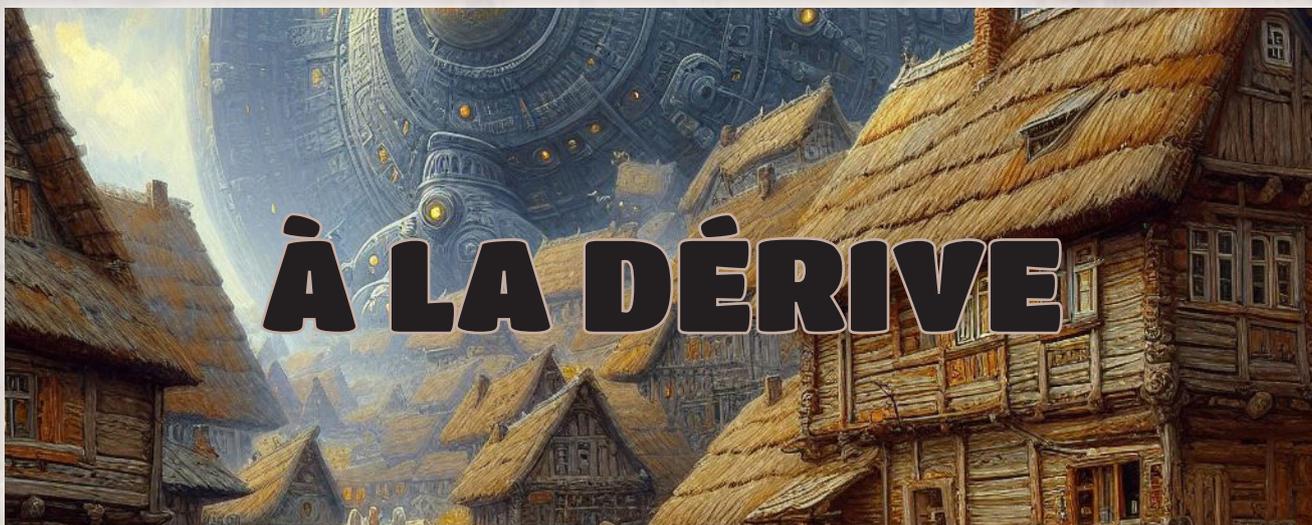


SCI FI



À LA DÉRIVE





Les personnages vont enquêter sur des informations transmises par une sonde spatiale envoyée au-delà de la bordure.

*Une aventure *Savage Worlds*, inspirée de l'épisode 4 de la saison 1 de la série *The Orville*, dans l'univers de science-fiction de votre choix en édition *Adventure*.*

Crédits

TITRE ORIGINAL : A la dérive

ÉCRITURE : Denis, inspiré de la série *The Orville*, saison 1, épisode 4

RELECTURE : Pierre Debut, Etienne, X.O. de Vorcen

MAQUETTE : Chris « Torone » Cussat-Blanc

ILLUSTRATIONS : IA

Introduction

Une sonde envoyée dans l'espace lointain a transmis des informations sur une étrange découverte. Il s'agirait d'un vaisseau, mais tellement énorme que les personnages ne peuvent l'ignorer, soit parce qu'ils ont reçu l'ordre d'aller enquêter, soit par appât du gain.

Une fois sur place, l'équipe de héros découvre un vaisseau gigantesque, presque de la taille d'une planète et constatent qu'ils peuvent y entrer. Ils y trouvent une civilisation isolée depuis des milliers d'années, dirigée par le chef d'une théocratie dictatoriale.



Le vaisseau

C'est un bio-vaisseau dans lequel a évolué une société humaine, isolée depuis des milliers d'années, composée de plusieurs millions d'habitants. Cette société est archaïque par rapport à la technologie utilisée par les personnages : les armes sont comparables à celles terriennes du XXe siècle, les habitations sont en bois. Dans la seule ville, les constructions ne dépassent pas deux étages. Il n'y a ni téléphone, ni autre moyen de communication, les véhicules sont électriques, à roues. Les axes de circulation sont des chemins de terre, il n'y a pas de route, hormis en ville, où les principales voies sont pavées.

La biosphère occupe une superficie un peu plus grande que celle de la France et est bordée de hautes montagnes infranchissables. Le ciel est bleu avec un disque lumineux, au centre de cercles concentriques avec des lumières plus petites espacées à intervalles réguliers. Il y fait 15°C, constamment (beaucoup moins en montagne) et le paysage est principalement constitué de collines, plaines, quelques forêts et chemins de terre. Des sources d'eau sont présentes dans les hauteurs, alimentant une rivière se déversant dans un petit lac, à proximité de la ville.

Les habitants sont humains, mais pâles, avec des tâches brunes sur le visage, réparties

symétriquement, et différentes pour chacun. La population ne semble pas vivre dans l'abondance, mais ne meurt toutefois pas de faim. La plupart des habitants croient que leur monde est le seul et sont méfiants, voire agressifs envers tout étranger. Leur religion, la Parole de Doral, dévoyée par Amlak (le chef de cette théocratie dictatoriale), enseigne que tout étranger vient du monde souterrain et a perdu son humanité. Il faut s'en méfier et le combattre.

Au centre de la seule ville, le Parlement est un grand bâtiment solide de deux étages, le seul qui ne soit pas en bois, mais fait du même alliage que le vaisseau. Ce lieu abrite le centre de commandement des Renforceurs. C'est aussi la résidence d'Amlak. Il fait régner la loi via la parole de Doral qui est justice et religion. Il est le Premier Gardien du Monde de Doral et veut garder ses privilèges, par la force s'il le faut. Il ne recule devant rien pour faire régner un certain obscurantisme au sein de la population. Il s'appuie sur deux à trois mille Renforceurs qui font office de police, lui obéissant aveuglément (eux aussi ayant certains privilèges). L'écriture et la lecture sont interdites et plus personne n'a ces connaissances depuis bien longtemps.

Toutefois, quelques habitants, surtout en campagne, forment des petits groupes dispersés, appelés les Réformateurs. Ils croient que leur monde ne s'arrête pas à la frontière, qu'il y a autre chose qu'ils nomment l'Au-Delà. Ils sont toutefois méfiants car, sur la base d'un seul soupçon (ou dénonciation), Amlak fait arrêter la personne concernée et la livre à la vindicte populaire (lapidation publique).

Dans la biosphère, d'autres portes mènent vers différentes parties du vaisseau, mais elles demeurent bien cachées et oubliées depuis très longtemps par une grande partie des habitants. Quelques Réformateurs connaissent un ou deux emplacements de sas, mais ne peuvent les ouvrir. La population a perdu la technologie permettant de les actionner. Les zones autour de ces sas sont craintes par la population, sans qu'elle n'en connaisse la raison exacte. De plus, quiconque est surpris dans cette zone interdite sera arrêté par une patrouille et livré à la justice d'Amlak (voir « La Patrouille », p. 6) ou à la torture (voir « Interrogatoire », p. 7).

La mission



SI LES PERSONNAGES APPARTIENNENT À UNE ORGANISATION

Ils sont convoqués dans le bureau de leur responsable direct. Celui-ci leur annonce sans détour leur mission :

Une sonde nous a envoyé un rapport... Comment dire... Étrange. Il semblerait qu'elle soit défectueuse mais vous devez quand même aller vérifier et si possible la réparer. Si les données transmises sont exactes, vous devez enquêter pour recueillir plus d'informations. Je vous transmets les coordonnées spatiales, ainsi que le rapport reçu. Bon voyage !

Il leur signifie ainsi la fin de cette courte entrevue et dans les minutes qui suivent les personnages reçoivent le rapport sur leurs communicateurs.

SI LES PERSONNAGES SONT DES INDÉPENDANTS

Ils peuvent avoir intercepté une communication d'une puissance ennemie ou d'une bande de pirates. Moyennant récompense, un de leurs contacts peut aussi leur transmettre ces informations, en leur faisant miroiter un gain substantiel lors de l'expédition.

DANS TOUS LES CAS

L'analyse des données reçues montre que :

- La destination se trouve un peu au-delà de la bordure, dans l'espace inconnu ou, du moins, non cartographié « officiellement ».
- Ce qu'a détecté la sonde est, à priori, un objet d'un alliage inconnu, mais de la taille d'une petite planète ou d'une lune.
- Les découvertes scientifiques qui en découlent pourraient rapporter énormément

Découverte

Comment les personnages arrivent-ils sur place ? À proximité de la dernière position du signal émis par la sonde ou à une certaine distance ? Dans tous les cas, la sonde n'est plus là et, si les personnages se risquent à faire un scan des environs avec les radars de leur vaisseau, elle est détectée à quelques dizaines de milliers de kilomètres. Celle-ci est en mouvement et suit à bonne distance aussi, une énorme masse qui semble métallique, mais dont la composition est inconnue. En s'approchant, les personnages peuvent confirmer, par une observation visuelle, qu'il s'agit d'un énorme vaisseau.

En faisant le tour de celui-ci et en l'observant un peu, un examen plus détaillé révèle les informations suivantes :

- Les moteurs ne fonctionnent pas.
- Il semble abandonné, il n'y a aucune lumière ni activité à sa surface.
- Un scan de l'intérieur du vaisseau est impossible, il est fait d'un alliage inconnu.

Avec un succès sur un test d'Observation ou d'utilisation d'un scanner dont leur appareil peut être équipé :

- Ce vaisseau a voyagé plusieurs milliers d'années dans l'espace, avec, pour preuve, les traces et poussières sur la coque.
- Les personnages trouvent le sas le plus proche pour l'aborder.

Avec une Prouesse :

- Après calcul de sa trajectoire, son déplacement par inertie va l'amener à s'écraser sur l'étoile J2837 et donc disparaître complètement dans moins de 6 mois terrestres.



L'entrée se fait par un sas d'environ 3 m de haut et 2 m de large. Il y a plusieurs possibilités : soit le vaisseau des personnages est équipé d'un sas rétractable qui permet de s'arrimer à la coque et d'accéder à la porte de façon étanche, soit les personnages quittent leur vaisseau et rejoignent le sas à travers le vide avec des combinaisons.

L'OUVERTURE EST DIFFICILE : celle-ci est manuelle et s'effectue grâce à un large levier au milieu du sas, en partie grippé par la rouille et la poussière. Sans outils, un jet de Force -2 est nécessaire.

Dans le deuxième cas, après l'ouverture, l'atmosphère à l'intérieur va s'échapper et provoquer un courant d'air qu'il faudra vaincre pour entrer et refermer le sas rapidement. Il n'y a pas de sécurité en cas de dépressurisation. Si les personnages ne referment pas l'ouverture, l'air continue de s'échapper. Cela crée un courant puissant, contre lequel ils devront lutter jusqu'à qu'ils pénètrent dans la zone habitée.

Le sas peut se refermer depuis l'intérieur en actionnant un levier.

Exploration

Même si plusieurs systèmes sont en panne, ceux permettant la gravité et le renouvellement de l'air fonctionnent correctement. À l'intérieur, l'air est donc respirable, mais chargé toutefois de plus d'oxygène que ce à quoi sont habitués les personnages.

L'ouverture donne sur un couloir d'une dizaine de mètres, puis un pont d'une trentaine de mètres de long et large de 2 mètres, surplombant un vide abyssal. Pendant la traversée, le silence est total, seul le bruit que font les personnages se répercute sur les parois sombres, il n'y a aucun autre cliquetis ou bruit de machinerie. Ils ne perçoivent pas plus loin que ce que leur éclairage leur permet. Il n'y a non plus aucune lumière ou voyant de quelque sorte.

L'atmosphère est oppressante ou mystérieuse, selon ce que vous souhaitez. Un personnage avec un Handicap Chimère, Couard, Curieux, Prudent ou Suspicieux pourrait distinguer un mouvement à la périphérie de son champ de vision (jet d'Âme). En cas d'Échec, le personnage doit réagir en fonction de son handicap.

Le pont mène à un couloir qui débouche, après une dizaine de mètres, sur un autre sas. Celui-ci est verrouillé et, sur le côté, un panneau coulisse en appuyant dessus pour révéler un clavier. Celui-ci est rond et composé de neuf touches avec des signes inconnus. La bonne combinaison permet l'ouverture de la porte.

Vous pouvez traiter cette étape comme une Scène dramatique (un jet par personnage). Un jet d'Informatique réussi permet de comprendre une logique algorithmique, Culture générale et Éducation pour faire une analyse des signes en fonction des connaissances, Sciences pour comprendre cette nouvelle technologie. Si les personnages ont un Succès, ils trouvent le code, plus par chance, et y passent beaucoup plus de temps que prévu (plusieurs heures, une demie journée, un jour comme vous le souhaitez). Avec deux Succès, ils n'y passent qu'une ou deux heures. Et avec trois Succès ou plus, les personnages commencent à comprendre le langage et sa logique. Ils obtiennent +1 ou +2 à tous leurs jets ultérieurs consistant à déverrouiller les prochaines ouvertures à code.

Pour augmenter la tension, lors de l'ouverture de la porte, quelque chose surgit sur le personnage le plus proche de la porte : il s'agit en fait d'une grosse branche morte qui était posée sur la porte, de l'autre côté, et tombe à l'ouverture de celle-ci. Le personnage concerné doit réussir un jet d'Âme. En cas d'Échec, celui-ci croit, l'espace d'un instant, qu'il est attaqué et agit en conséquence (saut en arrière, tir, ou autre). Vous pouvez utiliser un compte à rebours de 3 secondes pour que la joueuse ou le joueur détermine ce que son personnage fait, avant d'expliquer la nature réelle de ce qui surgit.

Une fois la porte ouverte, les personnages se trouvent devant un mur vert, l'ouverture est couverte de plantes. Après les avoir écartées, les personnages se trouvent dans une forêt. Celle-ci est épaisse et la progression est difficile.

À la lisière de celle-ci, ils aperçoivent le paysage qui s'étend devant eux. Une plaine

verdoyante avec quelques collines s'étend devant eux. Des champs entretenus, avec des constructions éparses et une semaine de marche environ se trouve une ville. Le ciel est bleu avec un disque lumineux au plus haut point. Des arcs de cercle en partent et tombent vers l'horizon, bordé de très hautes montagnes.

S'ils sont équipés de l'appareil adéquat, un scan des environs révèle des millions de formes de vie. Avec des jumelles, ils peuvent distinguer des êtres humanoïdes dans les champs, mais ils sont trop loin pour en définir les détails.

En s'éloignant de la lisière de la forêt, ils aperçoivent une maison en bois sur leur gauche, avec un champ et un potager.

Une famille en or

En s'approchant de la maison, les personnages observent qu'il n'y a personne à l'extérieur. Il n'y a pas d'animaux non plus.

Si les personnages frappent à la porte, une femme, habillée très simplement, une robe de tissu unie, ouvre mais elle est effrayée à leur vue, surtout s'ils n'ont pas pris la précaution de cacher leurs vêtements ou certaines modifications corporelles. Elle la referme rapidement.

Si les personnages insistent, la porte s'ouvre de nouveau, mais un homme se trouve derrière, un fusil de chasse chargé dans les mains et n'hésite pas à tirer sur le premier personnage visible, sans sommation.

Une fois le père rendu inoffensif (soit immobilisé, soit assommé), les personnages peuvent échanger avec la mère de famille. Elle parle leur langue mais certains mots diffèrent (comme le français et le québécois). Elle est toujours effrayée et craint que les personnages ne viennent du monde souterrain, elle ne dira rien d'autre d'utile. Elle ne comprend aucun mot tel que étoile, espace, vaisseau, planète, etc. Comme tous les habitants de cette biosphère, elle ne sait ni lire, ni écrire et ne connaît que son monde où il fait constamment jour. Elle ne connaît donc pas le mot nuit non plus.

Après un bref échange, le fils, Devan, alerté, sort de sa chambre. Il est surpris et observe attentivement le groupe mais il est plus ouvert et il est possible d'avoir une conversation normale avec lui.

Il est très curieux et pose beaucoup de questions au groupe et notamment demande l'explication de chaque mot qu'il ne connaît pas. Si les personnages arrivent à gagner sa confiance par une attitude bienveillante et patiente, il explique qu'il fait partie des Réformateurs : ceux qui mettent la parole de Doral en doute. Il propose alors de mener les personnages au groupe de Réformateurs le plus proche.

Devan les conduit à une ferme. Une dizaine d'hommes et de femmes sont réunis dans une grange et attablés, semblant prendre un repas entre travailleurs des champs. Quand les personnages arrivent, le silence se fait. Devan présente le groupe de héros et Artus, un homme dans la force de l'âge, leur pose presque les mêmes questions que Devan. Lui aussi se montre très curieux, mais se méfie des personnages. Le reste de l'assemblée n'intervient pas dans la conversation, mais reste très attentive.

Le but de cet échange est de mettre Artus également en confiance et de prouver que les personnages ne sont pas des envoyés d'Amlak pour piéger les Réformateurs. Vous pouvez jouer cela comme une Scène dramatique avec des jets de Persuasion.

Lorsque les Réformateurs et Artus sont en confiance, si la question des sas est abordée, Devan se propose de guider les personnages avec l'approbation d'Artus. Celui-ci se joint d'ailleurs au groupe avec enthousiasme.

La Patrouille

Des patrouilles, composées de quatre hommes équipés de pistolets mitrailleurs (voir le profil Renforceur), sillonnent régulièrement la campagne dans leur véhicule : un gros véhicule à 4 roues motrices, fermé, avec des banquettes arrière latérales. Celui-ci ne fait quasiment pas de bruit, à part le frottement des roues sur le chemin de terre. Les renforceurs sont rapides et entraînés, mais ne possèdent pas la technologie des personnages. Leur but est tout de même de pouvoir les capturer vivants pour les faire interroger par Amlak, mais ils n'hésitent toutefois pas à les tuer (ou du moins à essayer) s'ils résistent.

Lorsque les personnages se promènent sur un chemin, ils ont une chance de se faire repérer par un véhicule de renforceurs. Vous

pouvez traiter le voyage comme une Scène dramatique, chaque héros effectuant, au choix, un jet de Discrétion (se cacher avant d'être en vue), Perception (entendre le véhicule arriver) ou Survie (trouver une cachette efficace) par heure de trajet. Si vous voulez jouer cette scène pendant que Devan les accompagne, ajoutez un Succès automatique : il connaît très bien la région.

S'ils réussissent, il n'y a pas de patrouille ou réussissent à l'éviter. Mais s'il y a plus d'Échecs que de Succès et Prouesses, les personnages sont surpris et n'arrivent pas à se cacher à temps. Le véhicule s'arrête brutalement à leur hauteur en dérapant légèrement. Quatre hommes en sortent rapidement, armes dégainées et leur demandent leurs papiers. Ils ne sont pas diplomates et ne font pas montre d'une grande intelligence, ils deviennent vite agressifs si les personnages expliquent trop de choses ou si cela est incohérent pour eux. Encore une fois, ils ne comprennent aucun mot tel que étoile, espace, vaisseau, planète, etc.

Si des personnages sont faits prisonniers, ils sont ligotés et encadrés par trois renforceurs à l'arrière du véhicule et amenés à Amlak. La scène Interrogatoire (voir « Interrogatoire », p. 7) est la suite directe de celle-ci.

Rendu de justice

Si les personnages décident de se rendre en ville, ou si l'un d'eux est fait prisonnier, ils assistent à cette scène lorsqu'ils s'approchent du parlement pour la première fois. C'est un grand bâtiment de deux étages (le plus haut de la ville). Devant celui-ci, les personnages assistent à une scène violente.

Amlak est un homme de taille au-dessous de la moyenne, maigre avec le visage fin et sec aux cheveux gris (voir son profil, p. 10). Du haut du large escalier d'une dizaine de marches, il harangue la foule (environ 200 personnes) qui réagit unanimement à chaque phrase :

Et je vous le demande, sommes-nous unis en tant que peuple, par la vérité et l'amour de Doral ? Acceptez-vous la parole de Doral ? Certains la remettent en question, ils osent nier le don de Doral à l'univers. Doit-on leur permettre de vivre parmi nous, de grandir, de nous empoisonner et

*de remettre en cause la bénédiction de Doral ?
Amenez-le !*

Deux Renforceurs amènent un jeune homme qui essaie de résister.

Cet homme fait partie de ceux qui se font appeler les Réformateurs. Il a été accusé d'hérésie, il a distribué des pamphlets méchants et infidèles, ici, dans notre ville ! Il a ouvertement défié la bénédiction de Doral ! C'est à vous de le juger.

Lâchez-le !

Sur ce dernier ordre adressé à voix basse aux gardes, Amlak leur fait signe, et ils jettent l'accusé au pied des escaliers. La foule se précipite sur l'homme à terre pour le frapper à mort, avec des pierres ou à coups de pied.

Si les personnages interviennent directement, en public, ils vont avoir affaire à une foule liguée contre eux, passée la surprise, et aidée par les renforceurs (une dizaine dans le parlement). Autre conséquence d'une possible intervention, ils sont suivis et dénoncés auprès des renforceurs lors de leurs déplacements, ce qui compromet sérieusement la suite de leurs opérations. Par contre, si cela n'est pas déjà fait, des Réformateurs prennent contact avec les personnages qui peuvent les aider à se cacher et à trouver un sas conduisant aux autres parties du vaisseau.

Si les personnages n'interviennent pas et observent la scène discrètement, ils remarquent une femme observant, elle aussi, depuis un coin de rue. Prendre contact avec elle revient à avoir la même discussion qu'avec Devan. L'homme lapidé par la foule était un ami et elle ne peut pas intervenir, de peur de subir le même sort (y compris pour aller chercher le corps). Une fois mise en confiance, elle les mène à la même ferme des Réformateurs, à l'écart de la ville.

Interrogatoire

Si les personnages viennent pour une visite de courtoisie, l'entretien risque d'être rapidement écourté par Amlak quand il comprendra qu'ils viennent d'ailleurs. Il les fera prisonniers, s'il peut, pour qu'ils ne nuisent pas à son autorité et à la stabilité de sa société.

Si un des personnages l'accuse de meurtre, suite à l'action de la foule dont les personnages ont été témoins, il niera :

Vous voyez du sang sur mes mains ? C'est le peuple qui a rendu justice.

Il sera tout de même curieux de l'équipement des personnages, armes, etc.

Si un ou plusieurs personnages ont été capturés, il veut les interroger pour savoir à qui il a affaire, s'il y a un danger et comment l'éviter. Il va les interroger de façon musclée, il ne les frappera toutefois pas directement, un garde s'en chargera à sa place. En dernier recours, il peut se servir d'un poison qui inflige une douleur infinie :

Chaque nerf de votre corps aura l'impression d'être percé lentement par une petite perceuse. Mais non, pourquoi imaginer ? Allez-y.

Sur son ordre, un garde se charge de faire l'injection du poison mais c'est Amlak qui garde l'antidote. Il l'administre si la personne parle ou est suffisamment convaincante.

Si des personnages veulent aller en sauver un autre, prisonnier d'Amlak, les plans du parlement ne sont pas fournis et vous devrez improviser la scène de sauvetage. Il y a une dizaine de gardes et quelques gratte-papiers. Cela ne devrait pas poser de problème pour ces personnages, tous sont considérés comme des Extras.

À la recherche du sas

Deux sas opposés donnent accès à un ascenseur qui monte au poste de commande, entre autres. Ces accès sont cachés de façon naturelle à flanc de colline, dans les contreforts montagneux du bord de la biosphère. Quelques Réformateurs connaissent au moins un emplacement. Mais si les personnages ne sont pas aidés ou accompagnés par l'un d'eux, l'exploration s'avère périlleuse, surtout à cause des patrouilles ou de certains habitants prompts à la dénonciation.

Durant le trajet des personnages, et s'ils ne sont pas allés en ville ou qu'il n'ont pas encore rencontré de patrouilles de Renforceurs, vous pouvez jouer la scène La Patrouille (voir « La Patrouille », p. 6). Ils peuvent être aussi

surpris par un fermier des environs, les traitant de fous. En fonction de la réaction des personnages, celui-ci va s'enfuir pour alerter des Renforceurs.

La porte ou le sas se trouve sur un flanc de colline, dissimulé par des plantes. A côté, un panneau coulissant est intégré au mur. Derrière, se trouve un clavier qui permet l'ouverture avec un code. Comme pour le premier, un jet d'Informatique permet de trouver le code. Les autres personnages peuvent Soutenir avec Culture générale et Sciences.

Une fois la porte ouverte, elle donne accès à un long couloir. Celui-ci est assez long et s'enfonce dans les ténèbres pour traverser la montagne et atteindre le reste du vaisseau. Vous pouvez y improviser une séance d'exploration dans une atmosphère trop silencieuse et plongée dans les ténèbres.

Un ascenseur se trouve au bout, avec lequel il est possible de monter ou descendre. En montant, il mène directement au poste de commande. Les pictogrammes affichés à côté des boutons permettent de deviner les destinations. La cabine effectue d'abord un mouvement horizontal, qui s'incurve progressivement, pour enfin monter. Le trajet dure plusieurs minutes.

Mais vous pouvez en décider autrement, cela fait longtemps que cette installation n'a pas été entretenue.

Si les personnages décident d'aller ailleurs qu'au poste de commande, les autres portions de cet énorme vaisseau ne sont pas décrites et vous demanderont une certaine dose d'improvisation ou de préparation. Vu l'étendue de ce vaisseau, il faudrait presque 3 semaines pour en explorer l'entièreté. Le monde souterrain est-il habité ? Les habitants sont-ils hostiles ? Et différents physiquement, socialement ? Peut-être des aliens attendent-ils de la visite pour s'éveiller...

Le Poste de commande

Dans le poste de commande, la console est difficile à utiliser, toujours dans cette langue dérivée d'une ancien dialecte de la terre, mais avec beaucoup plus de boutons de claviers et d'indicateurs. Après quelques heures d'étude, les personnages peuvent en créer une traduction,



en s'aidant des ébauches déjà réalisées. Aucun jet nécessaire, ils ne sont pas sous pression et finissent par y arriver, en prenant le temps.

De plus, en cherchant dans la console, ils trouvent le dernier message de Doral, qui s'affiche sur un écran. En voici la traduction :

A quiconque verra ce message, je suis le capitaine Jaavus Doral. Ce vaisseau a été construit par mon peuple dans le but d'explorer une autre planète. Notre monde est très éloigné et nous savions que notre voyage vers le monde habitable le plus proche prendrait au moins 2 siècles.

Plusieurs générations devaient passer leur vie à bord de ce bio-vaisseau, mais nous avons été frappés par une tempête ionique. Il est impossible de redémarrer les moteurs, les systèmes anti-collision et de défense sont également en panne. Nous sommes naufragés dans l'espace, à la dérive. À moins que les dommages ne soient réparés, ce vaisseau est maintenant notre maison.

Notre air est recyclé, nos sources de nourriture et d'eau sont renouvelables pour des milliers d'années si besoin, puisque nous avons un écosystème artificiel fonctionnant en autarcie. Mais, à moins de trouver de l'aide, nous sommes condamnés à dériver pour toujours car l'espace est vaste, sombre et vide.

Lors de l'analyse des systèmes, les personnages trouvent plusieurs informations supplémentaires:

- La panne des moteurs est réparable en une semaine avec le matériel des personnages. Moins s'ils font appel à de la main d'œuvre qualifiée (avec le risque de devoir partager les découvertes et bénéfices).
- La commande d'ouverture du dôme peut être activée et reprogrammée pour s'effectuer régulièrement : une portion de la coque supérieure est rétractable. Cela a pour effet de « séparer » le ciel et dévoiler le noir et les étoiles de l'espace à tous les habitants. Et donc simuler aussi la nuit dans la biosphère.

Et s'ils le demandent spécifiquement :

- En y passant un peu plus de temps, les coordonnées du système d'origine de ce peuple.

La Décision

Cette dernière scène est dépendante de la décision des personnages. Quelle sera-t-elle ? Plusieurs pistes proposées ci-dessous peuvent être explorées.

- Réparer les moteurs et les systèmes anti-collision, sans en avertir la population et laisser un dictateur au pouvoir.
- Révéler la vérité aux habitants, via leurs contacts Réformateurs et les laisser régler le conflit entre eux, ce qui entraîne une guerre civile contre les renforceurs. Dans ce cas, Amlak, dans son obstination, nie être sur un vaisseau en danger et accuse les personnages de venir du monde souterrain pour les asservir et les piller.

- Avertir l'organisation à laquelle appartiennent les personnages. Elle intervient sans tarder pour étudier ce vaisseau et en tirer des informations très précieuses. L'analyse du langage, et l'ébauche de traduction éventuelle, faite par les personnages est un point non négligeable à leur avantage.
- Ouvrir le dôme revient à révéler l'espace, les étoiles et la vérité, brutalement, à tout le monde. Cela pouvant provoquer panique, émeutes, ou toute autre manifestation dans la population.
- Vendre cette découverte au plus offrant avec la perspective de devenir riche ou de se faire avoir en beauté par plus malin qu'eux.
- Ne rien faire et laisser le vaisseau aller s'écraser sur l'étoile plusieurs mois plus tard. Mais les personnages pourront-ils continuer à vivre avec cela sur la conscience ? Ils gagnent alors le Handicap Déshonoré (Majeur) ou Impitoyable (Majeur) jusqu'à ce qu'ils agissent pour sauver ce vaisseau (et ils ont 5 mois pour le faire).
- Les personnages peuvent décider d'explorer le reste du vaisseau ou de « remonter » la piste de la trajectoire de ce vaisseau, jusqu'à son point de départ, la planète d'où vient ce peuple.

Les joueuses et joueurs sont assez imaginatifs pour trouver d'autres possibilités. La conclusion est volontairement libre, en fonction de leurs choix. Ils peuvent aussi déterminer eux-mêmes les conséquences — positives ou négatives — de certaines des décisions de leurs personnages.

Protagonistes

AMLAK



Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d10	d6	d12	d6

COMPÉTENCES : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d10, Discrétion d6, Perception d10, Persuasion d12^R, Tir d6.

HANDICAPS : Arrogant, Rancunier.

ATOUTS : Charismatique, Grande aura de commandement.

Parade	Résistance
5	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **COMMANDEMENT** : annuler Secoué ou Sonné +1 pour tout Extra allié dans l'aura (10 cases).

* **COMMANDANT DES RENFORCEURS** : mobilise sur un ordre une dizaine de renforceurs rapidement, dont cinq sont toujours à proximité immédiate.

* **DÉTERMINÉ** : Âme ou Intellect +2 pour résister à une Épreuve.

ACTIONS

✂ **COMBAT CORPS-À-CORPS** : Combat d6, d4, seringue avec poison Incapacitant.

☒ **TIR À DISTANCE** : Tir d6, 12/24/48, 2d6 PA 1, 6 coups.

ÉQUIPEMENT

Seringue avec poison infligeant une douleur insoutenable et l'antidote (3 de chaque). Le poison inflige Incapacité et cause la mort en 1 heure. La victime reste consciente et peut parler sur un Succès de Vigueur.

RENFORCEURS



Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d4	d6

COMPÉTENCES : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d4, Perception d6, Persuasion d6, Tir d6.

Parade	Résistance
5	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **SOLDAT** : Force (Encombrement et Force min.) +1 cran, Relance gratuite de Vigueur (périls environnement).

ACTIONS

✂ **COMBAT CORPS-À-CORPS** : Combat d6.

☒ **TIR À DISTANCE** : Tir d6, 12/24/48, 2d6, PA 1, 32 coups.

ÉQUIPEMENT

Fusil mitrailleur (équivalent d'un Uzi 9mm).



PINNACLE
ENTERTAINMENT GROUP

TORGAN.NET
Savage rôlistes !