



HÉPHAÏSTOS

Par Solaris

HISTOIRE

Héphaïstos fut découverte par Hammerfall, un consortium aujourd'hui disparu et spécialisé dans la prospection et l'exploitation minière, en 3987, soit avant la chute de la Seconde République.

L'Alcyon était le vaisseau qui en franchit la première fois le portail. Son équipage n'y découvrit aucune espèce vivante, ni même une seule planète habitable. Et pourtant, une découverte majeure intéressa haut plus haut point le consortium : une gargouille ur sur l'une des planètes du système. Avec la chute imminente de la Seconde République, les recherches sur ce système n'intéressèrent pas grand monde. Hammerfall expédia donc une colonie ouvrière en dissimulant bien l'existence de la gargouille.

La fin d'Hammerfall durant l'avènement des Âges Sombres, entraînant la disparition de ses archives, et un incident sur le portail clôtura définitivement le système solaire d'Héphaïstos qui perdit tout contact avec les Mondes Connus.

LE SYSTÈME SOLAIRE

C'est un système plutôt pauvre en ressources et qui n'a pas de vie. Les conditions d'exploration y sont difficiles et il semble présenter que peu d'intérêt pour être colonisé.

- **Rouge** : Une étoile rouge (dite « naine rouge ») est peu massive et de température peu élevée. Sa luminosité est plutôt faible et donne à son système solaire une coloration particulière.
 - **Argos** : Planète de taille moyenne jamais visitée mais dont les analyses ont révélé qu'elle est inhabitable.
 - **Héphaïstos** : Planète volcanique sans cesse sous le joug d'éruptions et de coulées de lave. Seule un tout petit continent rocheux et escarpé semble émerger sur lequel une gargouille est présente.
- Forge est une lune rocheuse aux reliefs vifs et saillants, sans atmosphère. Seule une partie de sa surface est moins accidentée avec beaucoup de cratères. C'est sur Forge que se situe la colonie minière.

- **Léviathan** : Énorme planète argentée dont la surface, striée de couleurs brunes, est couverte de liquides acides qui la rendent impropre à la vie.
- **Poussière** : Petite planète rocheuse dont sa couleur lui a donné son nom et qui est ceinturée de trois petites lunes. Rien de particulier n'y a été trouvé.
- **Portail de Saut** : Loin de Rouge, il semble perdue dans l'immensité spatiale. Une ancienne petite station de Hammerfall flotte tout près. Elle ne contient qu'un espace détente et un poste d'observation.

CARACTÉRISTIQUES D'HÉPHAÏSTOS

Dirigeant : consortium Hammerfall

Cathédrale : Orthodoxie

Agora : consortium Hammerfall

Garnison : Unité de 10 agents

Capitale : Forge

Sauts pour atteindre Byzantium : 5

Mondes Adjacents : Pandémonium (Jour)

Système Solaire : Argos (0,91UA), Héphestos (1,7UA), Léviathan (47,23UA), Poussière (62,57UA, Ariel, Roche, Vector) Portail de Saut (75,61UA)

Niveau Technologique : 8

Population humaine : 300

Population xénomorphe : aucune

Ressources : minerais, agriculture, eau

Exportations : minerais.

HÉPHAÏSTOS

C'est une planète dangereuse pour celles et ceux qui souhaitent en fouler le sol. Elle dispose bien d'une atmosphère, mais celle-ci est rendue toxique par l'activité volcanique permanente. Son sol est également instable et sa température de surface insupportable.

Seule une petite partie semble miraculeusement émerger de ce chaos et permet même d'y atterrir, mais la manœuvre est très dangereuse et la sortie en scaphandre est obligatoire. De plus, l'environnement ne permet d'y tenir qu'à peine qu'une heure tout au plus.

La gargouille

Haute de 6 mètres, elle impressionne par son état qui ne subit ni les outrages du temps, ni les conditions extrêmes de la planète. Elle se dresse fièrement sur son socle carré de 2 mètres de hauteur et semble défier le chaos environnant. Sa matière gris cendre semble poreuse.

Le personnel de Hammerfall qui l'a étudiée n'a pas trouvé grand-chose sur elle mais a pu certifier ses origines par sa datation et ses caractéristiques premières. Certains de ces chercheurs auraient fait le constat d'une révélation sur un événement passé de leur propre vie.

FORGE

Si l'on excepte sa gargouille, Héphaïstos est une planète sans grand intérêt apparent, dont l'exploitation de ressources potentielles, au-delà du défi technique, représenterait un coût non négligeable dans un système inhospitalier.

Sa lune, Forge, est un excellent point d'observation et paraît bien plus paisible. C'est donc en son sol que le consortium y a installé une base du même nom, avec les commodités nécessaires pour y faire vivre en permanence 300 personnes.

C'est avant tout une colonie minière qui extrayait certaines ressources pour Hammerfall, avec un poste d'observation sur Héphaïstos. Mais surtout, la petite colonie abritait une poignée de chercheurs dont la vocation était l'étude de la gargouille.

La disparition de Hammerfall et la fermeture du portail de saut ont fait tomber Forge dans l'oubli.

Le spatioport

Il se situe dans un large et profond cratère et permet aux vaisseaux s'y atterrir en toute sécurité. Il faut par contre prévoir scaphandre et matériel adaptés pour rejoindre la base, en effet, le spatioport est à « ciel ouvert ».

La base

Elle est implantée dans les cavités sous la surface et en exploite les contours. Un système ingénieux hérité de la fin de Seconde République permet d'y maintenir pression et air respirable, mais aussi eau recyclée et énergie. Personne ne saurait aujourd'hui le réparer. La gravité y est un peu plus faible que sur la Terre.

C'est un endroit conçu pour être pratique, cependant, sans être luxueuses, les zones de vie y sont agréables. L'influence de l'architecture et de la technologie de la Seconde République se mélange avec le côté parfois austère et rudimentaire selon les endroits. La base bénéficie de baies vitrées et de sas,

les câbles et canalisations sont dissimulées et les commodités confortables. En revanche, les zones de travail restent rudimentaires, principalement dans la partie minière. Quand au matériel, il est évidemment efficace, mais pas forcément plus high-tech que l'on pourrait le croire, le côté pratique et solide étant avant tout primordial.

Une entrée principale située en bordure du cratère en permet l'accès, mais il existe des sas d'évacuation en cas d'incident. La base est agencée en secteurs.

• **Secteur A : Accès**

C'est un grand sas qui permet d'accéder du spatioport à l'intérieur de la base. Il se divise en différents compartiments qui permettent, selon les nécessités, de s'adapter aux types d'entrées et sorties, respectivement nommées sas L (taille humaine), XL (gros véhicule) et XXL (petite navette).

• **Secteur H : Habitations**

Cette partie de la base, comme son nom l'indique, contient les quartiers d'habitations aménagées privatives, conçues pour offrir des espaces aux mineurs mais aussi aux familles.

• **Secteur S : Services**

C'est dans ce secteur que sont concentrés les lieux d'administration de la base : centre médical, bureaux, centre de contrôle, mais aussi police et gestion des ressources. C'est également dans ce secteur que se situe la chapelle orthodoxe, qui bénéficie d'une petite baie vitrée typée tel un vitrail et dont la lumière de Rouge donne une atmosphère toute particulière selon le moment de la journée.

• **Secteur R : Réfectoire**

Cette zone comprend le réfectoire (les repas ne se prennent pas à domicile pour une raison évidente des ressources), mais aussi une salle polyvalente pour l'organisation d'événementiels.

• **Secteur C : Cultures**

Ce secteur stratégique contient les plantations qui permet de nourrir les habitants et les rendre autonomes en attendant les ravitaillements. Une partie de ce secteur contient un jardin avec une lumière proche de celle d'un soleil jaune et est en accès libre.

• **Secteur I : Ingénierie**

Ce secteur est interdit à la population et seuls les ingénieurs peuvent s'y rendre pour y effectuer maintenance et réparations. Ce secteur dispose de son propre atelier d'outillages et n'est accessible qu'à l'aide de passes magnétiques

sécurisés. Il contient diverses machineries (énergie, eau, air...). Il suffit de comprendre que ce secteur est aussi sensible qu'une machine de terraformation planétaire pour qu'il soit très sécurisé.

- **Secteur M : Mines**

C'est une partie légèrement éloignée de la base, accessible par un long et large couloir en béton. Un ascenseur conduit à la surface du cratère qui contient le spatioport et permet d'y extraire les gravats. On y trouve vestiaire, petite salle de pause, et bien sûr tout ce qu'il faut pour travailler (outils, véhicules de chargement...).

QUELQUES PERSONNALITÉS

Tous humains, ce sont les derniers occupants de la station, témoins à leur manière d'une époque révolue.

- **Johan Fenrich, administrateur**

Très jeune, il a fait ses premières armes comme prospecteur dans le consortium. Son arrivisme et son pragmatisme lui ont permis de rapidement gravir les échelons pour devenir responsable de secteur. Réputé pour être très dévoué à Hammerfall et ne pas être regardant sur les missions confiées, il fut nommé responsable de Forge lorsque son prédécesseur fut nommé à un poste plus important.

Travailleur et fin diplomate, il apprend vite et sait trouver le moyen de faire respecter ses ordres.

- **Sorina Decker, cheffe de projet**

Originnaire de Teyr-Sainte, elle est issue d'une université prestigieuse qui l'ont conduite à devenir une spécialiste en archéologie ur. Lors de la découverte de la gargouille, Hammerfall la contacta et lui offrit beaucoup pour qu'elle dirige l'équipe de recherches sur la gargouille. Son autoritarisme et son sang-froid lui permettent d'accomplir ses missions sans états d'âme.

- **Carl Boffenmeiher, prêtre orthodoxe théurge**

Cet homme originaire de Sutek, âgé mais solide et charismatique, sert ses ouailles avec ferveur. Il voit d'un mauvais œil la présence de la gargouille et fait tout son possible pour être informé des recherches en cours. De plus, ses dérives sectaires commencent à inquiéter l'administrateur Fenrich qui entame la rédaction d'un rapport sur ses activités.

- **Miranda Portman, chef d'équipe**

Femme de caractère entière et obstinée, elle dirige une équipe de mineurs qui l'apprécie et connaît très bien la mine. Récemment, elle a prospecté une nouvelle zone et a découvert un filon d'un matériau très rare. N'appréciant pas vraiment le Consortium pour lequel elle travaille, et se méfiant de l'arrivisme de Sorina Decker, elle hésite encore à faire part de sa découverte.

- **Mario Duponti, chercheur**

Un des hommes de Sorina Decker. Il a découvert les restes d'une ruine ur éloignée de la gargouille. Souhaitant évincer sa responsable et prendre sa place, il garde secrètement sa découverte et envisage de négocier directement avec le consortium pour atteindre son objectif.

- **Victor Sahel, technicien**

S'il passe le plus clair de son temps à étudier et réparer les machineries de Forge, il pratique le marché noir pour améliorer son ordinaire. Il connaît les moindres recoins de la base et sait habilement dissimuler ses activités. Il peut aussi bien fournir des rations supplémentaires, que du matériel ou même des objets sortant de l'ordinaire.

LE CONSORTIUM HAMMERFALL

C'est une entité née au début de la Seconde République, alors réputée pour la qualité de son travail de prospection géologique et minière. Le consortium n'hésite pas à affronter des conditions difficiles pour exercer ses talents mais affronte une concurrence rude et sans état d'âme.

Certains de ses vaisseaux de transport pratiquent la contrebande avec la bienveillance du consortium qui fournit des armements à ces équipages peu scrupuleux. Ce qui est moins connu, c'est que les agents d'Hammerfall n'hésitent pas à pratiquer le trafic d'antiquités et sont redoutables dans leur quête de savoir sur les artefacts et ruines ur.

Avec la chute de la Seconde République et la fermeture de certains portails de saut, Hammerfall a perdu l'accès au monde où était placé son siège stratégique. Le reste du consortium n'y a pas survécu et seul le Pancréateur sait ce qu'il est devenu de ce monde où Hammerfall officie peut-être encore...

REJOINDRE LE SYSTÈME D'HÉPHAÏSTOS

À l'époque de l'empire d'Alexius, en toute logique, la base de Forge est désormais vide de ses habitants, qui ont du finir par mourir au fil des siècles. Les PJ auront donc un vrai travail d'exploration et de recherches sur place, dans une ambiance étrange où le lointain passé n'a jamais paru aussi proche.

Cependant, il est tout à fait possible de considérer que la vie sur la base a pu perdurer au fil des générations et que Forge est toujours habitée. Dans ce cas, les personnalités sont contemporaines à l'empire d'Alexius et le choc devrait être énorme, aussi bien sur Forge que pour ses nouveaux explorateurs que sont les PJ.

Les coordonnées de saut et la clé peuvent ressortir de vieilles archives, avoir été volées ou trouvées dans l'épave d'un vaisseau, ou encore être confiées par leur commanditaire. Les PJ pourront alors explorer un monde perdu laissé pour compte depuis des siècles.

La quête impériale :

La suite impériale des PJ est envoyée sur place pour explorer ce monde récemment ré-ouvert et va y découvrir Forge et la gargouille d'Héphaïstos. Ce monde deviendra-t-il impérial ? Et si d'autres factions avaient aussi passé le portail, voir l'avait déjà découvert et revenait mieux équipés pour en prendre possession ?

Premier arrivés, premier servis (variante de la Quête impériale) :

Comme pour la Quête impériale, les PJ découvrent le système solaire d'Héphaïstos, mais cette fois, ils sont partis intégrante d'une autre faction et doivent se dépêcher de l'explorer avant la suite impériale qui vient elle aussi de franchir le portail de saut.

En toute indépendance :

Les PJ sont indépendants et découvrent par hasard ce système solaire. Que décideront-ils de la suite de leur découverte ? Et si Forge est encore habitée, comment géreront-ils leur rencontre ?

Nouvelle destinée :

Et si les PJ étaient les personnalités de Forge et qu'ils venaient à accueillir une ou plusieurs délégations venues des Mondes Connus ? Comment régiront-ils et quels seront leur choix pour le destin de Forge et de tout le système solaire d'Héphaïstos ?