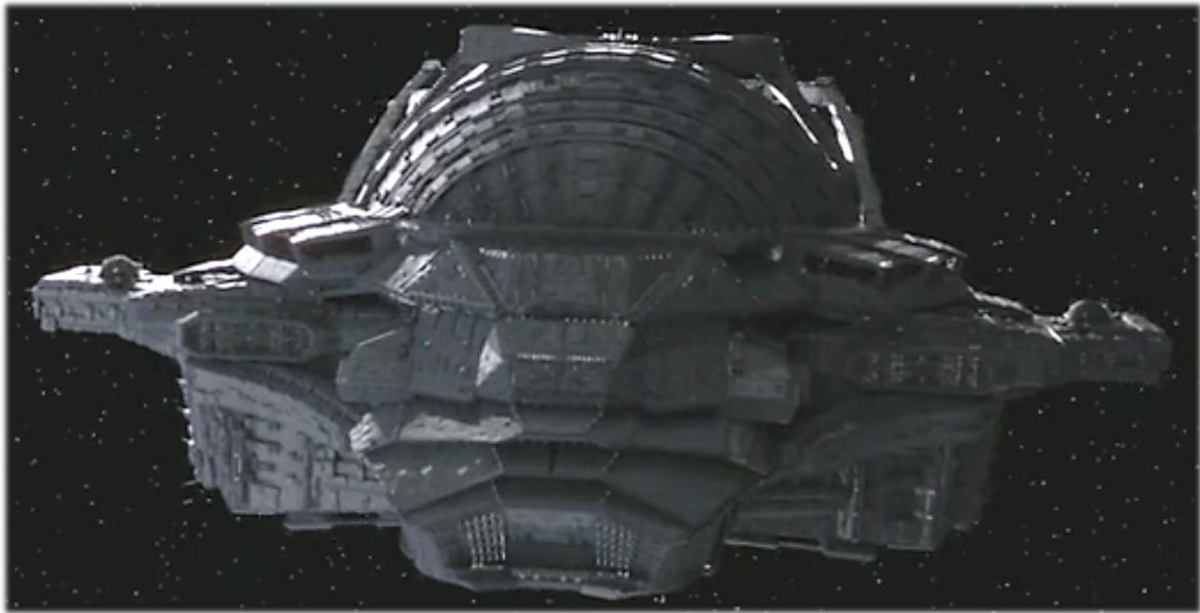


Perdus dans l'espace

Inspiré de l'épisode 4 de la saison 1 de la série The Orville.



Synopsis

Cette courte aventure propose de l'exploration, de la diplomatie et peut-être un peu de confrontation, avec une découverte surprenante. Le choix final des personnages, pouvant être lourd de conséquences sur des millions d'individus, mènera-t-il à une émeute ou à une résolution pacifique ?

Niveau de maîtrise du meneur : débutant.

Prérequis / Niveau des personnages : pour 2 à 5 personnages débutants qui doivent déjà former une équipe ou tout juste réunis pour l'occasion.

Les personnages peuvent être de n'importe quelle occupation mais un scientifique, ingénieur ou technicien peut être utile.

Aspect du cadre : La Communalité est attentive à toute civilisation étrangère car dans l'espace, personne n'entend une civilisation disparaître.

Introduction

Une sonde d'horizon des événements a communiqué une découverte étrange, au-delà de la bordure. Il s'agirait d'un vaisseau mais tellement énorme que le bureau des Evaluations de la SIC demande aux personnages d'aller vérifier si la sonde est défectueuse. Et si c'est vraiment un vaisseau, les précautions d'usage s'imposent : la SIC ne veut pas d'une nouvelle situation comme avec les Vénus.

Les personnages peuvent aussi constituer un équipage de pirates passant dans le secteur à la recherche d'opportunités faciles ou de soldats de l'IFA ayant pour ordre d'évaluer une menace potentielle. Dans ce cas, cela vous demandera quelques adaptations dans les différentes scènes (notamment les premières et la dernière).

Une fois sur place, les personnages trouvent un vaisseau énorme plusieurs dizaines de kilomètres de long et de large, abritant une société particulière.

À part les deux premières scènes qui sont quasiment imposées, leur ordre n'est pas figé et elles seront jouées ou non, en fonction de vos choix et décisions des personnages. Dans la scène 7, vous pouvez décider que l'ascenseur trouvé ne permet que de descendre, pour proposer l'exploration du monde souterrain. Dans ce cas, les autres portions de cet énorme vaisseau ne sont pas décrites et vous demandera une certaine dose d'improvisation. Le monde souterrain est-il habité ? Les habitants sont-ils hostiles ? Et différents physiquement, socialement ?

Description

C'est un bio vaisseau dans lequel a évolué une société humaine, isolée depuis des milliers d'années. C'est une société archaïque par rapport à la Communalité : les armes sont des pistolets et fusil à percussion et balles en métal, les habitations sont en bois et, dans la seule ville, les constructions ne dépassent pas deux étages. Il n'y a pas de téléphone ou moyen de communication, mais les véhicules sont électriques à roues. Il n'y a pas de route, hormis en ville, les autres axes de circulation sont des chemins de terre avec ornières.

Le ciel est bleu avec un rond lumineux, au centre de cercle concentriques avec des lumières plus petites espacées à intervalles réguliers. Il y fait 15°C, constamment et le paysage est constitué de collines, plaines, quelques forêts et chemins de terre. Des sources d'eau sont présentes dans les hauteurs, alimentant des rivières d'eau potable.

Les habitants semblent humains mais pâles, avec des taches brunes sur le visage, réparties symétriquement. La population ne semble pas vivre dans l'abondance mais ne meure toutefois pas de faim. La majorité croit que leur monde est le seul et sont méfiants, voire agressifs envers tout étranger. La parole de Doral, dévoyée par Amlak, enseigne que tout étranger vient du monde souterrain et a perdu son humanité.

Parmi la population, surtout en campagne et rassemblés en un groupe appelé "les réformateurs", certains croient que leur monde ne s'arrête pas à la frontière, qu'il y a autre chose qu'ils surnomment 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).

Au centre de la seule ville, le parlement est la résidence d'Amlak, le chef de cette théocratie dictatoriale. Il fait régner la loi via la parole de "Doral" qui est justice et religion. Il est le Premier Gardien du Monde de Doral. C'est un homme voulant garder ses privilèges, par la force s'il le faut et ne reculera devant rien pour assoir son statut. Il se doute toutefois qu'il y a un "au-delà" mais n'en laisse surtout rien paraître pour garder la maîtrise de cette société.

D'autres portes ou sas mènent vers d'autres parties du vaisseau mais tous bien cachés. Quelques réformateurs en connaissent certains emplacements mais ils ne peuvent les ouvrir. La population a perdu la technologie permettant de les actionner. Les zones autour des sas sont craintes par la population sans qu'elle n'en connaisse la raison exacte et quiconque est surpris dans cette zone interdite sera arrêté par une patrouille et livré à la torture (scène 6) ou à la justice d'Amlak (scène 5).

Scène 1 : Découverte

Aspect : un vaisseau improbable perdu dans l'espace.

Lieu d'intérêt

Le vaisseau des personnages, dans le vide sidéral.

Rencontres

Cela peut être l'occasion que les personnages se rencontrent pour la première fois et mettre en place une scène de dialogue entre eux avant la découverte.

L'action principale

Comment les personnages arrivent 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 balayage actif, elle est détectée à quelques kilomètres. Celle-ci suivant à bonne distance aussi, une énorme masse métallique, qui se trouve être un énorme vaisseau. Pour comparaison, il est plus gros qu'une station orbitale mais plus petit qu'une planète.

Un balayage passif passable (+2) révèle les informations suivantes :

- Les moteurs ne fonctionnent pas (plus ?).
- En étudiant les traces et poussières sur la coque, ce vaisseau a passé plusieurs milliers d'années dans l'espace.
- Il semble abandonné, aucune activité à sa surface.

Un balayage actif passable (+2) permet de déterminer les choses suivantes en fonction de la réussite :

- Il est impossible d'en scanner l'intérieur, l'alliage n'est pas reconnu.
- Les personnages trouvent le sas le plus proche pour l'aborder.
- Si les personnages calculent sa trajectoire, son déplacement par inertie va l'amener à s'écraser sur l'étoile J2837 dans moins de 6 mois.

L'entrée se fait par un sas à taille humaine d'environ 3 mètres de haut et 2 mètres de large, difficile à ouvrir : l'ouverture est manuelle par un large levier à mi-hauteur de porte, en partie grippé par la rouille et la poussière.

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 accéder à la porte de façon "étanche", soit les personnages partent de leur vaisseau à travers le vide avec des combinaisons.

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.

Scène 2 : Exploration

Aspect : tout paysage enchanteur a ses dangers.

Lieu d'intérêt

Le couloir du vaisseau puis la nature, forêt ou plaine.

Rencontre

Aucune mais rien ne vous empêche de mettre en place une atmosphère oppressante et faire croire aux personnages que quelque chose les observe (Cf. Alien).

L'action principale

A l'intérieur, il y a donc de l'air respirable, chargé toutefois de plus d'oxygène que ce à quoi sont habitués les personnages. L'ouverture donne sur un pont de plusieurs dizaines de mètres de long, surplombant du vide. Il mène à un autre sas, verrouillé par un panneau électronique avec code. Un test d'infiltration bon (+3) permet l'ouverture. Une réussite avec des crans supplémentaires permet d'obtenir un avantage pour déverrouiller les prochaines ouvertures à code.

Si vous avez mis en place une atmosphère oppressante, silencieuse à outrance et mystérieuse lors de la traversée du pont, vous pouvez ajouter une surprise pour augmenter la tension. Lors de l'ouverture de la porte, quelque chose peut "sauter" sur les personnages : il s'agit en fait d'une branche morte qui était posée sur la porte et tombe à l'ouverture de celle-ci. Dans ce cas, vous pouvez demander aux personnages de réussir un test de volonté passable (+2) ou contraindre l'un de leurs aspects afin de susciter une réaction instinctive de leur part. L'ouverture débouche donc sur une forêt, le sas étant, de l'autre côté, caché par des plantes.

Les personnages se trouvent dans une forêt et à la lisière de celle-ci, ils aperçoivent quelques champs où poussent des céréales. Un balayage actif via un scanner à main révèle des millions de formes de vie.

Pour la suite de cette aventure, il faut que les personnages gardent à l'esprit qu'il s'agit d'un premier contact et que la Communalité cherche à assimiler plutôt qu'à asservir. Une première rencontre violente peut être néfaste pour la suite de la procédure.

Il y a plusieurs possibilités de premier contact :

- Les personnages se dirigent vers une maison en bois en lisière de forêt où vit une famille, les parents avec leur fils d'une vingtaine d'année (voir scène 3).
- S'ils ne font pas spécialement attention, une patrouille de renforceurs peut les surprendre, surtout dans la zone à proximité du sas (voir scène 4).
- Il peut y avoir d'autres circonstances en fonction des décisions des personnages et de votre souhait d'improvisation.

Scène 3 : Une famille en or

Aspect : le secret d'une famille normale sans histoire.

Lieu d'intérêt

Une cabane en bois, à la lisière de la forêt, dans lequel vit une famille avec le père, la mère et le fils d'une vingtaine d'année. Un potager se trouve à proximité de la demeure.

Rencontres

Une famille avec les parents d'une quarantaine d'années, la mère impressionnable, le père volontaire prêt à tout pour défendre sa famille et leur fils, Devan, curieux et téméraire.

Le groupe des réformateurs, ouverts à la nouveauté et prêts à aider les personnages (et accessoirement, mettre fin à la tyrannie d'Amlak).

L'action principale

La mère ouvre la porte si les personnages y frappent, elle est plutôt craintive à leur vue et effrayée, surtout s'ils n'ont pas pris de précaution pour cacher certaines modifications corporelles visibles. Elle la refermera rapidement. Si les personnages insistent, c'est le père qui ouvrira avec un fusil de chasse chargé et n'hésitera pas à tirer sur eux sans sommation. Le fils quant à lui, fait partie des réformateurs. Ses parents s'en doutent mais ne disent rien par crainte pour sa vie et la leur aussi.

Le fois le père rendu inoffensif (soit immobilisé, soit assommé), les personnages peuvent échanger avec la mère de famille mais elle craint que les personnages ne viennent du monde souterrain et ne dira rien d'utile. Le fils, Devan, alerté par le grabuge sort de sa chambre et est plus ouvert. Il fait partie des réformateurs. Après discussion et mise en confiance, il peut mener les personnages au groupe de réformateurs le plus proche.

Ceux-ci tiennent une assemblée informelle pour ne pas éveiller les soupçons, ils sont réunis dans une grange et sont à table, semblant prendre un repas entre travailleurs des champs. Suivant comment se passe la discussion avec les personnages, Devan, connaissant bien la région, se propose de guider les personnages vers une des portes.

Scène 4 : La patrouille

Aspect : une patrouille de surveillance sur les dents.

Lieu d'intérêt

La campagne, forêt ou plaine.

Rencontres

Une patrouille de renforceurs, quatre hommes armés et déterminés, conditionnés par Amlak.

L'action principale

Des patrouilles sillonnent régulièrement la campagne dans leur véhicule, composées de quatre hommes avec des pistolets mitrailleurs (comme dans notre monde d'aujourd'hui), ce qui peut sembler étrange pour les personnages, tellement archaïque.

Les personnages peuvent être surpris par un véhicule de patrouille au détour d'une bifurcation d'un chemin dans une forêt ou sur la pente descendante après le sommet d'une colline : le véhicule ne fait quasiment pas de bruit à part le frottement des roues sur le gravier, bruit que les personnages peuvent difficilement parvenir à identifier, si toutefois ils le perçoivent.

Que les personnages soient surpris ou non, le véhicule s'arrête brutalement à leur hauteur. Les quatre hommes en sortent rapidement, armes dégainées et leur demandent leurs papiers. Ils ne sont pas diplomates ou ne font pas montre d'une grande intelligence, ils deviennent vite violents si les personnages expliquent trop de choses ou si cela est incohérent pour eux.

Les renforceurs sont rapides et entraînés mais ils ne possèdent pas la technologie des personnages. Leur but est tout de même d'avoir les capturer vivants pour les faire interroger par Amlak mais ils n'hésiteront toutefois pas à les tuer (ou du moins à essayer) s'ils résistent.

Les personnages prisonniers seront ligotés et encadrés par deux renforceurs sur la banquette arrière du véhicule et amenés à Amlak. La scène 6 est la suite directe de celle-ci.

Scène 5 : Rendu de justice

Aspect : une foule manipulée et motivée.

Lieu d'intérêt

La seule ville de ce monde, comportant 100 à 150 000 habitants, très vivante et assez étendue dans laquelle les personnages peuvent facilement passer inaperçus, à condition que les modifications corporelles ne soient pas ostentatoires ou trop apparentes.

Rencontres

Une foule déterminée acquise à Amlak ou des renforceurs en cas de scandale.

Amlak est un homme grand et fin, les traits durs, le regard froid. Il arbore une tenue semblant être un symbole de sa charge et un collier imposant de plaques de bois ouvragées.

L'action principale

Le parlement est un grand bâtiment de trois étages (le plus haut de la ville). Devant celui-ci, les personnages assistent à une scène violente. Du haut du large escalier d'une dizaine de marches, Amlak harangue la foule (200 ou 300 personnes) qui réagit unanimement à chaque phrase :

- "Et je vous le demande, acceptez-vous la parole de Doral ? Sommes-nous unis en tant que peuple par la vérité et l'amour 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, Amlak fait signe aux gardes, qui jettent l'accusé au pied des escaliers. La foule se précipite sur l'homme à terre pour le frapper, avec des pierres ou à coups de pied. Après qu'elle se soit dispersée, l'homme gît à terre, sans vie.

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). Et cela compromettra sérieusement la suite des opérations pour la SIC.

Scène 6 : Interrogatoire

Aspect : obtenir des réponses à tout prix.

Lieu d'intérêt

Le vaste bureau d'Amlak au dernier étage du parlement, celui-ci est sobre mais spacieux. Le bureau et les chaises sont en bois, les murs lambrissés

Rencontres

Amlak est un homme grand et fin, les traits durs, le regard froid. Il est cynique, arrogant et justifie ses actes pour le bien du peuple et la stabilité de la société. Il est calme et paraît maître de lui en toutes circonstances.

L'action principale

Si les personnages viennent pour une visite de courtoisie, l'entretien risque d'être rapidement écourté par Amlak quand il comprendra que les personnages viennent d'ailleurs. Il les fera prisonniers s'il peut pour ne pas qu'ils nuisent 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, un garde s'en chargera. 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'administrera si la personne parle ou est suffisamment convaincante.

Si une partie des personnages veut aller en sauver un autre prisonnier, 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.

Scène 7 : A la recherche du sas

Aspect : recherche périlleuse sans aide.

Lieu d'intérêt

La campagne, forêt ou plaine.

Rencontres

Un habitant, une patrouille de renforceurs.

L'action principale

Deux sas de chaque côté, au milieu de ce monde habité mènent à un ascenseur qui monte au poste de commande entre autres. Ces accès sont cachés de façon naturelle mais les réformateurs en connaissent au moins un emplacement. Mais si les personnages ne sont pas aidés ou accompagnés par l'un d'eux, l'exploration est périlleuse, surtout à cause des patrouilles ou certains habitants prompts à la dénonciation.

Lorsque les personnages arrivent à proximité d'une porte et s'ils n'ont pas encore rencontré de patrouille de renforceurs, n'hésitez pas à les faire surprendre par un habitant les traitant de fous ou d'inconscients, de façon à ce que les personnages soient avertis et les garder en alerte, sur le qui-vive.

La porte ou le sas est dissimulé par des plantes et, à côté, un panneau coulissant est intégré au mur. Derrière se trouve un clavier qui permet l'ouverture avec un code. Pour cela, il faut réussir un test d'infiltration bon (+3) ou de technique excellent (+4) pour déchiffrer les signes inconnus. Une réussite au prix fort les fera inmanquablement repérer par une patrouille de renforceurs et si les personnages bénéficient d'un avantage depuis la première utilisation, il peut être utile maintenant.

Une fois la porte ouverte, elle donne accès à un couloir, fermé celui-ci (des murs et un plafond, contrairement au premier traversé par les personnages). Un ascenseur se trouve au bout. Celui-ci monte jusqu'au poste de commande mais vous pouvez en décider autrement, cela fait longtemps que cette installation n'a pas été entretenue.

Ce couloir contient quelques portes si vous voulez proposer un peu d'exploration, en insistant sur le silence et quelques bruits étranges qui pourraient survenir de temps en temps. Elles permettent d'accéder à une toute petite partie du vaisseau, non décrite ici : des quartiers d'habitation, d'entretien ou de loisirs de l'ancien équipage. Vous pouvez choisir avec les joueurs ce que leurs personnages découvrent, Fate est fait pour ça !

Scène 8 : Le poste de commande

Aspect : commandes difficiles à traduire.

Lieu d'intérêt

Certains quartiers du vaisseau, le poste de commande.

Rencontres

Aucune, le vaisseau est vide dans cette partie, à moins que vous en décidiez autrement.

L'action principale

Dans le poste de pilotage ou commande (en fonction de la traduction des personnages), la console est difficile à utiliser, dans une langue dérivée d'une ancienne langue de la terre mais ayant évolué très différemment. Après quelques heures d'étude, les personnages peuvent en créer une traduction, si ce n'est pas déjà fait.

De plus, en cherchant dans la console, ils peuvent trouver le dernier message de Doral, qui s'affiche sur un écran dont 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. Nous sommes incapables de redémarrer les moteurs, les systèmes anticollisions et de défense sont aussi en panne. Nous sommes naufragés dans l'espace, à la dérive. A 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."

La panne des moteurs est réparable en 24h avec les techniciens et le matériel de la Communalité.

En cherchant dans le système, les personnages peuvent aussi y trouver la commande d'ouverture du dôme : 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.

De plus, si les personnages passent du temps à chercher, ils peuvent trouver les coordonnées du système d'origine de ce peuple.

Scène finale : La décision

Aspect : une conclusion lourde de conséquences.

Lieu d'intérêt

Le poste de commande ou le vaisseau des personnages.

Rencontres

Communication avec le bureau de la SIC, étant donné les distances, les messages vont mettre plusieurs heures à être transmis et reçus.

L'action principale

Cette dernière scène est dépendante de la décision des personnages. Quelle sera-t-elle ? Ce peut être aussi une combinaison de plusieurs de ce qui proposé ci-dessous.

- Contacter la SIC pour réparer les moteurs sans rien dire et laisser un dictateur au pouvoir.
 - o La SIC risque de vouloir intervenir pour étudier ce vaisseau et en tirer des enseignements sûrement précieux. La traduction faite par les personnages sera un point non négligeable à leur avantage.
- Révéler la vérité à quelques habitants et les laisser régler le conflit entre eux (réformateurs contre renforceurs).
 - o Amlak, dans son obstination, niera être sur un vaisseau en danger, accusant les personnages venant du monde souterrain et d'être là pour les asservir et les piller.
- 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.
- Ne rien faire et laisser le vaisseau aller s'écraser sur l'étoile plusieurs mois plus tard. La SIC attendant un rapport de la part des personnages, cela risque de jouer fortement en leur défaveur.

Les personnages sont assez imaginatifs pour trouver d'autres possibilités. La conclusion est volontairement libre, tout est fonction de leurs choix. Les joueurs peuvent aussi déterminer les conséquences de certains des choix de leurs personnages. Encore une fois, Fate est fait pour ça.

Une suite...

Si les personnages décident de "remonter" jusqu'à la planète d'où vient ce peuple, vous pouvez faire jouer l'aventure suivante :

Perdus pour l'Histoire.