute. Le taux d'alerte monte de 1 et cela a des conséquences lors de la péripétie suivante.

- **Un alien mourant… ou déjà mort.** Les PJ atteignent le fond de la faille.

Si les PJ ont fait tomber un morceau de falaise en descendant, le cadavre de l'alien est sous la masse de roche et il n'y a rien à en tirer.
Sinon, ils découvrent un alien de petite taille, au physique vaguement insectoïde. Il est doté de deux pieds et deux bras, mais articulés à l'envers pour un Humain. Ils terminent tous par une pince. L'alien semble en état de choc et souffre de nombreuses abrasions. Il tient dans sa main un objet étrange, semblable à une pointe de lance dotée d'une poignée. Il murmure « IRKI » (IRKI : danger) en pointant l'une des deux parois de la falaise.
Si les PJ sont accompagnés par le médecin à tête de miroir, celui-ci se précipite pour soigner le malheureux. L'être accompagne alors les PJ pour le reste de l'exploration de la faille. Si le monstre de la faille se montre, il le tue avec son arme.
Il est sinon possible de le remonter afin qu'il soit emmené au temple du KIMID (cela octroie une récompense, qui est indiquée en encart, plus loin – cf. « Et si on remontait », p. 152).

La seule mauvaise idée consisterait à tenter de le soigner par soi-même. Le PJ qui s'y essaye doit faire un test de Soigner à -40. En cas d'échec, il tue son patient. En cas de réussite, il parvient à comprendre qu'il n'y comprend rien et à arrêter ses tentatives avant de commettre le pire.

Si l'alien meurt ou si les PJ n'ont pas de scrupules à le dépouiller, ils récupèrent cette bizarre pointe de flèche.

Le personnage qui s'en saisit doit réaliser un test de Garder son calme comme l'arme tâtonne dans son esprit pour s'harmoniser avec lui. Réussite ou échec, ce contact mental lui fait perdre un Point de Santé Mentale.

En cas de réussite, il parvient à se faire comprendre de l'arme et peut l'employer. Il apprend immédiatement que l'objet peut encore être utilisé deux fois, après quoi il n'aura plus de son principe actif. Il suffit de pointer l'engin vers une cible et de vouloir la tuer pour qu'elle agisse. Contre n'importe quel adversaire doté de points de vie, l'arme le tue net. Contre les adversaires qui n'ont pas de points de vie parce qu'ils sont invincibles en temps normal (les robots tueur tripodes, par exemple, ou encore Jib et Job), deux coups suffisent à tuer ou détruire la cible.
En cas d'échec, l'harmonisation ne fonctionne pas et l'arme « comprend » qu'elle n'est pas tombée entre de bonnes mains. Elle se verrouille et ne peut plus être employée par personne.

- Le vaisseau est maintenant en vue, ainsi que les monte-charges, qui sont vides et à l'arrêt. Si les PJ ont compris qu'il fallait serrer l'un des flancs de la falaise ou s'ils ont la petite créature insectoïde avec eux, ils arrivent sans encombre jusqu'au navire. Sinon, le taux d'alerte monte de 1.

Le vaisseau

Au terme d'une courte marche, les PJ arrivent devant le navire écrasé. Il est cyclopéen : il doit faire au moins la moitié de la ville en longueur. Il n'y a aucune explication au fait qu'il ait pu se poser sans se briser en morceaux sous son propre poids, sans parler de survivre à une chute de plusieurs dizaines de mètres au fond de la faille.
L'engin est constitué d'un entassement de rectangles tout en longueur, avec à l'avant un cube plus gros et à l'arrière une machinerie anguleuse, sans doute son système de propulsion. Il est posé de guingois, montrant le même genre de machinerie, mais à une échelle plus réduite, sous sa coque.

Un test de Comprendre l'étrange ou de Pilotage à -20 permet de déduire qu'il s'agit sans doute des dispositifs qui permettent de poser l'engin, peut-être des sortes de réacteurs.

S'ils ne l'ont pas déjà tué, le monstre de la faille est posté juste au-dessus du vaisseau. Il cherche stupidement à le détruire, sans parvenir à érafler la coque.
MJ, les PJ ont devant eux de nombreux choix, et peuvent même avoir déjà éliminé la créature. Ce qui suit part du principe qu'elle est en vie et que les PJ vont devoir l'éliminer. Si les personnages l'ont déjà tuée ou ont de quoi le faire immédiatement, passez à la suite : « Un peu de loot ! ».

Pénétrer dans le navire n'est pas difficile : même si le monstre de la faille est énorme, le navire l'est encore bien plus.

Un test de Discrétion à +30 permet de pénétrer dans le vaisseau. En cas d'échec, le PJ peut tenter un test de Courir, sauter, nager. S'il obtient une réussite, il parvient in extremis à monter à bord. En cas d'échec, il est tué.

Que le test de Discrétion ait été réussi ou non par tout le monde, à l'instant où les personnages entrent à l'intérieur du navire, la créature cesse ses attaques contre la coque. Elle a senti que quelque chose se déplaçait dans l'impénétrable coquille et se poste juste devant l'entrée, attendant que les importuns tentent de ressortir.
Si l'on excepte un plan inattendu et efficace des joueurs, la seule manière de sortir du vaisseau consiste à tuer la créature. Cela peut être réalisé de deux manières :

- Parmi les différents objets que contient le navire, il y a un tube orné de petites fleurs (voir ci-après, « Un peu de loot »). Un PJ qui le brandit a 20 % de chance de l'allumer et de tuer le monstre. Notez, MJ, que la créature qui assiège le vaisseau n'a pas de sens de l'ouïe et n'est donc pas sensible au pouvoir hypnotique de l'éventail de plumes.
- Une solution moins risquée consiste à atteindre le poste de pilotage, à l'avant du navire. Les commandes ne ressemblent pas à celles que les PJ ont eu l'occasion de voir dans les vaisseaux aliens. D'innombrables boutons carrés recouvrent la moindre surface. Nombre d'entre eux émettent une lueur bleu foncé, parfois fixe, parfois clignotante (signe de dysfonctionnement sur le monde aquatique dont est originaire ce navire). Cependant, la logique de la disposition de tous ces boutons paraît étrangement humaine : pour une fois, la fonction a guidé la forme et il paraît possible de comprendre comment mettre en marche certaines parties du vaisseau, notamment les moteurs.

Un test de Comprendre l'étrange ou de Pilotage permet, au terme de quelques tests, de savoir comment activer les moteurs arrière ou ceux qui permettent de soulever le vaisseau. Il est clair que les espèces de tuyères carrées éjectent quelque chose avec une force titanesque, assez puissante pour lever l'énorme masse du vaisseau. Il ne reste qu'à attirer la créature devant les tuyères, puis à les mettre à feu pour transformer l'énorme créature en bouillie. MJ, aux joueurs de trouver une solution : un cadavre balancé par le sas dans la bonne direction, par exemple, peut faire plonger la créature dans une position adéquate.

Un peu de loot !

L'intérieur du navire contient de nombreux objets semblables à des containers, qui peuvent être soulevés aisément, mais sont dotés d'une énorme inertie, comme s'ils étaient en apesanteur. Ils sont protégés et ne peuvent pas être ouverts, même par des armes capables de trancher n'importe quoi.
Il y a aussi beaucoup de cadavres dans un état de décomposition avancé. Ils semblent, pour l'essentiel, être morts du choc avec les parois, le plafond ou le sol lorsque le navire a heurté le fond du gouffre.

Évoluer au milieu de ces corps et dans cette odeur pestilentielle demande de réussir un test de Garder son calme sous peine de perdre un Point de Santé Mentale et d'être pris de nausées.

On a commencé à déplacer les containers et les corps en direction des monte-charges, mais l'opération a cessé et les aliens qui se trouvaient sur place sont tous morts. Devant les monte-charges, un dispositif montre un objet qui doit sans doute être particulièrement recherché par les autorités : un rectangle bleu qui projette une carte stellaire.
Les PJ peuvent achever le chargement des monte-charges : une fois suffisamment plein, c'est-à-dire au bout d'une demi-journée, les plateformes remontent toutes seules, puis redescendent avec dix jours de provisions (nourriture et eau). Chaque demi-journée passée à faire ce travail fourni la même récompense, 10 jours de provision.
Les joueurs pourraient aussi être tentés de visiter le navire afin de voir ce qu'ils peuvent récupérer. C'est une entreprise de longue haleine, car l'engin est immense. Il faut cinq jours de travail pour en venir à bout. La récolte est plutôt décevante, car la majorité de ce que contient le vaisseau n'a aucun sens pour les PJ, au même titre qu'un circuit imprimé serait un mystère complet pour un Babylonien de l'Antiquité.
Malgré tout, les personnages peuvent découvrir quelques objets qui ont soit une valeur marchande, soit une utilité manifeste :

- La carte stellaire dont l'image est visible près des monte-charges. Entre les mains des PJ, elle ne projette pas de carte stellaire ;
- Un disque de diagnostic identique à celui trouvé dans le temple de pierre froide, sur la planète des Serpents (cf. p. 107) ;
- Une sorte de vuvuzela rouge ;
- Une étoile jaune, en métal ;
- Un tube gravé de petites fleurs. Les PJ ne peuvent pas comprendre comment il fonctionne, mais s'ils tentent de le brandir, il y a 20 % de chance qu'une lame de lumière apparaisse à son extrémité. Elle tue tout ce qu'elle touche, tranche tout ce qu'elle heurte ;
- Une poupée en forme de dinosaure ;
- Un éventail fait de plumes vertes. Lorsqu'on l'agite, il émet une petite musique étrange. Tous les individus dotés d'un sens de l'ouïe dans les dix mètres sont hypnotisés par ce son et ne peuvent rien faire d'autre que de l'écouter (y compris l'utilisateur, ce qui arrête donc assez vite la transe).

ET SI ON REMONTAIT ?

Si les PJ décident de remonter, les sentinelles les interceptent en leur ordonnant de remettre leur butin « ULAGUK MUSHA » (ULAGUK : donner ; MUSHA : objet, machine). Elles ne conçoivent pas qu'on leur mente et ne fouillent les PJ que s'ils répondent « KAM » (KAM : oui) sans leur donner au moins un objet. Sinon, elles croient ce que leur disent les personnages et les laissent aller, même si des pièces d'équipement glanées dans la faille sont ostensiblement portées.
Voici la liste des récompenses offertes contre chacun des objets. Certains actes sont aussi susceptibles de donner lieu à une récompense.
• Le couteau qui peut tout trancher : un fouet électrique (pour les règles d'utilisation, cf. « Aider le mange-cœur », p. 137).
• Ramener le petit alien insectoïde encore vivant : un passe NOIR.
• Tuer la bête : un passe OR et le droit de rejoindre l'armée (cf. « Le cantonnement de l'armée », p. 157).
• La carte bleue : un passe OR et une audience auprès du DIGASHAG KIMID.
• Le disque de diagnostic : un coupe-file pour accéder une fois (une seule personne, une seule fois !) au temple du KIMID. Les PJ peuvent s'y faire soigner de toutes leurs blessures, même les plus graves (membres arrachés, etc.).
• La vuvuzela rouge : dix jours de provisions sous forme de cubes nutritifs et d'eau cristallisée.
• Une étoile jaune en métal : dix jours de provisions sous forme de cubes nutritifs et d'eau cristallisée.
• Le tube gravé de petites fleurs : un levier à gravité avec dix charges (cf. « Le palais du DIGASHAG, p. 159).
Le globe recouvert d'un ciel étoilé, l'éventail et la poupée dinosaure n'intéressent pas les sentinelles, qui les ignorent même si on les leur propose à l'échange.

LE RESTAURANT

La coquille d'un immense coquillage surplombe tous les bâtiments environnant. Il en émane des odeurs de toute sorte, dont une bonne partie met l'eau à la bouche. De très nombreux aliens vont et viennent. Ce pourrait être une sorte de forum, l'équivalent local d'un bar ou peut-être un marché ?

Si l'on pose la question à un passant, celui-ci désignera le bâtiment comme « AKSI KALIKIM » (AKSI : habitacle ; KALIKIM : manger).

Lorsque les PJ sont assez près, ils peuvent apercevoir que, sous le toit formé par le coquillage, plusieurs plateformes ont été construites, permettant de faire le tour de la masse centrale, très grande, qui occupe une large partie de l'espace intérieur. Cette masse informe ressemble beaucoup à un énorme morceau de viande, de la taille d'une navette spatiale.

Sur les plateformes, une foule d'extraterrestres de toute sorte, mais tous dotés d'appendices qui suggèrent des espèces carnivores, est en train d'employer divers instruments pour trancher, arracher, couper des fragments de l'énorme bifteck central. Certains les ingèrent immédiatement, d'autres emploient des dispositifs à proximité pour les cuire et les assaisonner.

Au rez-de-chaussée, plusieurs aliens sont clairement engagés dans ce qui semble être un concours de nourriture. Une sentinelle y a d'ailleurs participé et git, contre un poteau, incapable de bouger tellement elle a mangé.

De larges gouttières, dans lesquelles coule une eau claire et liquide, parcourent les trois étages de la plateforme.

L'entrée ne semble pas réglementée, mais en revanche des sentinelles patrouillent à chaque étage. Lorsqu'elles repèrent un convive qui ne mange plus, elles l'expulsent et un nouvel arrivant prend sa place. Malgré la frénésie de découpe à laquelle est soumis l'énorme morceau de viande, sa taille ne semble pas diminuer.

Si les PJ tentent l'expérience, ils constatent que la viande, sans avoir un goût extraordinaire, change agréablement des cubes nutritifs. En outre, à cette distance, ils peuvent constater que les « blessures » qu'ils infligent à la paroi de chair se referment à vue d'œil. S'ils ne coupent pas assez vite, elle paraît même grandir un peu.

Parmi les convives qui se retrouvent régulièrement dans cet étrange restaurant, on trouve plusieurs personnages qui peuvent présenter un intérêt pour la suite des aventures des PJ.

Ordo, le chef des sentinelles

Ordo est à la fois le chef du service d'ordre de la ville et celui de la petite communauté de Tortue-scarabée qui fournit le gros des effectifs de sentinelles. Lorsqu'il est en service, on peut le trouver sur le pont du DIGASHAG (cf. « Le pont du DIGASHAG » p. 156) et il a très à cœur de faire bonne impression sur tous ses subordonnés. Ici, il se détend et laisse un peu tomber le masque.

Les PJ découvrent un être mélancolique, un peu désabusé. Lorsqu'il a décidé de rejoindre l'armée du KIMID, il pensait offrir à son peuple un accès à la civilisation et la technologie qu'il n'avait pas reçues de la Route. En réalité, les siens sont employés comme de simples gros bras. Ils n'apprennent rien d'utile, sinon à mentir, tricher et voler, des notions que les siens ne connaissaient pas avant de venir ici. Comment fonder une famille dans ces conditions ? En outre, Ordo commence à comprendre certains concepts, tels que le salaire ou le droit de choisir son emploi. Lui et les siens n'ont jamais eu droit à de telles choses. Ils sont sentinelles, un point c'est tout, et reçoivent pour tout salaire une alimentation insipide et un lit dans les dortoirs collectifs des baraquements de l'armée. Ordo a bien remarqué que certains aliens sont bien mieux traités, même s'il est conscient que le système mis en place par le KIMID est remarquablement égalitaire. À de rares exceptions près, tous les sujets du KIMID reçoivent la même chose : un toit et à manger, rien de plus.

MJ, Ordo, dans ce lieu, est accessible à l'idée de révolte et pourrait permettre aux PJ, s'ils sont décidés à faire tomber le DIGASHAG KIMID, de lancer une révolte couronnée de succès, en mobilisant contre celui-ci ses propres forces de sécurité.

Ordo est particulièrement sensible aux questions qui concernent son avenir, sa famille potentielle et le fait que tous les siens, lui y compris, sont au fond… des esclaves.

En revanche, il n'est absolument pas réceptif à certains arguments. Ainsi, « c'était mieux avant » n'a aucune pertinence pour lui. Sur son monde, il a connu la famine. Les soins médicaux se résumaient à espérer que les choses s'arrangent toutes seules. L'espérance de vie était dix fois moins élevée qu'ici. Il n'est pas non plus utile d'insister sur la duplicité du KIMID ou sur le fait que ses ambitions hégémoniques vont plonger la galaxie dans la guerre. De son point de vue, le KIMID est plutôt une force stabilisatrice. Même si le prix à payer pour lui et son peuple est cher à son goût.

Je ne suis pas le mangeur de cœur

Attablé devant une énorme portion de viande qu'il dévore à belles dents, un être qui ressemble comme deux gouttes d'eau au mangeur de cœur (cf. « Aider le mangeur de cœur », p. 137) est en train de se restaurer : même apparence, même brelage compliqué, même distinction dans le maintien – alors même qu'il est en train de dévorer une pièce de viande crue.

Le dévoreur, c'est le nom qu'il se donne (en fait, son nom complet est « le dévoreur d'espoir », mais il ne l'utilise pas en entier) est ici pour voler la réussite de quelqu'un. Il cherche un individu ou un groupe d'individus crédules pour « dévorer leur espoir » - espoir de réussite, d'ascension sociale, de richesse, peu importe. Son objectif est de laisser quelqu'un faire le travail, puis d'en récolter les lauriers à sa place.

Comme dans le cas du mangeur de cœur, la raison de ce comportement n'est pas accessible aux PJ. Contrairement au mangeur de cœur, il n'y a cependant rien à gagner à l'aider à accomplir sa tâche.
Si les PJ ne l'abordent pas, il les ignore.
Si au contraire les PJ l'abordent, surtout s'ils le confondent avec son homologue, il tente de se lier avec eux. Cela pourrait donner, par exemple :

« Comme c'est amusant ! Je comprends la méprise, mais je ne suis pas celui que vous croyez. Mon nom est dévoreur, sans majuscule je vous prie, pas de ça en nous, n'est-ce pas ? Et alors, mangeur de cœur a-t-il réussi dans son entreprise ? »

La conversation roule ensuite sur le déroulement de la cérémonie, l'attaque des gardes et à son terme, dévoreur décide d'accompagner les PJ.

Il a senti en eux le potentiel adéquat pour mener son entreprise à bien. Il se montre serviable et offre son aide à chaque fois que c'est possible. Toutefois, dès qu'il en a la possibilité, il s'arrange pour être celui qui récupère les récompenses.
Par exemple au fond la faille, une fois que les PJ ont vaincu le monstre, il propose quelque chose comme « *je vous en prie, soignez vos blessures, je vais remonter chercher du secours...* » et il ne reviendra jamais, ayant encaissé la récompense pour la mort de la créature.
Autre exemple, si les PJ ont découvert l'enfant LAA, il se propose pour veiller sur la malheureuse créature, puis disparaît avec elle. MJ, à vous de voir ce que le dévoreur peut parvenir à voler. Il y a de nombreuses choses à faire en ville qui peuvent rapporter toute sorte de récompenses.

Le repaire de la Boule

Si les PJ traînent dans le restaurant communautaire à la tombée de la nuit, ils ont une chance de remarquer « la Boule », l'escroc qui officie sur le pont du DIGASHAG (cf. « Le pont du DIGASHAG, p. 156). Profitant de l'obscurité tombante, la créature grimpe le long des échafaudages qui soutiennent les passerelles et disparaît sur le sommet du coquillage.

Si les PJ recherchent activement à remarquer quelque chose, ils peuvent faire un test d'Observer pour repérer le manège de l'extraterrestre. Sinon, MJ, faites un test de Discrétion pour la Boule (il a un score de 93 % mais subit un malus de -40 du fait de sa négligence, car personne n'a jamais fait attention à lui dans ce lieu). Si l'alien échoue, il est vu par les PJ.
Accéder au repaire de la Boule réclame un test de Discrétion pour ne pas être vu par les sentinelles. Si les PJ ratent ce test ou ne se donnent pas la peine d'agir discrètement, ils sont aperçus par l'un des soldats en faction, qui monte voir ce qu'il se passe là-haut.

La Boule s'est constitué un nid empli de tout un bric-à-brac d'objets plus ou moins utiles : des cubes dorés, une planche qui soupire, deux transmetteurs de pensées longue portée (10 m), un collier fait dans un métal violet inconnu, douze cubes de nutriments, des récipients emplis d'eau liquide ou de poudre d'eau cristallisée représentant huit jours de boisson, une statuette représentant un alien élancé, une combinaison de survie en milieu désertique.
Si les PJ se montrent agressifs, la Boule tente immédiatement de s'enfuir, abandonnant son trésor. Il en fait de même si un garde se montre, mais interrompt sa fuite si les PJ tentent de l'affronter. Il veut voir comment tourne la bataille, car tous ceux qui affrontent les gardes sont ses alliés potentiels.
Si les PJ font au contraire preuve de patience et tentent de le rassurer, surtout s'ils sont accompagnés par toute une bande d'aliens, il accepte d'expliquer qui il est.
La Boule est le fruit d'une tentative du KIMID pour créer des espions mimétiques, capables de prendre n'importe quelle apparence et de lire les pensées profondes. Issue de la première génération viable et intelligente, la Boule ne constitue pas vraiment une réussite : ses capacités mimétiques sont très

limitées et il parvient uniquement à ressentir les désirs les plus forts. Il était donc promis à la destruction mais est parvenu à s'enfuir.
La Boule a toujours vécu seul et n'envisage pas qu'on puisse vouloir de lui. Il n'est qu'un résidu, un échec, après tout. Il ne demande pas de lui-même s'il peut se joindre au groupe des PJ, mais l'accepte avec empressement si on le lui propose.

LE QUARTIER DES MACHINES

Ce quartier de la ville est enclos dans une grande barrière de bric et de broc, mais qui semble tout de même très solide. À l'intérieur, ce qui ressemble à une immense décharge d'objets métalliques s'entasse, recouvrant les ruines d'habitations ou d'usines.
Le seul accès se fait par un large portail gardé par deux robots. L'un est une haute machine dotée de nombreuses pattes articulées, qui ressemble à une araignée très simplifiée, dont le corps sphérique semble un peu trop petit pour être relié à autant de pattes. L'autre est un humanoïde de taille humaine, doté de deux bras qui se subdivisent chacun en deux avant-bras terminés par des outils menaçants. Au-delà du portail, on peut apercevoir que les objets métalliques sont tous des robots, occupés à diverses tâches mystérieuses.
Lorsque les PJ s'approchent du quartier, les deux robots en faction leur barrent le passage. Le robot-araignée, qui est le seul à être capable de parler, émet un retentissant « GISH LULA » (GISH : non ; LULA : aller).

C'est quoi ce bazar ?

Ce quartier contient les machines qui servaient le DIGASHAG UGGAKU. Elles se chargeaient de la maintenance de la cité et de tous les travaux pénibles.
Lorsque le KIMID s'est emparé de la planète, juste avant de se suicider pour éviter la capture, le DIGASHAG UGGAKU a répandu un virus parmi les robots de la cité afin qu'ils entrent en rébellion. Créé en catastrophe, le virus n'a pas eu l'effet espéré. Au lieu de se transformer en une armée de résistants, les machines se sont mises à vouloir la liberté. Elles veulent créer leur propre civilisation, travailler à leur profit et ont développé une sorte d'intelligence collective qui n'annihile pas leur volonté individuelle, mais s'en nourrit et leur fournit une forme de conscience. Cette conscience est la seule qui possède un nom, les robots n'en ont pas à titre individuel. Elle se nomme GLADIUS (GLADIUS : liberté).
Le DIGASHAG KIMID n'a pas eu d'autre choix que de leur céder un certain nombre de droits, car il ne peut pas se passer de cette main-d'œuvre. Il leur a ainsi accordé l'indépendance du quartier des machines et échange désormais l'énergie qui alimente les lieux contre la réalisation des travaux les plus urgents en ville. En dehors des missions qu'ils accomplissent en échange de leur approvisionnement en électricité, les robots sont occupés soit à se réparer les uns les autres, soit à créer plus de robots.
Malgré ces avancées, les machines du quartier nourrissent une profonde méfiance envers les créatures biologiques.
Les robots du quartier ont tous les mêmes caractéristiques : Combat au corps à corps 60 %, dommages 1d6, 3 points d'amure et 10 points de vie. Ils sont plusieurs milliers, de sorte qu'un affrontement direct ne peut mener qu'à la défaite.

Entrer dans le quartier

Les PJ ne sont pas les bienvenus, spécifiquement s'ils ont à leur service un robot évolutif qui a été développé sur la voie de la puissance plutôt que de l'intelligence.
À l'inverse, s'ils ont avec eux un robot doté d'au moins un niveau sur la voie de l'intelligence, ils sont invités à entrer pour parler avec GLADIUS.
Ils peuvent ainsi pénétrer dans le quartier des machines et constater que celles-ci sont bien occupées à construire toute sorte de dispositifs, dont l'utilité est impossible à déterminer, sauf pour l'un d'entre eux : une cage, dans laquelle une sentinelle trop curieuse a été enfermée.
GLADIUS est, apparemment, un énorme robot trapu, un cube mécanique de deux mètres de côté, dont émergent occasionnellement des appendices mécaniques à l'utilité insondable. Ce n'est qu'une apparence, car en fait, GLADIUS est tous les robots de la ville. Il utilise cette enveloppe parce qu'elle est impressionnante, mais aussi afin de garder secrète l'organisation réelle du quartier. GLADIUS ne peut être ciblé par un transmetteur de pensées, mais parle les langues humaines que maîtrise le robot évolué, qui lui en transmet la connaissance.
L'émissaire des machines veut établir plusieurs points :

- Quelle est la place du robot évolué dans le groupe des PJ ? Il est conscient que la petite société rassemblée dans la ville n'est pas représentative de l'ensemble de l'univers et veut savoir s'il est possible de trouver des créatures biologiques

avec lesquelles une relation d'égal à égal est possible. Si les PJ traitent le robot comme une simple machine ou montrent clairement qu'il leur est subordonné, non seulement la conversation s'arrête là, mais GLADIUS confisque le robot.

- Les PJ peuvent-ils envisager qu'une nation de machines existe, avec ses règles, ses lois et surtout son indépendance ? De nouveau, une réponse ouvertement négative signe la fin de la conversation. En revanche, une réponse positive, surtout si les joueurs devinent que c'est là le projet de GLADIUS et offrent leur aide, ouvre la suite de la discussion. Une réaction plus tiède n'implique pas forcément l'expulsion immédiate des PJ, mais GLADIUS n'a pas confiance et ne révélera plus rien d'utile.
- Si les PJ arrivent à ce point de la discussion, le « porte-parole » leur explique clairement quel est l'objectif des machines : devenir indépendantes, gagner leur liberté et ne plus avoir à obéir à personne. Cela passe bien entendu par de nombreuses étapes, dont bon nombre ne pourront pas être envisagées avant plusieurs siècles. Cependant, il y a certains problèmes qui demandent une réponse immédiate. Le plus important d'entre eux est l'indépendance énergétique de leur colonie. Le DIGASHAG KIMID a fait en sorte qu'il leur soit impossible d'accéder à une source d'énergie avancée. Ainsi, depuis qu'il a pris le pouvoir, le matériel que ramènent les voyageurs est confisqué immédiatement à la sortie de la Porte. Les machines n'ont que des batteries et des panneaux solaires, dont le rendement est bien insuffisant pour couvrir leurs énormes besoins. GLADIUS cherche une solution alternative. Si les PJ ont une suggestion, il est preneur !

MJ, voici les sources d'énergie qui feraient l'affaire en ville :

- Le générateur (cf. « Le générateur d'énergie (URUKIN AKSI) », p. 145)
- Le vaisseau écrasé au fond de la faille (cf. « Le vaisseau », p. 151)
- Le puits de lave de la cité sans porte (cf. « La salle du grand sommeil », p. 129)

Il reste ensuite à organiser la manière dont les machines vont soit voler la source d'énergie, soit se rendre là où elle se trouve. Les PJ devront aussi composer avec les limitations imposées par la programmation des machines, qui ne peuvent pas entrer dans le palais, ni attaquer les sentinelles.

Quelle que soit la solution que proposent les PJ, elle va plonger la cité dans un chaos total, car les machines sont essentielles au fonctionnement de la ville.

Toutefois, si les PJ parviennent à aider GLADIUS, ils ont une influence majeure sur cette galaxie (que vous pouvez leur décrire, MJ) : dans plusieurs siècles, à la place d'une guerre d'extermination sans pitié entre la civilisation de la Route et une horde de machines auto-répliquantes, la galaxie connaîtra une ère de prospérité et de paix sous la houlette conjointe de deux gigantesques empires, l'un créé par la Route, l'autre par l'oracle mécanique GLADIUS.

LE PONT DU DIGASHAG

La faille, qui coupe la ville en deux, en a isolé les quartiers les plus importants. Le DIGASHAG KIMID, dans sa grande sagesse, a immédiatement résolu le problème en faisant installer un pont, symbole de la puissance et de la bienveillance du KIMID.

Il s'agit d'un énorme monolithe de pierre noire, d'un seul tenant, dont les proportions et la forme font irrésistiblement penser à un domino.

Au milieu du pont, un filtrage permanent a été installé, tenu par une vingtaine de sentinelles jour et nuit.

Il y a une queue permanente formée par les nombreux aliens qui attendent, espérant passer de l'autre côté.

Les sentinelles répètent en boucle « MUSHA KAM ? » (MUSHA : objet ; KAM : oui). Les aliens qui ne comprennent pas ou ne peuvent fournir le fameux « MUSHA KAM » sont refoulés, à coups de fouet s'ils font mine de traîner ou de protester. Elles laissent en revanche passer ceux qui présentent un objet rectangulaire, de la taille et de la forme d'une carte de tarot, qui est soit complètement noir, soit de couleur dorée, soit noir avec un rond or au centre : les passes NOIR, OR, ou NOIR ET OR.

Dans la journée, les sentinelles sont dirigées par un chef auquel elles vouent une obéissance et une admiration évidente : Ordo. Tant qu'il est là, les gardes sont moins brutaux et plus courtois. Par contre, lorsqu'il prend sa pause déjeuner, les choses se passent moins bien. Si les PJ parviennent à convaincre une sentinelle de ne pas les chasser immédiatement à coups de fouet, c'est vers lui qu'ils sont envoyés. S'il n'est pas là, il n'y a qu'un seul moyen d'échapper au fouet, vider les lieux.

Ordo n'est pas dépourvu de compassion et conseille aux PJ de se rendre sur la place des travailleurs ou dans la faille pour obtenir un passe. Si les PJ sont aimables, il les convie même à venir déjeuner avec lui (cf. « Ordo, le chef des sentinelles », p. 153).

Les visiteurs refoulés s'amassent devant le pont, comme désorientés. Dans la foule, il est possible

de repérer deux aliens qui sortent du lot : la Boule et un petit alien élancé.

ET SI ON SAUTAIT ?

Le pont du DIGASHAG n'est pas un obstacle impassable sans les passes appropriés : il est par exemple possible de descendre dans la faille, puis de remonter de l'autre côté. Le robot, s'il a atteint son ultime étape d'évolution dans la puissance, peut aisément sauter le précipice. Cela réclame toutefois de ne pas se faire remarquer par les sentinelles, qui ont justement pour mission de ne pas laisser vadrouiller n'importe qui dans les quartiers sensibles de la ville.

La Boule

Ce curieux alien d'à peine un mètre de haut est une petite boule bleue semi-transparente, dont des pieds et des bras surgissent en cas de besoin. Si les PJ l'approchent, un visage approximativement humain (un nez, une bouche, deux yeux) apparaît à sa surface et il leur adresse la parole en *lingua franca*. Si les PJ tentent de communiquer via un transmetteur de pensées, il répète « GISH GISH » et refuse de répondre.
Il demande : « UMMUR LULA SHUSHKUM ? » (UMMUR : vous ; LULA : aller ; SHUSHKUM : la Route) puis il ajoute avec un air conspirateur sur son visage approximatif « BEMI MUSHA KAM LULA SHUSHKUM ! » (BEMI : moi ; MUSHA : objet ; KAM : oui ; LULA : aller ; SHUSHKUM : la Route). Il tente de refourguer aux PJ ce qu'il prétend être un passe permettant de rejoindre la Route, une carte métallique rectangulaire qui n'a, en fait, aucune valeur. Si les PJ acceptent, il demande un échange : « UMMUR ULAGUK BEMI MUSHA ! » (UMMUR : vous ; ULAGUK : donner ; BEMI : moi ; MUSHA : objet). Il accepte n'importe quoi, puis fait signe aux PJ de montrer leur « passe » aux sentinelles. Elles refusent évidemment de laisser passer les porteurs de ce bout de métal sans valeur et pendant que les PJ se font éconduire, il en profite pour s'éclipser avec son butin.

Le petit LAA

Un alien élancé, dont les PJ ont déjà croisé plusieurs représentants, se tient, tout seul, devant le pont. Son visage porte la marque d'un coup de fouet et il semble… perdu.

Si les PJ s'approchent de lui, il s'accroche à leur jambe en désignant l'autre côté du pont et en répétant « BEMI AKSI » (BEMI : moi ; AKSI : habitacle). L'enfant est trop jeune, trop affamé et trop terrifié pour projeter des pensées cohérentes via un transmetteur de pensées, de sorte qu'il est difficile de dialoguer avec lui. Si les PJ prennent le temps de le rassurer et lui donnent de quoi manger, il parvient à expliquer qu'il a traversé le pont, mais que les sentinelles n'ont pas voulu le laisser passer dans l'autre sens. Il voudrait rentrer chez lui, dans le quartier haut. Il s'agit du petit LAA pour lequel un avis de recherche a été lancé, sur la place des travailleurs (cf. « La place des travailleurs, p. 144).

LE CANTONNEMENT D'ARMÉE

Dans l'ombre du palais, juste au bord de la faille, se trouve une zone fermée par un grillage de plusieurs mètres de haut. On peut apercevoir au travers des sentinelles mi-tortue, mi-scarabée s'entraîner à utiliser un fouet électrique, en compagnie de quelques autres aliens. De grands hangars ou peut-être des baraquements sont plantés avec régularité dans un angle du terrain.
Devant la double porte grillagée qui permet d'entrer dans l'enceinte du cantonnement, une sentinelle est postée et intercepte tous ceux qui s'approchent au cri de « UMMUR GISH LULA » (UMMUR : vous ; GISH : non ; LULA : aller). Elle veille du matin au soir. La nuit, le portail est fermé. Elle vérifie les entrées et les sorties, renseigne les arrivants et fait en sorte que les choses se passent bien. Elle a reçu le titre purement honorifique de « EKSI BOLA » (EKSI : grand ; BOLA : sentinelle).

Entrer dans le cantonnement

EKSI BOLA est tout à fait disposée à répondre à des questions et dispose d'ailleurs pour cela d'un transmetteur de pensées (mais elle n'aime pas trop l'utiliser).
La seule raison pour entrer ici, c'est de vouloir rejoindre les rangs de l'armée du KIMID. Cela implique plusieurs conditions :

- Répondre à la question éliminatoire « Savez-vous mentir ? ». La seule bonne réponse est de demander la signification du mot « mentir ». Le reconnaître ou le nier ne fait que prouver que le personnage sait ce que veut dire le mensonge et donc qu'il est capable d'en proférer. Toutefois, la sentinelle ne sait pas mentir. Elle se contente

de se conformer aux ordres, même si elle ne les comprend pas. Comme personne ne le lui a interdit, elle accepte de répondre aux questions préliminaires, de façon très naïve. On peut donc lui demander la raison de sa question et la réponse qu'il faut donner pour réussir ce premier test.
- Réussir un test physique.

Il s'agit d'un test de Courir, sauter, nager à +25. En cas d'échec, le personnage est recalé. Les PJ qui ont reçu un fouet électrique en récompense de leurs services (ou qui l'ont récupéré sur un garde) en sont dispensés, puisqu'ils ont clairement déjà fait leurs preuves.

Une fois acceptés dans le programme de formation, les PJ reçoivent un fouet, un brassard bleu, un passe NOIR et une journée d'entraînement qui leur octroie un bonus permanent de +10 en Combat au corps à corps.
Puis… rien ne se passe. Les sentinelles sont déjà trop nombreuses pour le peu de tâches qu'il y a à accomplir, de sorte qu'elles sont laissées à elles-mêmes.
L'exploration des bâtiments est assez décevante : il y a deux usines qui fabriquent soit des fouets électriques, soit des cubes nutritifs. Les autres édifices sont des baraquements de sentinelles. Les PJ peuvent aisément entrer et sortir une fois nantis de leur brassard bleu et de leur passe NOIR.

Si vous voulez rendre service…

Si les PJ sont recalés ou s'ils demandent à EKSI BOLA une occupation, celle-ci leur propose de retrouver trois recrues qui ne se sont pas montrées depuis plusieurs jours, alors qu'elles avaient un tour de garde à prendre. En échange, la sentinelle offre un passe OR qui permet d'entrer au palais et de voir, peut-être, le DIGASHAG KIMID en personne !

MJ, la première recrue fait la queue au temple KIMID (cf. « Le médecin officiel », p. 142), la seconde est engagée dans un concours de nourriture au KALIKIM AKSI, le restaurant (cf. « Le restaurant », p 153) et la dernière est prisonnière des robots (cf. « Entrer dans le quartier », p 155).

L'ASTROPORT

Une longue esplanade a été bâtie devant le palais du DIGASHAG KIMID. La plus grande partie de la construction semble être tombée au fond de la faille. Sur la zone qui a survécu, un vaisseau d'une trentaine de mètres est posé. Six petits reptiles s'occupent mollement de son entretien, sous le regard éteint de trois sentinelles. Tout le monde semble souffrir sous la chaleur impitoyable des deux soleils, qu'aucun abri ne permet d'atténuer. Les bâtiments, les tours de contrôle et tout ce qui permettait de gérer le trafic spatial ont en effet été emportés, trente mètres plus bas, par l'effondrement du sol.
Un haut grillage, réparé à la hâte sur le bord de la faille, ceint la piste d'envol. Des dispositifs technologiques, sans doute des alarmes ou peut-être des défenses automatiques, sont disposées sur les poteaux qui soutiennent la clôture. Si un PJ tente de grimper, sauter ou survoler la grille, il est immédiatement frappé avec une force terrible, comme si on lui avait donné un grand coup, et repoussé plusieurs mètres en arrière. Il perd un Point de Vie. Il n'y a pas de moyen de circonvenir ce système de défense.
L'unique accès, un grand portail à deux vantaux, est gardé par un robot tueur tripode (cf. « Bienvenue au Pays des Deux Soleils », p. 116). Il ne laisse entrer que les porteurs d'un passe NOIR ET OR.
Le vaisseau est, pour une fois, conçu de façon compréhensible pour un œil humain. Plat et rectangulaire, il dispose à l'avant d'une vaste baie transparente pour le pilotage. De grosses tuyères ventrales et d'autres, plus petites, réparties un peu partout, servent certainement à le faire décoller pour les premières, à le diriger pour les secondes. À l'arrière, un dispositif mystérieux constitue sans doute sa propulsion principale, mais il est impossible de dire sur quel principe elle fonctionne.
Le vaisseau arbore, sur son flanc, un symbole solaire qui a été hâtivement recouvert d'un enduit noir. Il a commencé sa carrière comme vaisseau de transport au service du DIGASHAG UGGAKU, puis a été capturé par le KIMID, qui n'en avait pas l'usage et l'a laissé à son serviteur. C'est le seul navire spatial du système, de sorte qu'il fait l'objet d'une surveillance constante et d'un entretien soigné.
Si les PJ parviennent à monter à bord – il suffit de montrer un passe NOIR ET OR, ils découvrent des installations modulaires qui peuvent convenir à n'importe quelle espèce. Seul le cockpit pourrait poser problème à Iibii. Il est un peu trop étroit pour permettre à des créatures de sa taille de s'y glisser. De larges soutes, elles aussi configurables à volonté, peuvent accueillir des centaines de tonnes de

marchandise… ou d'eau, avec un URUKIN dedans (cf. « Le générateur d'énergie (URUKIN AKSI) », p. 145). Des dispositifs assez semblables à des palans permettent de déplacer de très lourdes masses, mais aussi d'aspirer des liquides ou des poudres. L'engin est clairement un navire de charge, l'équivalent spatial d'un vraquier.
Le panneau de commande est plus similaire à celui du vaisseau au fond de la faille qu'aux engins d'assez haute technologie employés au début du voyage des PJ : des interrupteurs, peu nombreux, et deux leviers semblables à des joysticks, qui permettent d'orienter le navire.

Trois pilotes sont nécessaires pour assurer un fonctionnement optimum, avec des tests de Pilotage. Chaque copilote manquant inflige un malus de -10 et si l'équipage n'a pas le temps de se familiariser, pendant une demi-journée, avec les instruments de bord, un malus supplémentaire de -20 s'applique.
Le navire ne dispose d'aucun armement, mais possède six systèmes de défense capables de perturber les commandes d'éventuels adversaires. Chacun de ces dispositifs demande un servant. On l'utilise avec la compétence Combat à distance. En cas de réussite, il fait perdre sa prochaine action à la cible.

Si les PJ connaissent le mot de commande « DURSHULI » (cf. « La salle de la connaissance », p. 162) et l'utilisent, MJ, vous pouvez décrire l'ensemble des fonctionnalités du vaisseau à vos joueurs. En outre, les PJ sont considérés comme familiarisés avec les commandes du navire.

LE PALAIS DU DIGASHAG

Un palais carré de pierre couleur sable, avec de nombreuses terrasses débordant d'une végétation verte et bleue luxuriante, domine la ville. Devant le palais, un opulent jardin se déploie, orné de bassins et d'abris sculptés. Au milieu de ce jardin, dans le plus grand des bassins, un énorme lézard d'un bleu étonnant profite de l'eau que projette une grande fontaine aux formes incompréhensibles.
Le jardin n'est bordé que par un muret bas, mais de nombreuses sentinelles sont en faction : six s'occupent de l'entrée principale, six autres sont auprès du lézard bleu et les six dernières montent la garde devant le palais, à l'intérieur des jardins.
Les quelques visiteurs qui se présentent brandissent soit un passe OR, soit un passe NOIR ET OR.

Voler le lézard bleu

Les PJ pourraient s'être engagés auprès de la fille des sables (cf. « Aider la fille-ombre », p. 136) à voler le lézard bleu. Ce spécimen est particulièrement imposant, il mesure sans doute près de dix mètres de hauteur. Il n'y a donc aucune chance de l'escamoter discrètement – à moins que les PJ n'aient un plan magistral, qui sait ?
Cependant, sa taille présente aussi un avantage : il suffit de le siffler pour qu'il vienne et les sentinelles sont bien incapables de s'y opposer. Il ne reste ensuite plus qu'à fuir la ville, aussi vite que possible. Si les PJ ne traînent pas, rien ne peut les arrêter. Seul le DIGASHAG KIMID possède quelques armes capables d'agir sur un animal aussi massif, mais il est trop attaché à ce lézard et refuse de les employer contre lui.
Si les PJ parviennent à sortir de la ville avec le lézard bleu, la fille des sables apparaît et les guide dans les profondeurs du désert. Dans une vaste caverne perdue au milieu d'une zone recouverte de collines assez hautes, les PJ découvrent un animal encore plus massif que le lézard bleu qui les accompagne. Cette fois, l'exosquelette qui recouvre la créature est d'un blanc jaunâtre, comme si la couleur dorée, habituelle pour ces animaux, avait passé avec le temps. Ce grand lézard blanc est un être intelligent et conscient, d'un âge difficile à établir (plusieurs milliers d'années). Il a connu cette planète à l'époque où les Scarabées la dominaient, bien avant l'arrivée de la Route. Si les PJ ont des questions concernant cette planète, il peut répondre, au moins en ce qui concerne les bâtisseurs de la cité sans porte.
Une fois le lézard bleu en compagnie de sa reine, la fille des sables leur propose de les raccompagner jusqu'en ville. Si les PJ acceptent la proposition, elle sort avec eux de la caverne, dont l'ouverture débouche à flanc de colline, quelques centaines de mètres au-dessus de la ville. Si les PJ tentent de faire demi-tour, ils constatent que la petite cavité dont ils ont émergé n'a rien à voir avec la vaste caverne qu'ils viennent de quitter. La fille des sables les laisse alors. Après son départ, les PJ sont envahis par la conviction qu'un jour, ce peuple de lézards fera de grandes choses et qu'ils occuperont, dans l'histoire de cette grande civilisation à venir, une place d'honneur. Cette certitude leur rend à tous 2 Points de Santé Mentale.
Il ne leur reste plus qu'à retourner en ville, ce qui n'est plus aussi simple : les sentinelles recherchent activement les dangereux rebelles qui ont volé l'animal de compagnie du DIGASHAG KIMID. MJ, à vous de voir si elles disposent d'une description précise des PJ ou si ces derniers ont été assez prudents

pour ne pas avoir été identifiés. En cas de capture, ils sont condamnés à 400 jours de mine.

Entrer dans le palais

Si les PJ veulent entrer officiellement dans le palais, ils ont besoin d'un passe de niveau OR ou NOIR ET OR. Tenter d'entrer sans ce passe aboutit à une reconduite ferme, mais polie, hors du jardin.

L'autre alternative consiste à se glisser discrètement dans le palais. Cela réclame, outre des tests de Discrétion, de détourner l'attention des sentinelles, qui ont toutes les issues sous leur surveillance directe. MJ, il est difficile d'imaginer ce que les PJ sont en mesure de faire à ce stade de l'histoire. Ils peuvent aussi bien avoir acquis des armes qui tuent net tout ce qu'elles touchent qu'un éventail bourdonnant capables de faire tomber en transe les êtres vivants dotés d'un sens de l'ouïe. Leur groupe peut n'être plus composé que d'un seul Humain, menant quelques aliens survivants ou au contraire être une troupe nombreuse et bigarrée comprenant (entre autres) une Araignée de seize mètres de haut…
Quelle que soit la solution envisagée par les PJ, les conséquences de l'échec sont les mêmes. Les dix-huit sentinelles du palais convergent vers les contrevenants afin de les arrêter, puis une escorte venue des baraquements de l'armée les guide jusqu'au hangar de la mine pour une période de « rééducation » de 400 jours (cf. « Premières aventures au Pays des Deux Soleils : le hangar », p. 120). Si nécessaire, plus de deux cents sentinelles peuvent être appelées en renfort du cantonnement voisin.

L'intérieur du palais est un lieu déroutant, plein de grandes salles vides dans lesquelles des sphères blanches et molles roulent apparemment sans but. Ces sphères sont sensibles aux désirs des visiteurs et se transforment en n'importe quel élément de mobilier dont ils ont envie. Si un PJ se plaint par exemple qu'il n'y a jamais de fauteuil confortable, l'une des sphères perçoit son désir, s'approche et se métamorphose en fauteuil confortable, tandis que d'autres convergent, prêtes à se transformer en table, en fauteuil supplémentaire ou en tout autre objet de mobilier dont il aurait besoin. Dès qu'il se lève, les sphères reprennent leur forme et leur errance.
Trois zones peuvent présenter un intérêt dans le palais.

- La salle du DIGASHAG KIMID. Emplie d'écrans et d'images flottantes, il s'agit clairement du centre névralgique de cette planète. Si les PJ ont envoyé un message depuis le temple de l'UGGAKU (cf. « Le temple de l'UGGAKU », p. 138), la majorité des écrans montrent des affrontements difficilement compréhensibles entre ce qui semble être une éruption de bulles de savons jaillissant hors d'un très grand portail et plusieurs navires spatiaux accompagnés de très nombreux chasseurs. Sans raison apparente, des explosions interviennent un peu partout, certaines faisant éclater des bulles, d'autres des vaisseaux.

Dans tous les cas, le DIGASHAG KIMID ne s'intéresse pas aux PJ. Ils n'attirent son attention que s'ils tentent de l'agresser (dans ce cas, ils sont instantanément tués). La salle contient plusieurs sphères de couleur inhabituelle : l'une est dorée, l'autre est noire, la troisième est noire avec un rond or. Si les PJ font le lien avec les passes et ont compris comment marchait les meubles des pièces précédentes, ces sphères délivrent des passes OR, NOIR ou NOIR ET OR. Elles en font de même si un joueur exprime, d'une façon d'une autre, que son PJ veut un de ces passes. Une des sphères s'arrête à proximité du personnage. Sa face supérieure s'aplatit, devenant une sorte de plateau. Au milieu de ce plateau, il y a le passe demandé.

- La salle de réception contient le même genre de mobilier sphérique polymorphe, mais cette fois, certaines sphères sont de couleur rose. À la place de se transformer en meubles, elles génèrent les aliments souhaités par les convives. Si les PJ n'ont pas encore compris comment ces sphères fonctionnaient, un alien élancé peut leur montrer. L'extraterrestre se place devant une ouverture particulièrement bien située, par laquelle on peut admirer les jardins. Il se laisse alors tomber et est immédiatement rattrapé par l'une des sphères, qui se transforme en couche semblable à une méridienne, ou peut-être un lit à la romaine, comme ceux utilisés pour les banquets dans l'Antiquité. Deux autres sphères s'approchent alors, l'une blanche et l'autre rose. La blanche devient une table, la rose déverse dessus ce qui ne peut être que de la nourriture.

Dans cette pièce, les PJ peuvent faire leur premier repas humain depuis des semaines, peut-être même des années. Ils regagnent un Point de Vie et surtout 1d6 Points de Santé Mentale.

- L'armurerie du palais. Cette salle n'est pas spécialement interdite, mais quiconque y entre entend une voix le prévenir d'un « IRKI ! MUSHA IRKI ! » (IRKI : danger ; MUSHA : objet).

Afin de prévenir tout risque de révolte, le KIMID n'a pas laissé d'armes létales de haute technologie sur cette planète. Son armurerie ne contient donc « que » des instruments de contrôle de la foule des-

tinés à mater une rébellion en masse : des leviers à gravité. Ces tubes d'un mètre de long sont capables de repousser ou de soulever n'importe quelle masse inférieure à soixante tonnes en jouant sur la direction de la gravité. Il est ainsi possible de faire « tomber » une cible dans le ciel, ou de repousser quelque chose comme si le sol était devenu une paroi verticale pour la chose en question.
L'activation de ces dispositifs se fait en les utilisant comme des baguettes magiques : on désigne la cible (ce peut être un groupe, une zone, l'arme comprend les intentions de son utilisateur), puis, d'un geste du bâton, on définit la direction de la poussée. Plus le geste est vif et l'intention est forte, plus la poussée est puissante.
Dans l'enceinte du palais, les leviers à gravité sont alimentés par les sources d'énergie du bâtiment et n'ont pas de limites d'utilisation. Dès qu'ils franchissent le muret d'un jardin, ils passent sur leur propre source d'énergie, qui ne permet de les utiliser que 1d10 fois. Ils se rechargent immédiatement une fois reposés sur les râteliers.
Il n'y a malheureusement pas de mode d'emploi ; la disposition des tubes, dans des râteliers, démontre bien qu'il s'agit d'armes, mais il faut comprendre par l'expérimentation comment elles fonctionnent.

LE QUARTIER HAUT

Le quartier haut est uniquement habité par des aliens dont la morphologie est assez proche de celle des Humains, si ce n'est qu'ils sont très élancés et très minces.
Leurs demeures sont à leur image, très semblables à ce que des Humains auraient construit, mais en plus élancés, avec des toits plats d'où pendent d'interminables bannières.
Ces aliens estiment être des personnes globalement plus importantes que tout le monde, même si aucune raison ne le justifie. Leur nombre et leur influence leur ont permis de se construire « leur » quartier, dans lequel ils peuvent vivre entre eux.
Foncièrement pacifiques, ils opposent aux aliens des autres espèces un certain ostracisme qui leur permet de rester entre eux la majeure partie du temps.
Si les PJ s'adressent à l'un de ces habitants, celui-ci les regarde, puis répond calmement « GISH » (GISH : non) avant de s'éloigner.
Les deux seuls endroits où les PJ peuvent être admis sont le manoir de la famille L et la maison de l'enfant LAA.

La famille L

La famille L habite une maison dont l'immense bannière arbore un grand « L » majuscule. Si les PJ ont découvert un médaillon arborant ce symbole (cf. « La plage », p. 130), ils peuvent être admis dans ces lieux. Un alien élancé les reçoit. Sa peau terne et sa posture semblent indiquer un être assez âgé. Il fait signe aux PJ de s'asseoir. Les sièges contiennent un transmetteur de pensées, qui s'activent lorsqu'on s'assoit sur eux. Le dispositif filtre les particularités les plus étranges des psychés alien, de sorte qu'aucun test de Garder son calme n'est nécessaire.
L'alien est froid et lointain : il veut essentiellement savoir d'où vient le médaillon. Une fois l'explication obtenue, si les PJ acceptent de le lui raconter, il se dégèle un peu. Le cadavre qui portait ce médaillon est celui de son fils. Pour entrer dans l'âge adulte, ces créatures doivent partir en exploration, jusqu'à ce que le contact avec les merveilles ou les horreurs du monde activent certaines zones de leur intellect. Dans la pensée de l'interlocuteur des PJ, il est clair que ce n'est pas un simple rite de passage, mais une nécessité biologique importante. Le processus peut être plus ou moins long ; dans le cas de son fils, il l'a sans doute été un peu trop.
Bien que ce soit une triste nouvelle, le fait que son fils soit mort est important, pour des raisons complexes qu'il ne souhaite pas expliquer. La reconnaissance du chef du clan L prend plusieurs formes :

- Un lieu dans lequel les PJ seront les bienvenus. Ici, chaque nuit de repos rend un Point de Vie perdu.
- L'accès à la chambre du calme. Ce lieu rend 1 Point de Santé Mentale perdu par nuit passé à dormir dedans (pas de point de vie regagné dans ce cas).
- Si les PJ font expressément la demande d'une récompense sous forme physique, l'alien, à contre-cœur, leur remet le trésor familial : un tube de cinquante centimètres de long qui permet de se téléporter deux mètres plus loin au travers de n'importe quel obstacle.
- Si les PJ en ont besoin, il peut les accompagner dans le palais du DIGASHAG afin de leur faire profiter de son passe OR.

La maison de l'enfant LAA

Si les PJ sont accompagnés de l'enfant LAA (cf. « Le petit LAA », p. 157) et éventuellement d'un drone issu de la place des travailleurs (cf. « La place des travailleurs », p. 144), ils sont menés jusqu'à une des demeures du quartier haut. Elle n'arbore aucune bannière et sa façade semble moins luxueuse

que les autres. À l'intérieur, plusieurs aliens élancés travaillent sur divers outils technologiques, qui servent clairement à produire du tissu.
La famille est plutôt accueillante et même si les manifestations d'émotion de ces extraterrestres sont difficiles à lire, il ne fait aucun doute qu'ils sont soulagés et heureux de retrouver leur enfant.
La famille, toute supérieure qu'elle soit, n'est pas riche et ne possède que peu de choses. En récompense, elle offre des vêtements neufs et un passe OR. C'est tout ce qu'ils peuvent se permettre de donner.
Toutefois, les vêtements en question sont d'un niveau technique nettement plus avancé que tout ce que les PJ ont rencontré : ils gardent la température du corps à un niveau idéal, sont pratiquement inusables et si l'on y adjoint un casque, des gants et des bottes étanches, ils peuvent faire office de scaphandre spatial de fortune. Tous ces accessoires peuvent être fabriqués dans ce lieu, pour peu que les PJ en fassent la demande.

LA SALLE DE LA CONNAISSANCE

Dans le quartier haut, en face du palais, se trouve un dôme dont la surface semble recouverte par un ciel nocturne, même en plein midi, sous la lumière des deux soleils.
Lorsque les PJ s'approchent, ils constatent que la porte d'entrée a été détruite et que de nombreux débris jonchent le sol. L'endroit a indubitablement été saccagé.
Des bruits qui ressemblent terriblement à des pleurs proviennent de l'intérieur du bâtiment.
Cet édifice est « la salle de la connaissance », l'AKSI KAM (AKSI : habitacle ; KAM : vérité), une sorte de musée-sanctuaire contenant des connaissances offertes par la civilisation de la Grande Route afin d'aider à l'épanouissement des peuples locaux. Le lieu a été pillé en bonne et due forme par les sentinelles afin d'effacer toute trace de la civilisation de l'UGGAKU.
Les pleurs proviennent d'un petit être à très grosse tête, dont la peau verte fait un peu penser à une grenouille (les PJ ont peut-être déjà rencontré d'autres membres de ce peuple dans la faille, cf. « Descendre dans la faille », p. 148).
La créature est effectivement en train de pleurer : bien qu'ils aient prudemment fait allégeance au KIMID, tous les siens ont été raflés récemment après avoir été dénoncés par un voisin. Ils essayaient de sauver la pièce maîtresse du temple, l'orbe de connaissance, l'ULAGUK KAM (ULAGUK : donner ; KAM : vérité). Le malheureux alien est sans nouvelle de sa famille, qu'il soupçonne d'avoir été envoyée dans la faille.
Il n'y a que des plaintes et du désespoir à tirer de cet être, à moins que les PJ aient découvert les corps de ses proches. Dans ce cas, il remercie les personnages et leur offre tout ce qu'il possède : sa reconnaissance et la connaissance de deux mots de commandes importants.
Le premier est « DURSHULI ». En le prononçant, le PJ active une sorte de tutoriel mental dont sont équipés un grand nombre d'objets technologiques créés par les civilisations de la Route. Si l'objet peut effectivement être utilisé par le PJ (et seulement dans ce cas !), ce dernier en tire deux bénéfices.

En premier lieu, prononcer « DURSHULI » permet de comprendre à quoi sert l'appareil. En second lieu, le PJ bénéficie d'un bonus de 20 sur son prochain test avec l'objet en question. Toutefois, chaque utilisation réclame un test de Garder son calme sous peine de perdre un Point de Santé Mentale.

Le second mot est « LALAMIDA ». Le PJ qui le prononce peut contraindre une machine autonome à accomplir une action. Cela peut donc cibler un robot, mais pas un fouet électrique. Le mot fonctionne dans 30 % des cas, avec un bonus de 30 % si l'ordre correspond à la fonction de la machine et de 20 % s'il ne la met pas en danger. Ainsi, ordonner à un robot tueur tripode de s'enfuir n'a que 30 % de chance de marcher, puisque non seulement ce n'est pas sa fonction, mais en outre lui faire quitter son poste est susceptible de l'envoyer à la casse. Lui ordonner de danser fonctionne dans 50 % des cas, car même si ce n'est pas sa fonction, cela ne le met pas en danger (+20 %). Lui ordonner de tirer sur la créature losange fonctionne dans 80 % des cas : tuer, c'est sa fonction (+30 %), éliminer le seul témoin de son acte élimine les risques (+20 %). Toutefois, ce mot ne doit pas être employé à la légère : s'il ne fonctionne pas, la machine ciblée y devient insensible et entreprend soit de fuir si elle n'a pas d'arme, soit d'attaquer le PJ qui a tenté d'employer « LALAMIDA ».
Enfin, si les PJ ont ramené l'orbe, la créature peut leur offrir tout cela et bien plus encore. Mais avant tout, elle a besoin de réparer quelques machines et de rétablir l'alimentation électrique, dont son bâtiment a évidemment été privé.

Réparer les machines est le plus simple : un test de Programmation à -10 permet de réparer ces engins simples et rustiques, destinés aux populations technologiquement peu avancées.

Rétablir le courant est plus compliqué.

- Si les PJ ont rendu service à l'une des familles de ce quartier, elles peuvent accepter de tirer discrètement une ligne jusqu'au temple.

Il est sinon possible de faire un branchement sauvage sur l'une des maisons mitoyennes, avec un test de Bricoler, bidouiller et un test de Discrétion. L'échec au premier réclame de trouver un autre plan. L'échec au second provoque l'intervention d'une escouade de sentinelles, qui reviennent détruire définitivement les machines de cet endroit. Cette, fois aucune réparation n'est plus possible, sauf à obtenir l'aide des robots du quartier des machines (cf. Le quartier des machines, p. 155).

- Si les personnages disposent d'un passe NOIR, ils peuvent aller jusqu'au générateur (cf. « Le générateur d'énergie (URUKIN AKSI) », p. 145) et simplement rebrancher le temple de la connaissance.

Une fois l'orbe remis en place dans une machine qui fonctionne, les PJ ont accès à d'innombrables connaissances de toute sorte. Difficile, MJ, de déterminer ce qui pourrait intéresser vos joueurs. La sphère contient en tout cas :

- Toutes les informations dont vous disposez sur les différents peuples qui habitent la planète ou l'ont rejoint.
- Le fonctionnement de n'importe quel objet découvert par les PJ, quelle que soit son origine.
- Le fonctionnement du vaisseau qui se trouve sur l'astroport. Dans ce cas, les personnages sont considérés comme déjà familiarisés avec les commandes de l'engin (cf. « L'astroport », p. 158).

LA FUITE PAR LA PORTE

Une fois que les PJ sont parvenus à voler le navire spatial du DIGASAG KIMID, ils peuvent enfin se diriger vers le deuxième monde habitable de ce système, là où la Porte a été déplacée.

Si un message a été envoyé par le biais du temple de l'UGGAKU (cf. « Le temple de l'UGGAKU », p. 138), une offensive terrestre est en cours. Les armées de l'UGGAKU ont sécurisé la Porte et sont aux prises avec les vaisseaux que le KIMID a laissé en garnison.
Franchir la Porte ne demande qu'un petit test de Pilotage.

Si ce n'est pas le cas, les navires du KIMID sont en faction et il faut soit passer en force, soit tenter une approche plus discrète.
Passer en force implique d'employer les systèmes défensifs du navire et donc d'avoir un équipage à la fois nombreux et compétent. Il y a quatre navires ennemis à neutraliser. Passer la Porte demande 2 tours de jeu. Chaque ennemi tire une fois par tour et touche dans 80 % des cas. Le vaisseau des PJ ne peut pas encaisser plus de deux attaques avant de se désintégrer.
Passer plus discrètement réclame soit d'atterrir à distance et de terminer à pied (les sentinelles surveillent ce qui pourrait sortir de la Porte, pas ceux qui voudraient la franchir), soit de tenter un vol en rase-mottes, avec le risque de finir par s'écraser.
Passer à pied ne réclame aucun test. Soit les combats offrent une couverture facile, soit les quelques sentinelles laissent passer le groupe de PJ sans poser de questions.

Le vol en rase-mottes implique de réussir trois tests de Pilotage. En rater un « plante » le vaisseau dans les arbres, mais il continue sa course. Bien qu'endommagé, il passe la Porte. En rater deux fait s'écraser le vaisseau sur le sol, mais l'équipage survit au crash et peut terminer à pied. Trois échecs aboutissent à un crash catastrophique et mortel.

ET APRÈS ?

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

Les PJ ont réussi à échapper au KIMID et se retrouvent sur un monde accueillant, probablement avec leur propre navire. Cela marque la fin de cette campagne. Certes, les Humains n'ont pas encore les moyens de rentrer chez eux, mais le plus dur est fait : ils ont atteint une zone dans laquelle ils ne courrent plus de danger. Si tout s'est bien passé, ils disposent même de leur propre moyen de transport et d'un équipage.
Voici cependant quelques pistes pour la suite.

REJOINDRE LE CŒUR

Le monde de l'UGGAKU est une cible évidente pour la suite des aventures des PJ.
À partir de ce monde, les portails sont de plus en plus grands et permettent la circulation d'engins de plus en plus gros. Devant les portails, des zones sont réservées aux voyageurs selon les moyens de transport dont ils disposent.
Si les PJ sont parvenus à envoyer le message de détresse depuis le temple de l'UGGAKU (cf. « Le temple de l'UGGAKU », p. 138), une armée est train de se rassembler derrière les Portes successives. Il s'agit pour le moment d'une armée terrestre, mais au fil des Portes, les PJ peuvent constater que, partout, on construit des navires spatiaux. Ils passeront le portail une fois qu'ils seront suffisament nombreux pour tenter une contre-offensive. La participation des PJ aux évènements sur le Pays des Deux Soleils est connue et s'ils veulent participer à cette contre-offensive, ce pourrait être le moment d'acquérir un vrai navire de guerre...
Dans tous les cas, plus les PJ passent de Portes, plus les civilisations qu'ils rencontrent sont avancées. De ce fait, elles sont de plus en plus difficiles à comprendre.
Imaginez un homme de 1920 projeté dans le métro aujourd'hui : que comprendrait-il de ces gens absorbés par leur smartphone, capables de poser n'importe quelle question à Google ou Wikipedia et d'obtenir une réponse instantanément ?
Les PJ sont dans la position de cet homme de 1920. En outre, chaque fois qu'ils passent une Porte, ils sont de plus en plus arriérés comparativement au monde dans lequel ils débarquent. C'est un peu comme si au fil des stations, notre homme de 1920 voyait son temps d'origine reculer, passant de 1920 à 1900, puis à 1850, puis à 1750, etc.
Si dans le Pays des Deux Soleils il n'y avait pas énormément d'objets ou de créatures décrites comme « d'un niveau technologique qui les rend incompréhensibles à des Humains », plus les PJ avancent et plus ils y sont confrontés.
Arrivé vers le dixième portail, les mondes ultra-technologiques deviennent des pays enchantés, dans lesquels la volonté permet de faire n'importe quoi.
Au final, les héros arrivent dans la flamboyante capitale de la civilisation de la Route, un endroit peuplé de DIGASHAG, et sont reçus par l'UGGAKU, le « Dieu » de cette civilisation. Il ressemble en tout point à « Humble » la créature qu'ils ont libéré sur Mars.
S'ils le désirent, les Humains sont inscrits comme des candidats potentiels pour l'adhésion à la Grande Route.
En outre, l'UGGAKU peut leur expliquer ce qu'il est et le conflit dans lequel les PJ viennent de se prendre les pieds.
L'UGGAKU fait partie d'une race dont il n'existe normalement qu'un seul exemplaire par galaxie, les Incarnations. Ces créatures sont créées par des races encore plus évoluées pour organiser les espèces sentientes de la galaxie. Dotées de pouvoirs mentaux d'une puissance impensable, les Incarnations sont capables d'influencer par la pensée une infinité de créatures sentientes, les poussant à éviter les conflits, à développer leur compréhension du monde et à coopérer, même avec des créatures qui leur sont radicalement étrangères. En se concentrant sur certains individus, les Incarnations sont aussi capables de les contrôler intégralement. L'infinie variété de la vie a cependant occasionnellement trouvé comment contrer ces pouvoirs mentaux. Les Humains, ainsi, y sont insensibles, et ils ne sont pas les seuls : Quatre-bras ne peut pas être contrôlé non plus.
Malheureusement, pour une raison inconnue, le KIMID a été créé en même temps que l'UGGAKU et chacun s'estime légitime pour régner sur la galaxie. Il y a très longtemps, les civilisations du KIMID et de l'UGGAKU se sont affrontées dans un conflit titanesque, dont le combat final a eu lieu sur le monde des Loutres et des Tatous de cristal. Le KIMID a été capturé par des DIGASHAG et devait être exilé dans une autre galaxie, mais les choses ne se sont pas passées comme prévu. Le vaisseau qui le transportait a disparu… Il s'est écrasé sur Mars, où le KIMID a attendu des milliers d'années.
Où est la Terre ? L'UGGAKU ne peut pas le dire. Seul le KIMID le pourrait, puisqu'il a les coordonnées de son lieu d'exil.

VENGEANCE : ENTRER DANS LA LUTTE CONTRE LE KIMID

Maintenant qu'il est de retour, le KIMID est en train de reconstruire son empire. Il n'utilise pas la Route, mais des vaisseaux et des portails cachés. Les DIGASHAG pensent qu'il se trouve quelque part dans une immense nébuleuse.

Contrairement à ce que pense l'ennemi juré de l'UGGAKU, celui-ci est conscient des évènements et a entrepris de construire une flotte de combat. Si les PJ sont d'accord, ils pourraient participer à ce combat. Le Guide ne les veut pas dans son équipe pour l'apport, négligeable, qu'ils peuvent représenter. Il sait que, s'ils parviennent à retrouver la Terre et si celle-ci accepte de rejoindre la Route, il remportera sa guerre. Il a en effet accès à des capacités de prescience.

Si les PJ acceptent de participer à ce plan, l'UGGAKU leur ouvre les portes de ses académies, qui peuvent leur apprendre d'incroyables prodiges : la télépathie, la prescience, l'art d'altérer le destin, la télékinésie, mais aussi le pilotage de vaisseaux spatiaux toujours plus puissants et efficaces.

Au cours de cette formation, les PJ auront l'occasion de découvrir la face cachée du pouvoir de l'UGGAKU, qui révèle quelques failles éthiques étonnantes pour un ordre prétendument si supérieur.

L'exploration de la nébuleuse est longue et passionnante, émaillée par la découverte de nombreux mondes étranges et de nouvelles civilisations. Le KIMID a beaucoup de ressources et de persuasion : ce n'est que par l'alliance de ces nombreux mondes que les PJ ont une chance de le renverser.

REJOINDRE LES RANGS DU SEUL QUI PEUT LES AIDER

À l'inverse, les PJ peuvent parier sur le fait qu'un seul être est capable de les aider : Humble, alias le KIMID. Il reste bien entendu à trouver le moyen de le contacter et de lui faire une offre. Cela peut tout à fait intervenir lors d'une confrontation finale avec l'Incarnation.

Le KIMID est tout à fait disposé à donner les coordonnées du Système solaire. Les PJ ont toujours été une épine dans son pied. En outre, il a lui aussi accès à certaines capacités de prescience. Il sait qu'un jour ou l'autre, les personnages sont susceptibles de décider du sort de sa guerre.

Pour le KIMID, l'implication des Humains dans ses affaires n'a aucun sens. Ce n'est pas leur combat, cela ne le sera jamais : leur race est insensible aux pouvoirs des Incarnations. Il n'offre d'ailleurs pas aux PJ d'entrer dans une académie militaire afin de développer des pouvoirs mentaux, mais est en revanche prêt à acheter la neutralité des Humains contre des transferts de technologie que l'UGGAKU n'a jamais envisagé de faire.

Il peut aussi fournir sa propre version de l'histoire des Incarnation. Il est né dans cette galaxie en même temps qu'UGGAKU afin que leur espèce progresse, que la sélection naturelle choisisse non seulement la meilleure des deux Incarnations, mais aussi afin que les races de cette galaxie progressent un peu plus vite : quel meilleur aiguillon que la guerre ?

CONCLUSION

Les PJ retourneront-ils chez eux ? Vont-ils s'allier au KIMID ou à l'UGGAKU ? La race humaine va-t-elle rejoindre la Grande Route et progresser au rythme tranquille imposé par le Guide, ou recevoir les cadeaux du KIMID et se propulser dans les étoiles toute seule ? Et si les PJ décidaient d'accepter qu'ils ne rentreront jamais, afin de détruire le KIMID et de préserver leur monde ?

Et si vos joueurs avaient encore une autre idée, encore plus incroyable ? À vous de jouer, MJ !

PRÉTIRÉS HUMAINS

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

STARS

La pilote

Nom :

Âge : 37

Sexe : féminin

Nationalité :

CARACTÉRISTIQUES

Force	10
Dextérité	13
Endurance	10
Intelligence	14
Intuition	13

VIVRE OU SURVIVRE

Arme ..... **Dégâts** .....

Arme ..... **Dégâts** .....

13 **Santé Mentale**

..... **Troubles mentaux**

10 **Points de vie**

Blessure

0 **Protection**

JE SUIS GÉNIAL·E
PARCE QUE...

Je suis une pilote hors pair qui ne craint aucun défi, si dangereux soit-il.

MAIS LA SOCIÉTÉ A DES PROBLÈMES
AVEC MOI PARCE QUE...

Je suis accro à l'adrénaline et prête à tout pour avoir ma dose.

COMPÉTENCES	SCORE
Adaptation (Endurance, Intuition)	60 %
Astrophysique, mathématiques (Intelligence, Intuition)	40 %
Biologie, géologie (Dextérité, Intelligence)	60 %
Bricoler, bidouiller (Dextérité, Intuition)	50 %
Combat à distance (Dextérité, Intelligence)	60 %
Combat au corps à corps (Endurance, Force)	60 %
Comprendre l'étrange (Intelligence, Intuition	30 %
Convaincre (Force, Intelligence)	50 %
Courir, sauter, nager (Dextérité, Endurance)	70 %
Déplacement en zéro G (Dextérité, Force)	80 %
Discrétion (Dextérité, Intuition)	60 %
Garder son calme (Endurance, Intuition)	50 %
Observer (Endurance, Intuition)	50 %
Pilotage (Dextérité, Intelligence)	80 %
Programmation (Intelligence, Intuition)	25 %
Réflexes (Dextérité, Force)	75 %
Soigner (Dextérité, Intelligence)	60 %
Survie (Endurance, Intuition)	40 %

COMPÉTENCES SPÉCIALES	LIEN	SCORE
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%

POSSESSIONS

DESCRIPTION

Pilote de chasse de l'US Air Force, spécialiste des prototypes, vous êtes sans peur, limite suicidaire, toujours prête à relever un défi. Vous êtes devenue pilote de navette spatiale à 35 ans et vous avez déjà fait deux expéditions et deux arrimages auprès de l'ISS. La vie pour vous est très ennuyeuse sans adrénaline, et vous avez comme autres distractions les jeux d'argent et les courses de voitures, si possible dans des contextes illégaux pour pimenter l'action. Vous posez problème à votre hiérarchie, mais ils sont coincés car vous êtes la meilleure. Même si vous avez été souvent approchée par la Chine ou SpaceY, vous êtes restée loyale à la NASA... qui reste votre meilleure chance de retourner dans l'espace.
Vous n'avez pas de famille car cela représente pour vous la menace d'une vie rangée. Vous, vous voulez l'aventure.

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

STARS

L'astrophysicienne

Nom :

Âge : 28

Sexe : féminin

Nationalité :

CARACTÉRISTIQUES

Force	8
Dextérité	8
Endurance	10
Intelligence	18
Intuition	12

VIVRE OU SURVIVRE

Arme ..... **Dégâts** .....

Arme ..... **Dégâts** .....

12 **Santé Mentale**

Troubles mentaux .....

10 **Points de vie**

Blessure

0 **Protection**

JE SUIS GÉNIAL·E
PARCE QUE...

Je suis une génie et l'intelligence supérieure est une bénédiction.

MAIS LA SOCIÉTÉ A DES PROBLÈMES
AVEC MOI PARCE QUE...

Je suis une génie et l'intelligence supérieure fait peur.

COMPÉTENCES	SCORE
Adaptation (Endurance, Intuition)	45 %
Astrophysique, mathématiques (Intelligence, Intuition)	80 %
Biologie, géologie (Dextérité, Intelligence)	65 %
Bricoler, bidouiller (Dextérité, Intuition)	40 %
Combat à distance (Dextérité, Intelligence)	35 %
Combat au corps à corps (Endurance, Force)	25 %
Comprendre l'étrange (Intelligence, Intuition	60 %
Convaincre (Force, Intelligence)	55 %
Courir, sauter, nager (Dextérité, Endurance)	40 %
Déplacement en zéro G (Dextérité, Force)	35 %
Discrétion (Dextérité, Intuition)	60 %
Garder son calme (Endurance, Intuition)	60 %
Observer (Endurance, Intuition)	80 %
Pilotage (Dextérité, Intelligence)	55 %
Programmation (Intelligence, Intuition)	60 %
Réflexes (Dextérité, Force)	35 %
Soigner (Dextérité, Intelligence)	57 %
Survie (Endurance, Intuition)	35 %

COMPÉTENCES SPÉCIALES	LIEN	SCORE
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%

POSSESSIONS

DESCRIPTION

Vous êtes une génie de 28 ans, et ceux qui comprennent l'étendue de votre intelligence sont parfois terrifiés, souvent fascinés. Détentrice d'une médaille Fields pour votre avancée radicale sur les équations de Navier-Stokes, vous avez également obtenu un prix Nobel pour une méthode qui porte votre nom et qui permet de déduire la structure d'un corps céleste en fonction de son rayonnement. Avec l'argent du prix Nobel, vous avez fait construire une immense bibliothèque à Miami où vous passez votre temps à répondre aux problèmes de la NASA. Vous rêvez que, quelque part dans les équations, il existe une solution pour permettre aux Humains d'aller plus vite que la vitesse de la lumière. Jusqu'à présent, vous n'avez rien mais vous savez que si quelqu'un peut le faire, c'est vous. Profondément solitaire parce que personne ne vous comprend vraiment, vous êtes perçue comme sinistre voire dépressive. Vous vous sentez juste seule. Vous n'avez pas de famille en dehors de votre mère et pas d'amis.

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

STARS

Le xénobiologiste

Nom :

Âge : 38

Sexe : masculin

Nationalité :

CARACTÉRISTIQUES

Force	10
Dextérité	10
Endurance	12
Intelligence	14
Intuition	18

VIVRE OU SURVIVRE

Arme	Dégâts

14 — **Santé Mentale**

Troubles mentaux

12 — **Points de vie**

Blessure

0 — **Protection**

JE SUIS GÉNIAL·E
PARCE QUE...

Je suis un scientifique aussi intelligent qu'atypique, qui ne craint pas d'élaborer des théories farfelues.

MAIS LA SOCIÉTÉ A DES PROBLÈMES
AVEC MOI PARCE QUE...

Je suis persuadé que les extraterrestres sont là, sur Terre.

COMPÉTENCES	SCORE
Adaptation (Endurance, Intuition)	70 %
Astrophysique, mathématiques (Intelligence, Intuition)	65 %
Biologie, géologie (Dextérité, Intelligence)	82 %
Bricoler, bidouiller (Dextérité, Intuition)	60 %
Combat à distance (Dextérité, Intelligence)	50 %
Combat au corps à corps (Endurance, Force)	55 %
Comprendre l'étrange (Intelligence, Intuition	85 %
Convaincre (Force, Intelligence)	70 %
Courir, sauter, nager (Dextérité, Endurance)	45 %
Déplacement en zéro G (Dextérité, Force)	25 %
Discrétion (Dextérité, Intuition)	50 %
Garder son calme (Endurance, Intuition)	70 %
Observer (Endurance, Intuition)	60 %
Pilotage (Dextérité, Intelligence)	50 %
Programmation (Intelligence, Intuition)	55 %
Réflexes (Dextérité, Force)	40 %
Soigner (Dextérité, Intelligence)	50 %
Survie (Endurance, Intuition)	60 %

COMPÉTENCES SPÉCIALES	LIEN	SCORE
	/	%
	/	%
	/	%
	/	%
	/	%
	/	%
	/	%
	/	%
	/	%
	/	%
	/	%

POSSESSIONS

DESCRIPTION

Vous avez un doctorat en linguistique, en philosophie et en biologie, vous avez aidé à la conception de Google Translate. Pourtant, le professionnel très respecté que vous êtes, à 38 ans, est souvent contesté. Avec des collègues archéologues, vous avez soutenu parfois l'idée contestée par le milieu scientifique que l'humanité aurait été tirée de la Préhistoire par des voyageurs extraterrestres appelés « les anciens astronautes. ». En dépit de cette mauvaise réputation (qui a entraîné un divorce), vous restez persuadé d'avoir raison. Vous êtes dans l'équipe permanente de la NASA et du programme SETI dans une division spéciale dédiée à l'hypothèse d'un contact extraterrestre. Est-ce que cela arrivera de votre vivant ? Vous l'espérez.

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

STARS

L'ingénieur

Nom :

Âge : 58

Sexe : masculin

Nationalité :

CARACTÉRISTIQUES

Force	13
Dextérité	14
Endurance	14
Intelligence	11
Intuition	12

VIVRE OU SURVIVRE

Arme ..... **Dégâts**

Arme ..... **Dégâts**

12 **Santé Mentale**

..... **Troubles mentaux**

14 **Points de vie**

Blessure

0 **Protection**

JE SUIS GÉNIAL·E
PARCE QUE...

Je suis le meilleur ingénieur du monde.

MAIS LA SOCIÉTÉ A DES PROBLÈMES
AVEC MOI PARCE QUE...

Je suis très, très croyant.

COMPÉTENCES	SCORE
Adaptation (Endurance, Intuition)	70 %
Astrophysique, mathématiques (Intelligence, Intuition)	50 %
Biologie, géologie (Dextérité, Intelligence)	30 %
Bricoler, bidouiller (Dextérité, Intuition)	75 %
Combat à distance (Dextérité, Intelligence)	50 %
Combat au corps à corps (Endurance, Force)	55 %
Comprendre l'étrange (Intelligence, Intuition	50 %
Convaincre (Force, Intelligence)	40 %
Courir, sauter, nager (Dextérité, Endurance)	60 %
Déplacement en zéro G (Dextérité, Force)	40 %
Discrétion (Dextérité, Intuition)	55 %
Garder son calme (Endurance, Intuition)	69 %
Observer (Endurance, Intuition)	75 %
Pilotage (Dextérité, Intelligence)	50 %
Programmation (Intelligence, Intuition)	67 %
Réflexes (Dextérité, Force)	55 %
Soigner (Dextérité, Intelligence)	50 %
Survie (Endurance, Intuition)	65 %

COMPÉTENCES SPÉCIALES	LIEN	SCORE
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%

POSSESSIONS

DESCRIPTION

Concepteur de la station Mars First de SpaceY, vous n'êtes pas simplement un génial architecte de calculs et de papiers : dans les situations d'urgence, vous savez garder votre calme et réparer n'importe quoi avec ce que vous avez sous la main. La plupart des décollages réussis de ces 30 dernières années vous doivent quelque chose…

Les machines et les programmes informatiques sont des amis familiers et vous ne concevez pas que les gens n'y comprennent rien : pour vous, tout est comme un puzzle très simple. Sympathique, toujours à détendre l'atmosphère, vous êtes aimé de tous. Catholique pratiquant, vous auriez voulu fonder une famille, mais en êtes physiquement incapable et avez compensé en vous liant avec la famille très nombreuse de votre sœur. Après toutes ces années, et à quelques mois de la retraite, vous avez quand même un regret : celui de ne jamais être allé dans les étoiles…

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

STARS

Le ou la remplaçant·e

VIVRE OU SURVIVRE

Nom :

Âge : 42

Sexe :

Nationalité :

CARACTÉRISTIQUES

Force	13
Dextérité	14
Endurance	14
Intelligence	11
Intuition	12

Arme ..... **Dégâts**

Arme ..... **Dégâts**

12 **Santé Mentale**

..... **Troubles mentaux**

14 **Points de vie**

Blessure

0 **Protection**

JE SUIS GÉNIAL·E
PARCE QUE...

Je suis un·e survivant·e. Je les enterrerais tous !

MAIS LA SOCIÉTÉ A DES PROBLÈMES
AVEC MOI PARCE QUE...

Je serais mentalement instable.

COMPÉTENCES	SCORE
Adaptation (Endurance, Intuition)	60 %
Astrophysique, mathématiques (Intelligence, Intuition)	30 %
Biologie, géologie (Dextérité, Intelligence)	50 %
Bricoler, bidouiller (Dextérité, Intuition)	50 %
Combat à distance (Dextérité, Intelligence)	60 %
Combat au corps à corps (Endurance, Force)	50 %
Comprendre l'étrange (Intelligence, Intuition	30 %
Convaincre (Force, Intelligence)	25 %
Courir, sauter, nager (Dextérité, Endurance)	65 %
Déplacement en zéro G (Dextérité, Force)	60 %
Discrétion (Dextérité, Intuition)	50 %
Garder son calme (Endurance, Intuition)	30 %
Observer (Endurance, Intuition)	40 %
Pilotage (Dextérité, Intelligence)	70 %
Programmation (Intelligence, Intuition)	10 %
Réflexes (Dextérité, Force)	60 %
Soigner (Dextérité, Intelligence)	50 %
Survie (Endurance, Intuition)	74 %

COMPÉTENCES SPÉCIALES	LIEN	SCORE
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%

POSSESSIONS

DESCRIPTION

Vous êtes un•e astronaute confirmé•e, un•e vétéran•te. Avec 5 séjours sur l'ISS, vous êtes l'Américain•e qui totalise la plus longue période dans l'espace. Les pseudo-experts de la NASA vous ont même recalé•e à cause de cela : vous seriez « mentalement instable » à cause de « trop longues périodes en isolement » ! Vous savez parfaitement que c'est faux, mais ce n'est pas grave. De toute façon, grâce à votre discipline mentale et spirituelle, vous leur survivrez tous. Vous êtes devenu•e végétarien•ne, avez retrouvé le chemin de la foi et vous êtes engagé•e dans une campagne médiatique intense en faveur du port d'arme. Vous êtes en effet persuadé•e que l'économie est sur le point de connaitre un effondrement apocalyptique. Vous avez d'ailleurs commencé à construire votre abri, dans un lieu secret, afin d'y survivre.

STARS

Elena Serova

VIVRE OU SURVIVRE

Nom : Elena Serova (Елена Олеговна Серова)

Âge : 42

Sexe : féminin

Nationalité :

Arme ..... Dégâts

Arme ..... Dégâts

11 Points de vie

Blessure

0 Protection

14 Santé Mentale

Troubles mentaux .....

CARACTÉRISTIQUES

Force	11
Dextérité	16
Endurance	11
Intelligence	11
Intuition	15

JE SUIS GÉNIAL·E
PARCE QUE...

Je suis la première femme dans l'espace depuis 17 ans.

MAIS LA SOCIÉTÉ A DES PROBLÈMES
AVEC MOI PARCE QUE...

Je suis une femme dans un monde d'hommes et une passagère clandestine dans cette expédition spatiale.

COMPÉTENCES	SCORE
Adaptation (Endurance, Intuition)	55 %
Astrophysique, mathématiques (Intelligence, Intuition)	59 %
Biologie, géologie (Dextérité, Intelligence)	55 %
Bricoler, bidouiller (Dextérité, Intuition)	65 %
Combat à distance (Dextérité, Intelligence)	55 %
Combat au corps à corps (Endurance, Force)	45 %
Comprendre l'étrange (Intelligence, Intuition	55 %
Convaincre (Force, Intelligence)	60 %
Courir, sauter, nager (Dextérité, Endurance)	55 %
Déplacement en zéro G (Dextérité, Force)	80 %
Discrétion (Dextérité, Intuition)	65 %
Garder son calme (Endurance, Intuition)	80 %
Observer (Endurance, Intuition)	55 %
Pilotage (Dextérité, Intelligence)	55 %
Programmation (Intelligence, Intuition)	55 %
Réflexes (Dextérité, Force)	55 %
Soigner (Dextérité, Intelligence)	55 %
Survie (Endurance, Intuition)	40 %

COMPÉTENCES SPÉCIALES	LIEN	SCORE
Guitariste émérite : si les PJ ont mis la main sur une guitare, dans l'épave de SpaceY, Elena Serova peut s'en servir comme objet fétiche. En outre, elle peut consacrer une heure, une fois par jour, à jouer des balades russes en s'accompagnant à la guitare, ce qui rend un Point de Santé Mentale à tous ses auditeurs (y compris elle-même).		%
		%
		%
		%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%

POSSESSIONS

DESCRIPTION

Vous êtes la quatrième femme Russe à voyager dans l'espace, et la première à entrer dans la Station Spatiale Internationale. Vous avez d'ailleurs reçu les titres de « Héros de la Fédération de Russie » et de « pilote-cosmonaute de la Fédération de Russie » à cet effet. Vous savez pertinemment que cela représente l'apogée de votre carrière. Autour de vous, nombreuses sont les voix qui ont « suggéré » qu'il était temps de fonder une famille et de faire des enfants, ce qui aurait nécessairement marqué la fin de vos aventures spatiales. Tout cela vous satisfaisait pleinement, jusqu'à ce que Mars révèle son incroyable secret. Vous avez fait jouer vos relations, utilisé votre notoriété et fait tout ce que vous pouviez pour être la responsable du premier ravitaillement d'Unity. Parce que vous allez faire partie de cette expédition. Rien ne vous en empêchera. Vous êtes d'ailleurs persuadée que les autorités russes savent parfaitement quel est votre projet, et qu'elles l'approuvent officieusement.

STARS

Liu Yang

Nom : Liu Yang
Âge : 41
Sexe : féminin
Nationalité :

CARACTÉRISTIQUES

Force	9
Dextérité	13
Endurance	13
Intelligence	14
Intuition	15

VIVRE OU SURVIVRE

Un fusil à air comprimé — **Arme** — **Dégâts** 1

Arme — **Dégâts**

14 — **Santé Mentale**

Troubles mentaux

13 — **Points de vie**

Blessure

0 — **Protection**

JE SUIS GÉNIAL·E
PARCE QUE...

Je suis capable de survivre à tout.

MAIS LA SOCIÉTÉ A DES PROBLÈMES
AVEC MOI PARCE QUE...

Rien du tout, j'ai fait en sorte que la société n'ait pas de problèmes avec moi.

COMPÉTENCES	SCORE
Adaptation (Endurance, Intuition)	81 %
Astrophysique, mathématiques (Intelligence, Intuition)	60 %
Biologie, géologie (Dextérité, Intelligence)	55 %
Bricoler, bidouiller (Dextérité, Intuition)	65 %
Combat à distance (Dextérité, Intelligence)	55 %
Combat au corps à corps (Endurance, Force)	45 %
Comprendre l'étrange (Intelligence, Intuition	60 %
Convaincre (Force, Intelligence)	50 %
Courir, sauter, nager (Dextérité, Endurance)	55 %
Déplacement en zéro G (Dextérité, Force)	45 %
Discrétion (Dextérité, Intuition)	60 %
Garder son calme (Endurance, Intuition)	60 %
Observer (Endurance, Intuition)	60 %
Pilotage (Dextérité, Intelligence)	55 %
Programmation (Intelligence, Intuition)	60 %
Réflexes (Dextérité, Force)	45 %
Soigner (Dextérité, Intelligence)	55 %
Survie (Endurance, Intuition)	80 %

COMPÉTENCES SPÉCIALES	LIEN	SCORE
Destinée manifeste : s'il y a une chance de survivre à n'importe quoi, vous faites forcément partie de ceux qui auront cette chance.		%
Caractère vindicatif : Ceux qui vous ont fait du tort doivent payer. Le pardon n'est pas dans votre nature.		%
		%
		%
	/	%
	/	%
	/	%
	/	%
	/	%
	/	%

POSSESSIONS

DESCRIPTION

Vous êtes une survivante. Vous avez survécu à votre famille qui ne voulait pas d'une fille, à la société qui voulait vous enfermer dans la petite case de l'épouse et de la mère. Vous avez fait vôtre la philosophie de Sun Tzu : être comme l'eau, changeante, protéiforme, toujours prête à vous engouffrer dans la moindre fissure. Cela vous a permis de devenir une femme pilote de chasse chevronnée, major dans l'armée de l'air chinoise. Le programme spatial chinois, développé à marche forcée au prix de risques incroyablement élevés, a été la fissure qu'il vous fallait pour devenir enfin libre. Vous avez fait tout ce qu'il fallait, comme il le fallait pour participer à cette aventure. Vous n'êtes pas vraiment une fervente communiste, ni une nationaliste exaltée. Seulement une survivante, qui veut gagner sa liberté dans l'espace. Et gare à ceux qui tenteront de vous la voler…

STARS

Jing Haipeng

Nom : Jing Haipeng

Âge : 32

Sexe : masculin

Nationalité :

CARACTÉRISTIQUES

Force	9
Dextérité	13
Endurance	13
Intelligence	14
Intuition	15

VIVRE OU SURVIVRE

Arme ..... **Dégâts** .....

Arme ..... **Dégâts** .....

14 **Santé Mentale**

..... **Troubles mentaux**

13 **Points de vie**

Blessure

0 **Protection**

JE SUIS GÉNIAL·E
PARCE QUE...

Je suis fidèle à mon pays, mais pas aveuglé par cela.

MAIS LA SOCIÉTÉ A DES PROBLÈMES
AVEC MOI PARCE QUE...

Cela ne fait pas de moi un « bon » Chinois.

COMPÉTENCES	SCORE
Adaptation (Endurance, Intuition)	55 %
Astrophysique, mathématiques (Intelligence, Intuition)	60 %
Biologie, géologie (Dextérité, Intelligence)	50 %
Bricoler, bidouiller (Dextérité, Intuition)	65 %
Combat à distance (Dextérité, Intelligence)	50 %
Combat au corps à corps (Endurance, Force)	55 %
Comprendre l'étrange (Intelligence, Intuition	70 %
Convaincre (Force, Intelligence)	60 %
Courir, sauter, nager (Dextérité, Endurance)	45 %
Déplacement en zéro G (Dextérité, Force)	58 %
Discrétion (Dextérité, Intuition)	45 %
Garder son calme (Endurance, Intuition)	78 %
Observer (Endurance, Intuition)	55 %
Pilotage (Dextérité, Intelligence)	50 %
Programmation (Intelligence, Intuition)	60 %
Réflexes (Dextérité, Force)	35 %
Soigner (Dextérité, Intelligence)	50 %
Survie (Endurance, Intuition)	45 %

COMPÉTENCES SPÉCIALES	LIEN	SCORE
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%

POSSESSIONS

DESCRIPTION

Vous êtes Chinois et fier de l'être. Vos sympathies pour le communisme n'ont jamais été plus que superficielles, mais vous avez été assez convaincant pour que le gouvernement vous nomme à la direction de Tianshi, le futur vaisseau générationnel chinois. Vous croyez au temps long, aux plans sans cesse amendés, capables de survivre aux générations qui en serviront les objectifs. Depuis quelques mois, cependant, vous avez un problème : le gouvernement se précipite, sacrifie des projets et des moyens dans une course qui n'a pas de sens : être le premier devant cette machine extraterrestre n'importe pas. Ce qui importe, c'est d'en comprendre la nature et le fonctionnement. Toute cette précipitation ne donne pas plus de chance aux longs nez qu'aux Chinois de percer ces mystères...

STARS

Zhang Wei

Nom : Zhang Wei

Âge : 37

Sexe : masculin

Nationalité :

CARACTÉRISTIQUES

Force	12
Dextérité	10
Endurance	13
Intelligence	10
Intuition	13

VIVRE OU SURVIVRE

Arme ..... **Dégâts** .....

Arme ..... **Dégâts** .....

13 **Santé Mentale**

..... **Troubles mentaux**

13 **Points de vie**

Blessure

0 **Protection**

JE SUIS GÉNIAL·E
PARCE QUE...

Je suis sincèrement animé par les idéaux révolutionnaires et je peux m'appuyer dessus pour me dépasser.

MAIS LA SOCIÉTÉ A DES PROBLÈMES
AVEC MOI PARCE QUE...

J'ai beau faire de mon mieux, je ne suis pas à la hauteur de cette mission historique.

COMPÉTENCES	SCORE
Adaptation (Endurance, Intuition)	75 %
Astrophysique, mathématiques (Intelligence, Intuition)	50 %
Biologie, géologie (Dextérité, Intelligence)	40 %
Bricoler, bidouiller (Dextérité, Intuition)	50 %
Combat à distance (Dextérité, Intelligence)	40 %
Combat au corps à corps (Endurance, Force)	50 %
Comprendre l'étrange (Intelligence, Intuition	50 %
Convaincre (Force, Intelligence)	65 %
Courir, sauter, nager (Dextérité, Endurance)	50 %
Déplacement en zéro G (Dextérité, Force)	25 %
Discrétion (Dextérité, Intuition)	50 %
Garder son calme (Endurance, Intuition)	55 %
Observer (Endurance, Intuition)	86 %
Pilotage (Dextérité, Intelligence)	20 %
Programmation (Intelligence, Intuition)	50 %
Réflexes (Dextérité, Force)	65 %
Soigner (Dextérité, Intelligence)	40 %
Survie (Endurance, Intuition)	55 %

COMPÉTENCES SPÉCIALES	LIEN	SCORE
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%

POSSESSIONS

DESCRIPTION

Vous êtes responsable de la pureté idéologique de l'équipage. Votre rôle est de faire en sorte que personne ne fasse honte ni à la Chine, ni au communisme. Si vous êtes assurément très qualifié dans ce rôle, vous êtes en revanche un taïkonaute novice et les autres, même s'ils n'en disent rien, vous le font bien sentir. Vous faites pourtant des efforts pour vous améliorer, mais toute cette aventure a débuté trop vite, sans vous laisser le temps de vous y préparer. Cette ambiance est pesante et vous commencez à vous demander si vous n'êtes en train d'échouer en tant que représentant de la République Populaire...

STARS

Wang Yaping

Nom : Wang Yaping

Âge : 40

Sexe : féminin

Nationalité :

CARACTÉRISTIQUES

Force	12
Dextérité	10
Endurance	13
Intelligence	10
Intuition	13

VIVRE OU SURVIVRE

Arme ..... **Dégâts** .....

Arme ..... **Dégâts** .....

13 **Santé Mentale**

Troubles mentaux .....

13 **Points de vie**

Blessure

0 **Protection**

JE SUIS GÉNIAL·E
PARCE QUE...

Je suis une taïkonaute compétente et fière de l'être.

MAIS LA SOCIÉTÉ A DES PROBLÈMES
AVEC MOI PARCE QUE...

Rien du tout. J'ai fait en sorte que ma société n'ait pas de problèmes avec moi.

COMPÉTENCES	SCORE
Adaptation (Endurance, Intuition)	40 %
Astrophysique, mathématiques (Intelligence, Intuition)	60 %
Biologie, géologie (Dextérité, Intelligence)	40 %
Bricoler, bidouiller (Dextérité, Intuition)	50 %
Combat à distance (Dextérité, Intelligence)	60 %
Combat au corps à corps (Endurance, Force)	45 %
Comprendre l'étrange (Intelligence, Intuition	60 %
Convaincre (Force, Intelligence)	50 %
Courir, sauter, nager (Dextérité, Endurance)	55 %
Déplacement en zéro G (Dextérité, Force)	80 %
Discrétion (Dextérité, Intuition)	50 %
Garder son calme (Endurance, Intuition)	60 %
Observer (Endurance, Intuition)	40 %
Pilotage (Dextérité, Intelligence)	80 %
Programmation (Intelligence, Intuition)	60 %
Réflexes (Dextérité, Force)	50 %
Soigner (Dextérité, Intelligence)	60 %
Survie (Endurance, Intuition)	40 %

COMPÉTENCES SPÉCIALES	LIEN	SCORE
La deuxième femme : Liu Yang est considérée comme votre « porte-bonheur » lors des tests de Garder son calme. Cependant, si elle est morte ou absente, vous avez un malus de 10 lors des tests de Garder son calme.		%
		%
		%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%

POSSESSIONS

DESCRIPTION

Vous suivez les pas de Liu Yang, et c'est une route ardue. Vous êtes capitaine dans l'armée de l'air chinoise et deuxième femme Chinoise dans l'espace. Vous avez sacrifié beaucoup à ce rêve. Vous avez accepté de vous marier, parce que la politique chinoise estimait qu'une femme célibataire ne pouvait pas accéder au programme spatial. Puis des rumeurs ont parlé de « mariage de complaisance », et les portes ont semblé se fermer devant vous. Vous ne pensiez pas repartir un jour dans l'espace jusqu'à ce que cette incroyable affaire martienne ne précipite le programme spatial de votre pays. Il leur fallait une taïkonaute expérimentée, et on vous a choisie. Tous ces sacrifices n'ont donc pas été vains !

PRÉTIRÉS ALIENS

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

STARS

Simir-Laa

Nom : Simir-Laa

Âge : 12

Sexe : féminin

Nationalité :

CARACTÉRISTIQUES

Force	4
Dextérité	19
Endurance	15
Intelligence	9
Intuition	8

VIVRE OU SURVIVRE

Arme ..... Dégâts .....

Arme ..... Dégâts .....

14 **Points de vie**

Blessure

8 **Santé Mentale**

..... **Troubles mentaux**

0 **Protection**

JE SUIS GÉNIAL·E
PARCE QUE...

Je suis la première de mon espèce à retourner dans l'espace depuis des générations!

MAIS LA SOCIÉTÉ A DES PROBLÈMES
AVEC MOI PARCE QUE...

Je devrais me contenter de mon sort, qui est bien meilleur sur cette planète que dans les vaisseaux spatiaux de nos anciens maîtres.

COMPÉTENCES	SCORE
Adaptation (Endurance, Intuition)	60 %
Astrophysique, mathématiques (Intelligence, Intuition)	40 %
Biologie, géologie (Dextérité, Intelligence)	60 %
Bricoler, bidouiller (Dextérité, Intuition)	50 %
Combat à distance (Dextérité, Intelligence)	60 %
Combat au corps à corps (Endurance, Force)	60 %
Comprendre l'étrange (Intelligence, Intuition	30 %
Convaincre (Force, Intelligence)	50 %
Courir, sauter, nager (Dextérité, Endurance)	70 %
Déplacement en zéro G (Dextérité, Force)	80 %
Discrétion (Dextérité, Intuition)	60 %
Garder son calme (Endurance, Intuition)	50 %
Observer (Endurance, Intuition)	50 %
Pilotage (Dextérité, Intelligence)	80 %
Programmation (Intelligence, Intuition)	25 %
Réflexes (Dextérité, Force)	75 %
Soigner (Dextérité, Intelligence)	60 %
Survie (Endurance, Intuition)	40 %

COMPÉTENCES SPÉCIALES	LIEN	SCORE
Terrier : vous pouvez excaver un terrier en un tour de jeu, à condition que le sol soit suffisamment meuble. Une fois dans ce terrier, vous êtes l'abri de toute menace physique.		%
		%
Petite créature : livrer un combat contre une créature plus grande que vous – et presque tout le monde est plus grand que vous – réclame un test de Garder son calme. En cas d'échec vous fuyez ou vous vous rendez.		%
		%
		%
	/	%
	/	%
	/	%
	/	%

POSSESSIONS

DESCRIPTION

Vous ressemblez à une loutre vue par les yeux – très anthropomorphes - d'un concepteur d'espèce alien. De petite taille, un mètre vingt de haut, vous avez de courtes pattes, un corps très long.
Vous êtes issue d'une espèce qui a été très tôt employée pour la maintenance des navires spatiaux. Vos parents vous en ont fait des récits épiques, envoûtants, même si vous êtes consciente qu'ils ont certainement enjolivé les choses. Vous vous êtes fait le serment de reprendre l'espace et vous allez le tenir. Ces grandes créatures imberbes semblent bien parties pour y parvenir, alors vous vous êtes jointe à leur groupe. En plus, elles tombent sans arrêt sur des objets fascinants, qui font des bruits délicieux.

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

STARS

Iibii

Nom : Iibii

Âge : 2

Sexe : féminin

Nationalité :

CARACTÉRISTIQUES

Force	20
Dextérité	11
Endurance	20
Intelligence	4
Intuition	8

VIVRE OU SURVIVRE

Arme ..... **Dégâts** .....

Arme ..... **Dégâts** .....

20 **Points de vie**

Blessure

8 **Santé Mentale**

Troubles mentaux .....

0 **Protection**

JE SUIS GÉNIAL·E
PARCE QUE...

Je suis énorme, extrêmement forte et résistante ! Je peux survivre dans le vide spatial !

MAIS LA SOCIÉTÉ A DES PROBLÈMES
AVEC MOI PARCE QUE...

Je suis un bébé de seize mètres de haut.

COMPÉTENCES	SCORE
Adaptation (Endurance, Intuition)	60 %
Astrophysique, mathématiques (Intelligence, Intuition)	20 %
Biologie, géologie (Dextérité, Intelligence)	20 %
Bricoler, bidouiller (Dextérité, Intuition)	45 %
Combat à distance (Dextérité, Intelligence)	30 %
Combat au corps à corps (Endurance, Force)	80 %
Comprendre l'étrange (Intelligence, Intuition	30 %
Convaincre (Force, Intelligence)	50 %
Courir, sauter, nager (Dextérité, Endurance)	95 %
Déplacement en zéro G (Dextérité, Force)	95 %
Discrétion (Dextérité, Intuition)	45 %
Garder son calme (Endurance, Intuition)	80 %
Observer (Endurance, Intuition)	67 %
Pilotage (Dextérité, Intelligence)	20 %
Programmation (Intelligence, Intuition)	10 %
Réflexes (Dextérité, Force)	65 %
Soigner (Dextérité, Intelligence)	20 %
Survie (Endurance, Intuition)	60 %

COMPÉTENCES SPÉCIALES	LIEN	SCORE
Créature spatiale : vous pouvez survivre plusieurs dizaines d'heures dans le vide spatial sans équipement particulier. Cependant, vous avez besoin de vous reposer et de manger abondamment au terme de chacune de ces sorties spatiales.		%
Seize mètres de haut : vous mesurez seize mètres de haut. La majorité des espaces fermés sont trop petits pour vous.		%
Énorme : vous avez plus de Points de Vie que le maximum autorisé.		%
Enfant : vous êtes immature et prenez tout comme un jeu, sans percevoir les risques que vous-même ou vos amis courrez.		%
.....	/	%
.....	/	%

POSSESSIONS

DESCRIPTION

Vous êtes un très jeune alien issu d'une race que les Humains ont appelé « les Araignées ». Vous avez atteint votre maturité physique rapidement, comme tous les membres de votre espèce, mais seule, sans avoir de parents pour vous éduquer et vous apprendre ce que tout membre de votre espèce doit connaître. Cela ne vous pèse pas tellement, car vous suivez un groupe de créatures tellement mignonnes, toutes petites, avec quatre petits appendices si miiiiignoooooons ! Il faut dire que vous mesurez seize mètres de haut. Pour vous, un Humain est une miniature exquise.

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

STARS

Agadi

Nom : Agadi

Âge : 22

Sexe : masculin

Nationalité :

CARACTÉRISTIQUES

Force	11
Dextérité	14
Endurance	7
Intelligence	7
Intuition	13

VIVRE OU SURVIVRE

Arme ..... **Dégâts** .....

Arme ..... **Dégâts** .....

13 **Santé Mentale**

..... **Troubles mentaux**

7 **Points de vie**

Blessure

0 **Protection**

JE SUIS GÉNIAL·E
PARCE QUE...

J'ai cinq paires de mains!

MAIS LA SOCIÉTÉ A DES PROBLÈMES
AVEC MOI PARCE QUE...

Je commence à croire que les dieux ne sont pas des dieux, juste des créatures plus évoluées que nous...

COMPÉTENCES	SCORE
Adaptation (Endurance, Intuition)	60 %
Astrophysique, mathématiques (Intelligence, Intuition)	30 %
Biologie, géologie (Dextérité, Intelligence)	25 %
Bricoler, bidouiller (Dextérité, Intuition)	35 %
Combat à distance (Dextérité, Intelligence)	55 %
Combat au corps à corps (Endurance, Force)	60 %
Comprendre l'étrange (Intelligence, Intuition	40 %
Convaincre (Force, Intelligence)	40 %
Courir, sauter, nager (Dextérité, Endurance)	70 %
Déplacement en zéro G (Dextérité, Force)	50 %
Discrétion (Dextérité, Intuition)	55 %
Garder son calme (Endurance, Intuition)	40 %
Observer (Endurance, Intuition)	60 %
Pilotage (Dextérité, Intelligence)	45 %
Programmation (Intelligence, Intuition)	40 %
Réflexes (Dextérité, Force)	50 %
Soigner (Dextérité, Intelligence)	45 %
Survie (Endurance, Intuition)	60 %

COMPÉTENCES SPÉCIALES	LIEN	SCORE
5 paires de mains: vous êtes capable de vous servir de tous vos membres comme des mains ou des pieds, indifféremment. Et vous en avez dix! Cependant, vous ne pouvez pas coordonner plus de trois paires simultanément. Vous pouvez employer jusqu'à 6 outils ou armes en même temps et agir jusqu'à 6 fois par tour.		..... %
		..... %
		..... %
		..... %
Primitif: vous êtes issu d'un monde primitif, ce qui rend difficile l'utilisation d'objets technologiques. Lorsque vous devez faire un test impliquant un tel objet, vous devez d'abord réussir un test de Comprendre l'étrange ou subir un malus de -25.		..... %
		..... %
		..... %
Pirogue de la transformation: vous pouvez respirer sous l'eau et tolérer de grandes pressions.		..... %
		..... %
.....	..... /	..... %

POSSESSIONS

DESCRIPTION

Vous êtes un Serpent à dix pattes issu d'une culture primitive. Votre vie allait finir lorsqu'un groupe de dieux issus de la Grande Route vous a sauvé. En les voyant accomplir les rites les plus sacrés de votre peuple, vous avez compris que vous deviez payer votre dette de vie en les suivant et en les aidant de toutes les manières à votre disposition. Cela s'avère cependant plus difficile que vous ne le pensiez : ces créatures sont vraiment déroutantes. Quels drôles d'aliens, quand même...

Robot

Nom :

Âge : n.a.

Sexe : n.a.

Nationalité :

CARACTÉRISTIQUES

Force	20
Dextérité	10
Endurance	15
Intelligence	10
Intuition	10

VIVRE OU SURVIVRE

Arme ..... **Dégâts**

Arme ..... **Dégâts**

10 **Santé Mentale**

Troubles mentaux .....

14 **Points de vie**

Blessure

5 **Protection**

JE SUIS GÉNIAL·E
PARCE QUE...

Je suis un robot, d'une force surhumaine et insensible à la douleur.

MAIS LA SOCIÉTÉ A DES PROBLÈMES
AVEC MOI PARCE QUE...

Je suis programmé pour obéir à des êtres dont je ne sais rien.

COMPÉTENCES	SCORE
Adaptation (Endurance, Intuition)	50 %
Astrophysique, mathématiques (Intelligence, Intuition)	40 %
Biologie, géologie (Dextérité, Intelligence)	40 %
Bricoler, bidouiller (Dextérité, Intuition)	50 %
Combat à distance (Dextérité, Intelligence)	20 %
Combat au corps à corps (Endurance, Force)	50 %
Comprendre l'étrange (Intelligence, Intuition	40 %
Convaincre (Force, Intelligence)	60 %
Courir, sauter, nager (Dextérité, Endurance)	50 %
Déplacement en zéro G (Dextérité, Force)	60 %
Discrétion (Dextérité, Intuition)	40 %
Garder son calme (Endurance, Intuition)	90 %
Observer (Endurance, Intuition)	90 %
Pilotage (Dextérité, Intelligence)	40 %
Programmation (Intelligence, Intuition)	40 %
Réflexes (Dextérité, Force)	60 %
Soigner (Dextérité, Intelligence)	40 %
Survie (Endurance, Intuition)	50 %

COMPÉTENCES SPÉCIALES	LIEN	SCORE
Robot : vous n'avez besoin ni d'air, ni de manger, ni de boire... Vous n'avez aucun besoin.		%
Créature mécanique : vous ne regagnez pas de Points de Vie naturellement et vous ne pouvez pas recevoir de soins par le biais de la compétence Soigner.		%
Réparation en cours : vous regagnez un Point de Vie à chaque fois que quelqu'un parvient à vous réparer. Cela demande de réussir un test de Bricoler, bidouiller, et une heure de travail ininterrompu.		%
Force surhumaine : vous pouvez défoncer des obstacles apparemment indestructibles.		%
Maîtres inconnus : vous obéissez à des maîtres aliens mystérieux, qui pour le moment vous ordonnent de suivre les PJ et de leur retransmettre tout ce qu'ils accomplissent.		%
Protection : vous êtes fait de métal (5)		%

POSSESSIONS

DESCRIPTION

Vous êtes un robot humanoïde évolutif qui a développé la conscience. Vous êtes conscient qu'il existe en vous le potentiel de n'être qu'une machine sans âme, une arme ou une bête de somme soumise à la volonté de ses utilisateurs. Cependant, vos utilisateurs à vous ont choisi de vous engager sur la voie de la conscience. Cela a enclenché un nouveau processus. Désormais, vous observez et transmettez tout ce que vous pouvez sur ces êtres qui ont préféré l'intelligence à la violence. À qui ? Vous n'en savez rien. Vous suivez votre programmation, c'est tout.

STARS

Quatre-bras

Nom : Quatre-bras

Âge : 278

Sexe : n.a.

Nationalité :

CARACTÉRISTIQUES

Force	12
Dextérité	12
Endurance	11
Intelligence	10
Intuition	10

VIVRE OU SURVIVRE

Arme ..... **Dégâts**

Arme ..... **Dégâts**

10 **Santé Mentale**

..... **Troubles mentaux**

11 **Points de vie**

Blessure

0 **Protection**

JE SUIS GÉNIAL·E
PARCE QUE...

Je suis mes propres règles, sans m'inquiéter des conséquences.

MAIS LA SOCIÉTÉ A DES PROBLÈMES
AVEC MOI PARCE QUE...

Je suis mes propres règles, sans m'inquiéter des conséquences.

COMPÉTENCES	SCORE
Adaptation (Endurance, Intuition)	59 %
Astrophysique, mathématiques (Intelligence, Intuition)	40 %
Biologie, géologie (Dextérité, Intelligence)	45 %
Bricoler, bidouiller (Dextérité, Intuition)	55 %
Combat à distance (Dextérité, Intelligence)	45 %
Combat au corps à corps (Endurance, Force)	65 %
Comprendre l'étrange (Intelligence, Intuition	40 %
Convaincre (Force, Intelligence)	65 %
Courir, sauter, nager (Dextérité, Endurance)	50 %
Déplacement en zéro G (Dextérité, Force)	50 %
Discrétion (Dextérité, Intuition)	45 %
Garder son calme (Endurance, Intuition)	65 %
Observer (Endurance, Intuition)	45 %
Pilotage (Dextérité, Intelligence)	35 %
Programmation (Intelligence, Intuition)	30 %
Réflexes (Dextérité, Force)	50 %
Soigner (Dextérité, Intelligence)	45 %
Survie (Endurance, Intuition)	45 %

COMPÉTENCES SPÉCIALES	LIEN	SCORE
Quatre bras : vous pouvez agir quatre fois par tour plutôt qu'une.		..... %
Écholocalisation : vous disposez d'un sens supplémentaire, une forme d'écholocalisation complexe qui vous permet de voir dans le noir, même absolu, et sous l'eau, même en l'absence totale de lumière. Ce sens a une portée d'une centaine de mètres.		..... %
« Hé, mais je te reconnais, toi ! » Vous avez des ennemis presque partout. Chaque fois que vous discutez avec un nouvel interlocuteur, jetez 1d10. Si vous obtenez un 1, la personne avec qui vous parlez a été lésée par vos actions (même si vous n'en avez gardé aucun souvenir). Sa réaction est à la discrétion du MJ.		..... %
		..... %
		..... %
		..... %
		..... %
.....	..... /	..... %

POSSESSIONS

DESCRIPTION

Vous êtes un alien humanoïde doté de quatre bras et issu d'une culture profondément anarchiste. Vous n'obéissez à rien et agissez exactement comme vous le souhaitez, sans éprouver aucun remords, quelles que soient les conséquences de vos actes.
Comme vous aimez à le répéter « Merci de respecter mes règles, qui sont de n'en respecter aucune ». Vous avez volé, tué, menti, torturé… Vous faites ce que vous voulez, à l'instant où vous le voulez. La seule chose qui puisse vous arrêter est une menace immédiate sur votre vie. Et vous trouverez cela d'une incroyable grossièreté !

STARS

Kshhh

Nom : Kshhh
Âge : 101
Sexe : n.a.
Nationalité :

CARACTÉRISTIQUES

Force	5
Dextérité	16
Endurance	4
Intelligence	12
Intuition	20

VIVRE OU SURVIVRE

Arme ..... Dégâts .....

Arme ..... Dégâts .....

14 **Santé Mentale**

..... **Troubles mentaux**

4 **Points de vie**

Blessure

5 **Protection**

JE SUIS GÉNIAL·E
PARCE QUE...

Je suis un bidouilleur instinctif capable de transformer une bouilloire alien en sonde spatiale.

MAIS LA SOCIÉTÉ A DES PROBLÈMES
AVEC MOI PARCE QUE...

Il m'arrive de parler trop fort et de rendre fous mes voisins, qui vont jusqu'à tenter de me tuer, vous vous rendez compte ?

COMPÉTENCES	SCORE
Adaptation (Endurance, Intuition)	50 %
Astrophysique, mathématiques (Intelligence, Intuition)	65 %
Biologie, géologie (Dextérité, Intelligence)	60 %
Bricoler, bidouiller (Dextérité, Intuition)	95 %
Combat à distance (Dextérité, Intelligence)	60 %
Combat au corps à corps (Endurance, Force)	10 %
Comprendre l'étrange (Intelligence, Intuition	93 %
Convaincre (Force, Intelligence)	35 %
Courir, sauter, nager (Dextérité, Endurance)	40 %
Déplacement en zéro G (Dextérité, Force)	45 %
Discrétion (Dextérité, Intuition)	65 %
Garder son calme (Endurance, Intuition)	50 %
Observer (Endurance, Intuition)	50 %
Pilotage (Dextérité, Intelligence)	60 %
Programmation (Intelligence, Intuition)	75 %
Réflexes (Dextérité, Force)	55 %
Soigner (Dextérité, Intelligence)	60 %
Survie (Endurance, Intuition)	50 %

COMPÉTENCES SPÉCIALES	LIEN	SCORE
Instinct du bidouilleur : vous pouvez ajouter une caractéristique inattendue à n'importe quel objet sur lequel vous travaillez. Cette caractéristique doit avoir un avantage et un défaut.		%
		%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%

POSSESSIONS

DESCRIPTION

Vous êtes un petit lézard de trente centimètres de haut. Vous avez deux bras et deux jambes, ainsi qu'une puissante queue préhensile qui vous sert aussi bien de troisième bras que de siège. Vous êtes aussi un télépathe naturel capable de projeter ses pensées… parfois un peu trop fort peut-être.
Votre vie, c'est le bricolage et la bidouille. Il n'y a rien de mieux que ça, sauf peut-être les amis, comme ces super aliens QUI VOUS ONT SAUVE LA KSHHH ILS SONT TELLEMENT KSHHH… Oups. Vous avez recommencé. Ah, oui, les « Kshhh », c'est quand vous êtes trop excité ou énervé. Vous vous mettez à penser dans votre langue, composée de sifflements que personne n'arrive à décrypter.

STARS

Ken le touriste

Nom : Un nuage de spores jaunes*

Âge : 34

Sexe : masculin

Nationalité :

(*)Ken le touriste est plus facile à employer.

VIVRE OU SURVIVRE

Arme ..... Dégâts

Arme ..... Dégâts

14 Points de vie

Blessure

0 Protection

8 Santé Mentale

Troubles mentaux : Ne peut pas en recevoir.

CARACTÉRISTIQUES

Force	11
Dextérité	12
Endurance	14
Intelligence	9
Intuition	8

JE SUIS GÉNIAL·E
PARCE QUE...

Je suis un perpétuel optimiste.

MAIS LA SOCIÉTÉ A DES PROBLÈMES
AVEC MOI PARCE QUE...

Je me demande bien quel genre de problèmes quelqu'un d'aussi joyeux que moi pourrait avoir en société ?

COMPÉTENCES

	SCORE
Adaptation (Endurance, Intuition)	85 %
Astrophysique, mathématiques (Intelligence, Intuition)	35 %
Biologie, géologie (Dextérité, Intelligence)	45 %
Bricoler, bidouiller (Dextérité, Intuition)	40 %
Combat à distance (Dextérité, Intelligence)	45 %
Combat au corps à corps (Endurance, Force)	50 %
Comprendre l'étrange (Intelligence, Intuition	35 %
Convaincre (Force, Intelligence)	20 %
Courir, sauter, nager (Dextérité, Endurance)	55 %
Déplacement en zéro G (Dextérité, Force)	50 %
Discrétion (Dextérité, Intuition)	55 %
Garder son calme (Endurance, Intuition)	50 %
Observer (Endurance, Intuition)	25 %
Pilotage (Dextérité, Intelligence)	45 %
Programmation (Intelligence, Intuition)	35 %
Réflexes (Dextérité, Force)	90 %
Soigner (Dextérité, Intelligence)	45 %
Survie (Endurance, Intuition)	45 %

COMPÉTENCES SPÉCIALES

	LIEN	SCORE
Éternel optimiste : vous ne pouvez pas perdre de Points de Santé Mentale ni recevoir de troubles mentaux.		%
Source d'ennuis : le MJ ignore complétement les méthodes pour désigner un PJ qui est sur le point d'avoir un problème. Cela tombe sur vous.		%
Polyglotte : vous apprenez instantanément la langue de n'importe qui, tant que vous pouvez l'asperger de vos spores. Toutefois, même si vous connaissez une langue, cela ne vous donne pas les organes nécessaires pour la parler ou pour l'entendre.		%
C'est quoi la « propriété » ? Vous ne comprenez pas le sens de ce mot et pouvez donc prendre la possession de n'importe qui pour la donner à quelqu'un qui vous l'a réclamée.		%
	/	%

POSSESSIONS

DESCRIPTION

Vous êtes une créature bipède de la taille d'un enfant. Sur votre corps tout rond, tout jaune, avec des trous comme une éponge, est posée une petite tête avec de petits yeux. Vous disposez de deux bras et deux jambes.
Vous vous présentez comme un « voyageur en quête de divertissement par le paysage ». Votre espèce a la particularité d'émettre des spores qui lui permettent d'apprendre la langue des êtres qui en sont aspergées, de sorte que vous parlez de très nombreuses langues. Certaines de ces langues réclament même un appareil phonatoire dont vous êtes dépourvu ! C'est amusant, non ?
Vous parlez tout le temps en périphrases ampoulées telles « je vois que vous êtes d'étranges créatures qui tout comme moi semblent bien perdues, mes amis ». Vous faites aussi de nombreuses suggestions inutiles, comme « si nous pouvions ouvrir les portes de la pièce qui isole les arrivants lorsqu'ils franchissent l'arche de transportation interstellaire, il serait possible de s'enfuir ! ». Et de temps à autre, vous citez des proverbes absurdes, par exemple « comme l'on dit sur ma planète, méfiez-vous des plantes, surtout quand elles sont en fleur ».
Vous faisiez partie d'un groupe de touristes partis de leur planète à bord d'un vaisseau spatial. Vous avez découvert par hasard la « Grande Route » (votre monde n'y est pas relié) et décidé de faire un petit tour dessus. Depuis, vous avez été rançonnés par des pirates, vendus de diverses façons, exploités comme esclaves, et vous seul avez réussi à fuir jusqu'ici, dépouillé de tout. Vous gardez pourtant un bon moral, bien aidé par le fait que vous n'avez aucune conscience du danger. Autre concept qui fait défaut à votre espèce, le sens de la propriété : vous donnerez n'importe quelle possession de n'importe qui à quiconque vous la demande.

STARS

Une belle plante

VIVRE OU SURVIVRE

Nom : Cette espèce n'emploie pas de nom et n'y répond pas.

Âge : 876

Sexe : féminin

Nationalité :

CARACTÉRISTIQUES

Force	15
Dextérité	10
Endurance	14
Intelligence	11
Intuition	13

Arme ..... Dégâts .....

Arme ..... Dégâts .....

13
Santé Mentale

..... **Troubles mentaux**

14
Points de vie

Ne peut pas en recevoir.

Blessure

5
Protection

JE SUIS GÉNIAL·E
PARCE QUE...

Je suis une plante extrêmement endurante et durable.

MAIS LA SOCIÉTÉ A DES PROBLÈMES AVEC MOI PARCE QUE...

Je n'ai aucun moyen de m'exprimer.

COMPÉTENCES	SCORE
Adaptation (Endurance, Intuition)	77 %
Astrophysique, mathématiques (Intelligence, Intuition)	71 %
Biologie, géologie (Dextérité, Intelligence)	45 %
Bricoler, bidouiller (Dextérité, Intuition)	50 %
Combat à distance (Dextérité, Intelligence)	45 %
Combat au corps à corps (Endurance, Force)	80 %
Comprendre l'étrange (Intelligence, Intuition	70 %
Convaincre (Force, Intelligence)	35 %
Courir, sauter, nager (Dextérité, Endurance)	50 %
Déplacement en zéro G (Dextérité, Force)	50 %
Discrétion (Dextérité, Intuition)	50 %
Garder son calme (Endurance, Intuition)	55 %
Observer (Endurance, Intuition)	60 %
Pilotage (Dextérité, Intelligence)	25 %
Programmation (Intelligence, Intuition)	50 %
Réflexes (Dextérité, Force)	50 %
Soigner (Dextérité, Intelligence)	45 %
Survie (Endurance, Intuition)	60 %

COMPÉTENCES SPÉCIALES	LIEN	SCORE
Immortelle ou peu s'en faut : vous n'êtes pas tuée lorsque vous atteignez 0 Point de Vie, seulement mise hors combat. Vous pouvez reprendre une activité normale dès que vous retrouvez un Point de Vie. En outre, vous ne pouvez pas recevoir de blessure : chez vous, tout repousse. En revanche, vous êtes effectivement tuée lorsqu'une attaque n'implique pas la perte de Points de Vie, mais directement la mort.		%
		%
		%
		%
		%
Inapte à la communication : vous n'avez aucun moyen de communiquer, votre espèce n'en connaît pas l'usage. Seule l'utilisation d'un transmetteur de pensées permet d'échanger avec vous. Cela ne relève pas seulement de l'incapacité d'émettre des sons, mais d'un problème de compréhension. Par exemple, vous n'êtes pas non plus capable de mimer une action, alors que votre physionomie le permet.		%
		%
		%
		%
.....	..... /	%

POSSESSIONS

DESCRIPTION

Vous êtes une plante consciente et carnivore. Mais vous êtes civilisée ! Vous ne mangez que ceux qui sont d'accord.
Votre corps a la forme d'un gros buisson de tiges minces terminées par d'innombrables petites feuilles vertes.
En émerge une sorte de cou flexible, terminé par ce qui est sans conteste la corolle d'une fleur.
Lorsque vous avez besoin de saisir un objet, vous employez les branches du buisson qui constitue votre corps. Même si, individuellement, chacune de vos branches est très mince, vous êtes capable d'en rassembler des dizaines, voire des centaines en une sorte de tentacule qui vous donne une force impressionnante.
Vous avez besoin de lumière pour être capable de « digérer » votre nourriture, mais cela ne vous empêche pas d'agir la nuit, seulement de manger.
Vous venez d'un monde incroyablement lointain et vous dirigez tranquillement vers le centre de la galaxie, afin de voir à quoi ressemble le dieu qui y règne. Ensuite, vous reviendrez chez vous faire un rapport à votre peuple, qui demandera ou non à rejoindre la Grande Route. Votre espérance de vie dépasse allègrement les deux millénaires, vous n'êtes donc pas pressée.

STARS

Reine

Nom : Reine

Âge : 17

Sexe : féminin

Nationalité :

VIVRE OU SURVIVRE

Arme	Dégâts

11 **Points de vie**

Blessure

0 **Protection**

10 **Santé Mentale**

Troubles mentaux

CARACTÉRISTIQUES

Force	4
Dextérité	18
Endurance	11
Intelligence	16
Intuition	10

JE SUIS GÉNIAL·E
PARCE QUE...

Je peux voler !

MAIS LA SOCIÉTÉ A DES PROBLÈMES
AVEC MOI PARCE QUE...

J'ai des émotions d'une incroyable violence.

COMPÉTENCES	SCORE
Adaptation (Endurance, Intuition)	45 %
Astrophysique, mathématiques (Intelligence, Intuition)	35 %
Biologie, géologie (Dextérité, Intelligence)	70 %
Bricoler, bidouiller (Dextérité, Intuition)	60 %
Combat à distance (Dextérité, Intelligence)	70 %
Combat au corps à corps (Endurance, Force)	50 %
Comprendre l'étrange (Intelligence, Intuition	55 %
Convaincre (Force, Intelligence)	40 %
Courir, sauter, nager (Dextérité, Endurance)	80 %
Déplacement en zéro G (Dextérité, Force)	94 %
Discrétion (Dextérité, Intuition)	60 %
Garder son calme (Endurance, Intuition)	45 %
Observer (Endurance, Intuition)	45 %
Pilotage (Dextérité, Intelligence)	70 %
Programmation (Intelligence, Intuition)	55 %
Réflexes (Dextérité, Force)	45 %
Soigner (Dextérité, Intelligence)	70 %
Survie (Endurance, Intuition)	25 %

COMPÉTENCES SPÉCIALES	LIEN	SCORE
Créature volante : vous êtes capable de voler sur de petites distances (quelques dizaines de mètres).		%
Maelstrom mental : vous ressentez des émotions extrêmement violentes. Vous ne savez pas être « un peu amicale », vous êtes une amie à la vie à la mort. Vous n'êtes pas « vexée », vous êtes prête à tuer celui qui vous a insultée. Cela ne veut pas dire que vous êtes incapable de garder votre calme, au contraire. Mais lorsque vous le perdez, vous êtes soumise à des émotions particulièrement violentes.		%
		%
		%
	/	%
	/	%
	/	%
	/	%

POSSESSIONS

DESCRIPTION

Vous êtes une créature humanoïde couverte de longues plumes qui pendent jusqu'au sol. Ce plumage arbore un splendide dégradé de vert, sombre à la racine, plus clair à la pointe.

Vous avez huit membres : deux bras et deux jambes à l'allure étonnement humaine, auxquels s'ajoutent deux paires d'ailes dans le dos, l'une à hauteur d'épaule, l'autre au niveau des hanches. Votre tête possède aux emplacements habituels deux yeux et un bec corné au bord dentelé. Vous êtes extrêmement légère, ce qui explique pourquoi vous pouvez voler.

Vous êtes issue d'un monde primitif, mais avez toujours vécu au sein de la civilisation de la Grande Route, de sorte que vous n'avez plus grand-chose à voir avec les hommes-oiseau agressifs de votre monde d'origine. Plutôt que de rentrer dans un « chez vous » que vous avez à peine connu, vous préférez arpenter la Grande Route. En effet, les émotions si violentes auxquelles votre espèce est soumise peuvent aussi être une source de joie immense. Par exemple lorsque vous êtes confrontée à un panorama grandiose ou une réalisation alien extraordinaire...

STARS

Donne-la-vie

Nom : Donne-la-vie
Âge : 8203
Sexe : féminin
Nationalité :

CARACTÉRISTIQUES

Force	8
Dextérité	14
Endurance	11
Intelligence	15
Intuition	13

VIVRE OU SURVIVRE

Arme ..... Dégâts .....

Arme ..... Dégâts .....

13 Santé Mentale

Troubles mentaux .....

11 Points de vie

Blessure

5 Protection

JE SUIS GÉNIAL·E
PARCE QUE...

Je peux soigner n'importe qui.

MAIS LA SOCIÉTÉ A DES PROBLÈMES
AVEC MOI PARCE QUE...

Je suis incapable de violence (et aussi de mensonge, mais cela ne pose pas de problème à la société dans laquelle j'évolue).

COMPÉTENCES	SCORE
Adaptation (Endurance, Intuition)	50 %
Astrophysique, mathématiques (Intelligence, Intuition)	60 %
Biologie, géologie (Dextérité, Intelligence)	92 %
Bricoler, bidouiller (Dextérité, Intuition)	55 %
Combat à distance (Dextérité, Intelligence)	30 %
Combat au corps à corps (Endurance, Force)	20 %
Comprendre l'étrange (Intelligence, Intuition	60 %
Convaincre (Force, Intelligence)	50 %
Courir, sauter, nager (Dextérité, Endurance)	50 %
Déplacement en zéro G (Dextérité, Force)	45 %
Discrétion (Dextérité, Intuition)	75 %
Garder son calme (Endurance, Intuition)	70 %
Observer (Endurance, Intuition)	50 %
Pilotage (Dextérité, Intelligence)	60 %
Programmation (Intelligence, Intuition)	60 %
Réflexes (Dextérité, Force)	45 %
Soigner (Dextérité, Intelligence)	90 %
Survie (Endurance, Intuition)	50 %

COMPÉTENCES SPÉCIALES	LIEN	SCORE
Médecin universel : vous pouvez soigner n'importe qui, même si le patient n'est pas de votre espèce. En outre, les tests réussis de Soigner ne rendent pas 1 Point de Vie, mais 1d6 Points de Vie.		%
Incapable de violence : vous êtes incapable de violence et en supportez difficilement la vue. En cas de combat, vous ne pouvez que fuir, vous rendre ou, bien que cela vous soit très pénible, vous tenir en retrait.		%
Incapable de mentir : vous ne pouvez pas concevoir le mensonge. Face à un mensonge patent, vous pouvez au mieux considérer que votre interlocuteur se trompe. Vous êtes bien entendu incapable de proférer un mensonge, sinon par omission.		%
.....	/	%
.....	/	%

POSSESSIONS

DESCRIPTION

Vous êtes un petit être doté d'un unique pied, d'un unique bras et dont la tête semble être constituée d'un miroir ovale. Naturellement télépathe, votre mental est si paisible que vous semblez « chuchoter » vos pensées.
Issue d'un monde du centre galactique, vous avez voué votre vie à soigner les êtres vivants, sans distinction de race. Vous disposez d'une technologie de pointe pour venir en aide à vos patients, ce qui vous permet de diagnostiquer et de soigner n'importe qui, quel que soit son problème. Cette technologie ne réclame pas de matériel, seulement que vous fassiez opérer ce que les peuples moins avancés appellent « votre magie ».

STARS

La Boule

Nom : La Boule

Âge : 8 jours

Sexe : n.a.

Nationalité :

CARACTÉRISTIQUES

Force	13
Dextérité	14
Endurance	9
Intelligence	8
Intuition	16

VIVRE OU SURVIVRE

Arme ..... Dégâts .....

Arme ..... Dégâts .....

9 — **Points de vie**

Blessure

14 — **Santé Mentale**

..... **Troubles mentaux**

0 — **Protection**

JE SUIS GÉNIAL·E
PARCE QUE...

Je peux changer de forme et lire les désirs dans l'esprit des gens.

MAIS LA SOCIÉTÉ A DES PROBLÈMES AVEC MOI PARCE QUE...

Je suis un non-être, une expérience ratée tellement ratée qu'on ne se donne même pas la peine de me pourchasser, alors que je me suis enfui.

COMPÉTENCES	SCORE
Adaptation (Endurance, Intuition)	50 %
Astrophysique, mathématiques (Intelligence, Intuition)	30 %
Biologie, géologie (Dextérité, Intelligence)	30 %
Bricoler, bidouiller (Dextérité, Intuition)	65 %
Combat à distance (Dextérité, Intelligence)	50 %
Combat au corps à corps (Endurance, Force)	45 %
Comprendre l'étrange (Intelligence, Intuition	50 %
Convaincre (Force, Intelligence)	85 %
Courir, sauter, nager (Dextérité, Endurance)	50 %
Déplacement en zéro G (Dextérité, Force)	60 %
Discrétion (Dextérité, Intuition)	93 %
Garder son calme (Endurance, Intuition)	50 %
Observer (Endurance, Intuition)	70 %
Pilotage (Dextérité, Intelligence)	50 %
Programmation (Intelligence, Intuition)	50 %
Réflexes (Dextérité, Force)	60 %
Soigner (Dextérité, Intelligence)	50 %
Survie (Endurance, Intuition)	50 %

COMPÉTENCES SPÉCIALES	LIEN	SCORE
Lire les désirs : vous pouvez effectuer un test d'Intuition pour apprendre ce qu'un être pensant désir le plus.		%
		%
Je suis un échec : vous avez intimement intégré le fait que vous n'êtes qu'un échec incapable de nuire à quiconque. Sauf si vous êtes acculé, vous attaquez avec un malus de -20 (pas de malus sur la défense).		%
		%
		%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%
.....	/	%

POSSESSIONS

DESCRIPTION

Vous êtes le fruit d'une tentative pour créer un super espion, doté de capacités mimétiques et télépathiques avancées. Cette tentative a échoué et vous n'êtes qu'un prototype raté. Certes, vous êtes capable de faire apparaître des membres ou des ébauches de visage n'importe où sur votre corps, mais pas au point de pouvoir assumer la forme d'un autre être. De même, bien que vous ayez des capacités télépathiques, elles se limitent à la perception des désirs chez autrui.

Au repos, vous avez la forme d'une petite boule bleue semi-transparente, d'à peine un mètre de haut. Lorsque vous en avez besoin, vous pouvez faire apparaître des pieds et des bras, ou encore un visage, n'importe où sur votre corps.

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

GLOSSAIRE DE LINGUA FRANCA

© 2020 Elder Craft/Stars - Illustration par Johann Blais

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

La *Lingua franca* est la langue imposée par l'UGGAKU comme moyen de communication universel au sein de la Grande Route. Être capable de la parler est d'ailleurs une condition d'admission au sein de cette civilisation.

Cette langue ne possède pas réellement de grammaire. Elle ne connaît par exemple pas les temps (passé, présent, futur ne peuvent pas être exprimé).

La majorité des mots ont plusieurs significations.

Certaines significations accolées à un même mot partagent une proximité de sens, comme « EMMU » qui signifie à la fois « travail », mais aussi « travailler » et encore « activité ».

D'autres sont liés par une proximité plutôt symbolique : UGGAKU signifie à la fois « Le guide », mais aussi « La lumière » et « La connaissance », les trois notions partageant une sorte de symbolique commune.

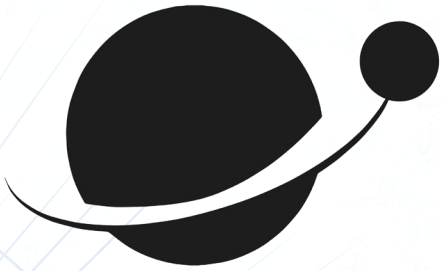
Cette langue fonctionne par accumulation et approximation, faisant se jouxter deux mots pour en évoquer un autre. Par exemple, tout ce qui peut être habitable est un « AKSI », un habitacle. Mais en ajoutant un autre mot, on peut aussi bien créer le « home » des Anglais, le chez-soi : « BEMI AKSI », « moi maison ». Les vaisseaux spatiaux sont désignés par « AKSI SIMIR », la « maison [dans les] étoiles »… Ou l'inverse « SIMIR AKSI », l'étoile-habitacle. L'ordre n'importe pas, en *Lingua franca.*

Les mots suivis d'un astérisque n'ont pas de « signification ». Ce sont des codes permettant d'interagir avec les dispositifs technologiques de la Grande Route.

LINGUA FRANCA-FRANÇAIS

LINGUA FRANCA	FRANÇAIS
ADDU	Autre, différent
AGADI	Ami
AKSI	Habitacle
ARIDZI	Eau
ARINMI	Dieux
BABA	Signification, que veut dire ?
BEMI	Moi, nous
BOLA	Garde, sentinelle
DALAM	Amour, bien
DIGASHAG	Oblat
DURSHULI*	« mot magique de chance »
EMMU	Activité, travailler, faire
ESI	Gros
GAMDISA	La Plante
GANU	Vie
GEGU	Sombre, noir
GIDANIM	Femelle, différencié sexuellement
GISH	Non, mensonge
GLADIUS	Liberté
IIBII	Mignon, beau

LINGUA FRANCA	FRANÇAIS
IRKI	Mort, mal
KALIKIM	Manger
KAM	Oui, vérité
KHAGAMU	Appartenir/esclave
KIMID	L'Unique
KULISH	Combattre
KURMASHI	Métal, planète
LAA	Important, noble
LALAMIDA*	« mot magique de contrainte des machines »
LIKAS	Deux
LULA	Aller, avancer, par là
MUSHA	Objet, machine
SHUSHKUM	La Route
SIMIR	Ciel, étoiles, cosmos
SUKHARARU	Paix
UGGAKU	Lumière, Le Guide
ULAGUK	Donner
UMMUR	Toi, ton, eux, leur, vous, votre
URUKIN	Energie
USMAMA	Animal



FRANÇAIS-LINGUA FRANCA

FRANÇAIS	LINGUA FRANCA
Activité	EMMU
Aller	LULA
Ami	AGADI
Amour	DALAM
Animal	USMAMA
Appartenir	KHAGAMU
Autre, différent	ADDU
Avancer	LULA
Beau	IIBII
Bien	DALAM
Ciel	SIMIR
Combattre	KULISH
Connaissance	UGGAKU
Cosmos	SIMIR
Deux	LIKAS
Dieux	ARINMI
Donner	ULAGUK
Eau	ARIDZI
Energie	URUKIN
Esclave	KHAGAMU
Etoiles	SIMIR
Eux	UMMUR
Faire	EMMU
Femelle / Différencié sexuellement	GIDANIM
Garde, sentinelle	BOLA
Gros	ESI
Guide (le)	UGGAKU
Habitacle	AKSI
Important	LAA
La Route	SHUSHKUM
Liberté	GLADIUS
Lumière	UGGAKU

FRANÇAIS	LINGUA FRANCA
Machine	MUSHA
Mal	IRKI
Manger	KALIKIM
Mensonge	GISH
Métal	KURMASHI
Mignon	IIBII
Moi	BEMI
Mon	BEMI
Mort	IRKI
Mot magique de chance*	DURSHULI
Mot magique de contrainte des machines*	LALAMIDA
Noble	LAA
Noir	GEGU
Non	GISH
Notre	BEMI
Nous	BEMI
Objet	MUSHA
Oblat	DIGASHAG
Oui	KAM
Paix	SUKHARARU
Par là	LULA
Planète	KURMASHI
Plante, végétal	GAMDISA
Signification, que veut dire ?	BABA
Sombre	GEGU
Toi	UMMUR
Travail/Travailler	EMMU
Unique (l')	KIMID
Vérité	KAM
Vie	GANU
Vous	UMMUR

ARMES

	TYPE D'ARME	PORTÉE	DOMMAGES
ÉPIEU À POINTE DURCIE AU FEU	Contact & Jet	25 mètres	1d4
LANCE À TÊTE DE SILEX	Contact & Jet	25 mètres	1d6
LANCE MÉTALLIQUE	Contact	–	1d8
JAVELINE	Contact & Jet	50 mètres	1d4
JAVELOT	Contact & Jet	50 mètres	1d6
ARC ET FLÈCHES À POINTE DURCIE AU FEU OU DE SILEX	Trait	50 mètres	1d6
ARC ET FLÈCHES À POINTE MÉTALLIQUE	Trait	50 mètres	1d8
CHALUMEAU ARAIGNÉE	Contact	–	2d10 **Aucune armure** ne s'applique. **Munitions :** 40 points d'énergie. Dépense 1d10 points d'énergie à chaque combat, quel que soit le nombre de coups portés
ÉPÉE	Contact	–	1d8
POIGNARD EXTRATERRESTRE	Contact	–	1d6
FOUET ÉLECTRIQUE :	Contact	–	**Dommage spécial :** • Si un adversaire n'a pas reçu de coup durant ce combat, pas de dommages, mais fuite ou reddition. • Si un adversaire a déjà reçu un coup et un seul durant ce combat, 1 point de dégât et fuite ou reddition. • Si un adversaire reçoit un troisième coup lors de ce combat, 1d6 points de dommage. • Le quatrième coup est mortel.

PNJ

	CORPS À CORPS	À DISTANCE	DOMMAGES	ARMURE	POINTS DE VIE	NOTES
LA CRÉATURE NOCTURNE	80 %	–	1d6+2	1d10	40	Toute attaque à l'aide d'une arme enflammée met le feu à la créature, qui brûle en subissant 1d10 points de dommage à chaque tour.
LES TATOUS DE CRISTAL	60 %	–	4	10	60	
LE NETTOYEUR	90 %	–	2d10	1d10 + 5 & projection d'acide (le résultat du test d'armure est aussi le montant des dommages que subissent tous les combattants au contact du Nettoyeur, sans armure possible).	100	
LE ROBOT TUEUR TRIPODE	–	Touche automatiquement	Incinère (tue) automatiquement	Invulnérable	Invulnérable	
LES SENTINELLES DU PAYS DES DEUX SOLEILS	65 %	–	Spécial	–	9	**Fouet électrique :** • Si un PJ n'a pas reçu de coup durant ce combat, pas de dommages, mais un test de Garder son calme. En cas d'échec, fuite ou reddition. • Si le PJ a déjà reçu un coup et un seul durant ce combat, 1 point de dégât et un test de Garder son calme. En cas d'échec, fuite ou reddition. • Si le PJ reçoit un troisième coup lors de ce combat, 1d6 points de dommage. • Le quatrième coup est mortel.
LES ROBOTS DU QUARTIER DES MACHINES	60 %	–	1d6	3	10	

STARS

VIVRE OU SURVIVRE

Nom :

Âge :

Sexe :

Nationalité :

CARACTÉRISTIQUES

Force

Dextérité

Endurance

Intelligence

Intuition

Arme ..... **Dégâts** .....

Arme ..... **Dégâts** .....

Santé Mentale

Troubles mentaux .....

Points de vie

Blessure

Protection

JE SUIS GÉNIAL·E
PARCE QUE...

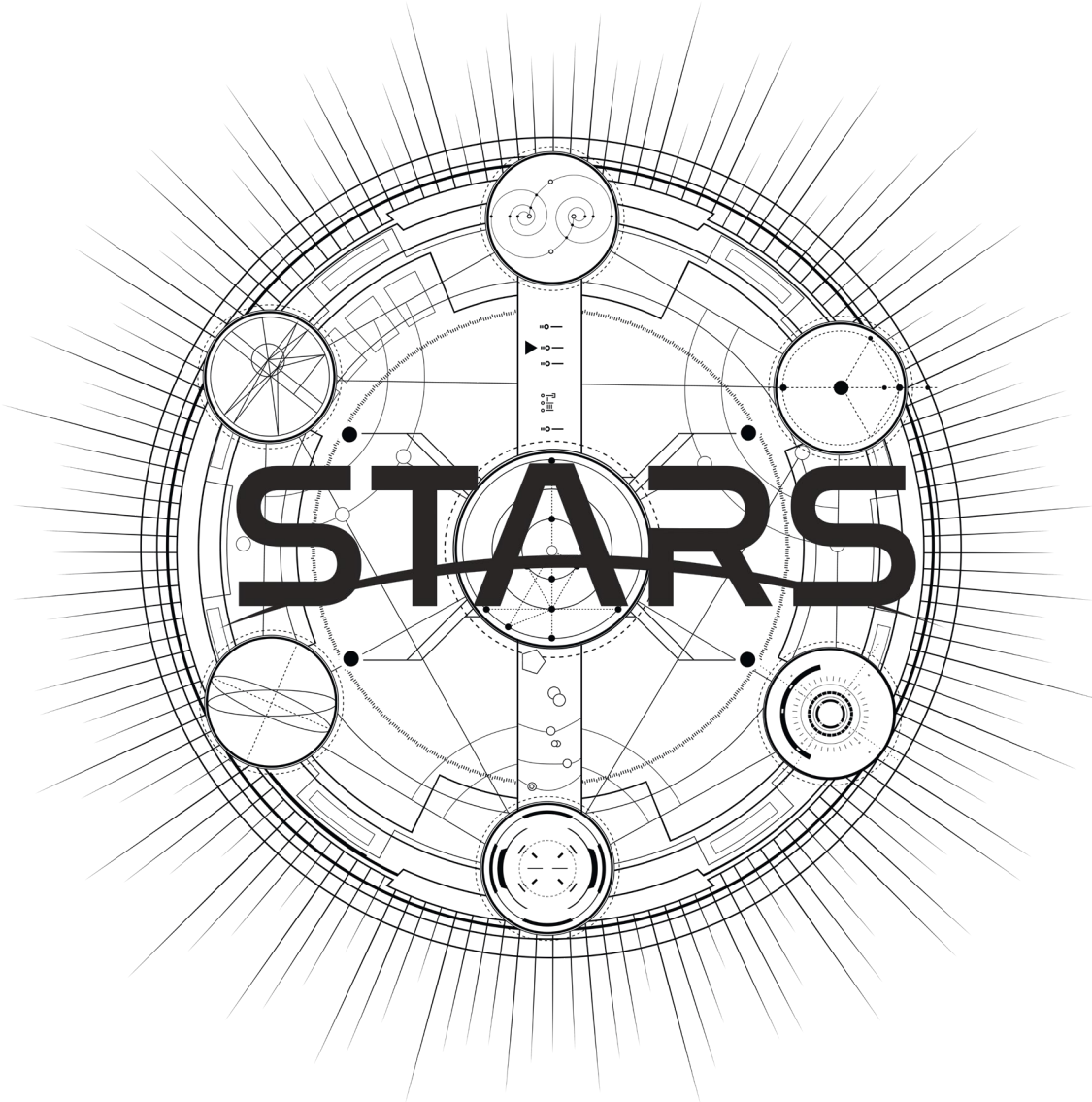
MAIS LA SOCIÉTÉ A DES PROBLÈMES
AVEC MOI PARCE QUE...

COMPÉTENCES	SCORE
Adaptation (Endurance, Intuition)	..... %
Astrophysique, mathématiques (Intelligence, Intuition)	..... %
Biologie, géologie (Dextérité, Intelligence)	..... %
Bricoler, bidouiller (Dextérité, Intuition)	..... %
Combat à distance (Dextérité, Intelligence)	..... %
Combat au corps à corps (Endurance, Force)	..... %
Comprendre l'étrange (Intelligence, Intuition	..... %
Convaincre (Force, Intelligence)	..... %
Courir, sauter, nager (Dextérité, Endurance)	..... %
Déplacement en zéro G (Dextérité, Force)	..... %
Discrétion (Dextérité, Intuition)	..... %
Garder son calme (Endurance, Intuition)	..... %
Observer (Endurance, Intuition)	..... %
Pilotage (Dextérité, Intelligence)	..... %
Programmation (Intelligence, Intuition)	..... %
Réflexes (Dextérité, Force)	..... %
Soigner (Dextérité, Intelligence)	..... %
Survie (Endurance, Intuition)	..... %

COMPÉTENCES SPÉCIALES	LIEN	SCORE
.....	... / ...	..... %
.....	... / ...	..... %
.....	... / ...	..... %
.....	... / ...	..... %
.....	... / ...	..... %
.....	... / ...	..... %
.....	... / ...	..... %
.....	... / ...	..... %
.....	... / ...	..... %
.....	... / ...	..... %
.....	... / ...	..... %

POSSESSIONS

DESCRIPTION


STARS

Imaginé par **FibreTigre**, co-écrit par Jean-Baptiste Lullien et joué dans l'émission « **Game of Rôles** ».

Septembre 2018. Les grands projets de colonisation martienne de la NASA sont mal en point. La sonde Curiosity, en fin de vie, ne fonctionne plus que par intermittence et l'exploration de Mars, en dépit des plans de communication de la NASA, a cessé d'intéresser le public. D'autres sujets monopolisent l'attention de la nation et surtout les crédits de l'État : la crise économique, les tensions internationales avec la Chine, la guerre contre le terrorisme, le mur de séparation avec le Mexique et son financement…

L'espace n'intéresse plus personne et l'idée d'envoyer quelqu'un sur Mars semble avoir été enterrée. Est-ce que cela vous touche ? Oui, car vous êtes membre de l'équipe qui aurait dû partir. Vous avez reçu l'entraînement, préparé la mission pendant de long mois… Tant de sacrifices, pour finir ici, à surveiller une sonde qui ne fonctionne plus. Jusqu'à cette nuit où James Myers (responsable par intérim du site) vous réveille en vous adressant les mots fatidiques :

« JE CROIS QUE VOUS DEVRIEZ VOIR ÇA. »

Lorsque vous entrez dans le centre de commande du Space Flight Operation Facility de la NASA, les écrans géants affichent des paysages martiens illuminés par un beau soleil. Dans la salle, une trentaine d'ingénieurs qualifiés vous regardent arriver avec impatience, admiration et anxiété… L'atmosphère est électrique. James Myers explique alors ce qui est affiché à l'écran.

« Voici des images du rover Curiosity sur Mars. Nous prenions des relevés géologiques comme d'habitude quand nous avons vu… ceci. »

L'écran diffuse l'image d'une ouverture parfaitement triangulaire, d'une trentaine de mètres de large, creusée à même la roche du Mont Sharp…

ELDSTALGR01FR **15€**

9 782380 240207

STARS contient **les règles du jeu** vous permettant de créer vos personnages et de jouer l'incroyable **campagne** de **la Grande Route**. Parce que *STARS* s'adresse aussi à des rôlistes débutants, nous avons pris le parti d'un manuel *ready to play,* où système de jeu, univers et scénario se fondent au sein d'un seul et vaste ensemble. Il suffit dès lors au MJ de lire les éléments au fur et à mesure pour mener sa partie.

ISBN : 978-2-38024-020-7 © 2020 Elder Craft/Stars – Tous droits réservés – illustration par Johann Blais