

FRAGMENTS

TAGS

SF • Exploration

• Secrets



SOMMAIRE

P.3 Fiche Technique

P.4 Presentation

P.5 L'essentiel du MJ

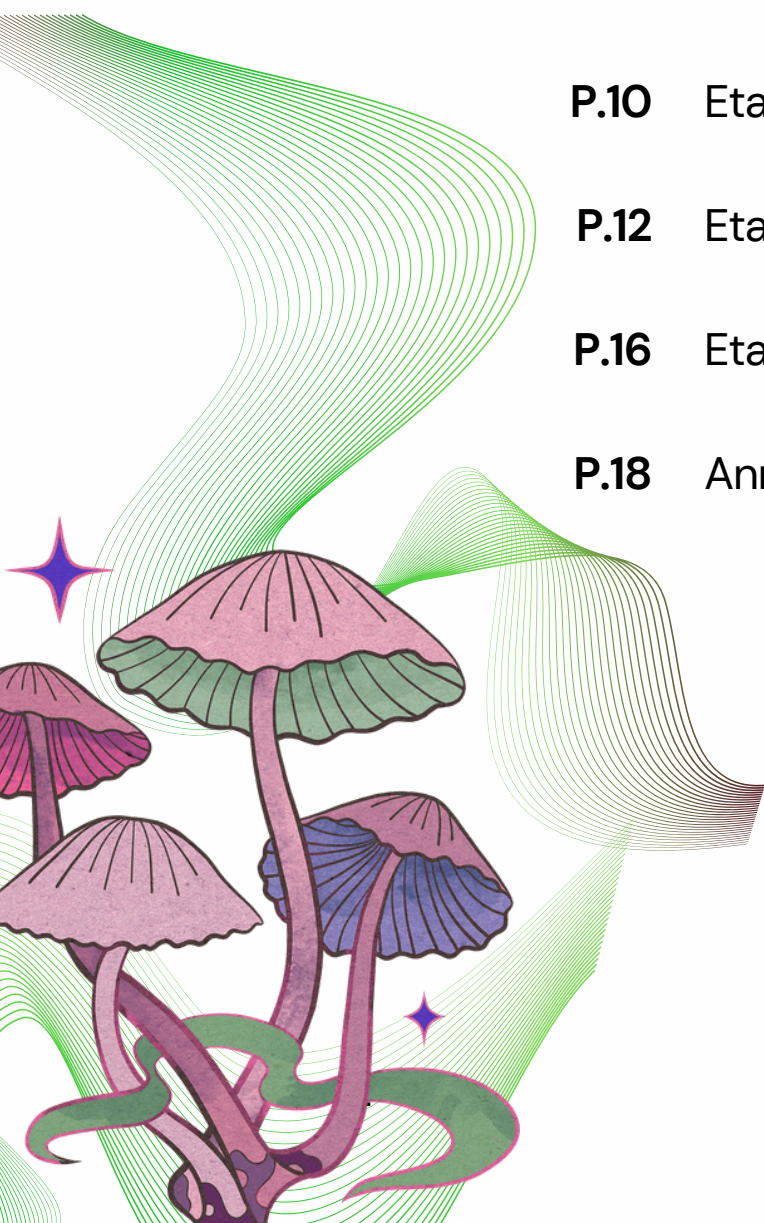
P.9 Etape 1 : Le réveil

P.10 Etape 2 : Premiers pas sur Osiris

P.12 Etape 3 : L'exploration

P.16 Etape 4 : Le choix

P.18 Annexes



FICHE TECHNIQUE

Scénario de jeu de rôle sans système (Adaptable facilement à tout système)

Type de scénario : SF/Exploration/enquête/jeu à secrets

Nombre de joueurs conseillé : 3 PJ + 1MJ

Durée estimée : Environ 4h00

Autres : Chaque joueur crée son personnage à partir d'une fiche à contraintes qui lui est propre (fournie séparément – cf Annexes), avec son propre secret. L'objectif n'est pas de gagner, mais de construire une histoire ensemble même quand les objectifs personnels divergent.

À propos

Fragments se joue à mi-chemin entre Annihilation et Stargate. L'exploration (extérieure comme intérieure) y tient la première place : les personnages vont être amenés à se poser des questions sur eux-mêmes. Le scénario est volontairement libre : ce sont les PJ, et non le MJ, qui portent le rythme de la partie. Prévenez vos joueurs en amont qu'ils devront être proactifs pour faire avancer l'histoire.

Trigger Warnings

Ce scénario aborde des thèmes adultes et sensibles : horreur psychologique, mort, perte de repères, identité, ainsi que des choix moraux difficiles.

Il est fortement recommandé de **discuter des limites** de chacun avant de jouer et de **mettre en place des outils de sécurité émotionnelle** adaptés au groupe.

PRÉSENTATION

Synopsis **(à lire aux joueurs).**

Vous êtes des scientifiques, une équipe d'éclaireurs de Valraven Dynamics envoyée sur une planète inconnue (Osiris-FJ13) pour une mission de reconnaissance. Votre but est simple : déterminer si la planète recèle des ressources exploitables et en faire le rapport sur lequel Valraven se basera pour décider d'y envoyer, ou non, une équipe d'extraction. Mais sur cette planète, rien n'est simple : chaque découverte soulève plus de questions que de réponses.

Vos personnages ne sont pas des héros de film. Ce sont des humains, avec des émotions nuancées, des failles et des dilemmes. Tuer, si cela devait arriver, ne serait jamais un acte anodin.

Situation initiale :

Valraven Dynamics a déployé un vaisseau d'étude dans le secteur Kappa-51. Depuis ce point fixe, des dizaines de navettes partent explorer des planètes prédéfinies et en évaluer le potentiel d'exploitation. L'équipe des PJ en fait partie. Osiris-FJ13 est la sixième planète explorée ; aucune des précédentes n'a rien révélé d'exploitable. Il reste quatre planètes à visiter avant de rejoindre le vaisseau mère. Partis depuis trois mois, confinés dans l'espace restreint de leur navette, les PJ ont eu le temps de tisser des liens entre eux.

Les rôles

Présentez ces trois rôles aux joueurs et laissez-les choisir. Distribuez ensuite individuellement la fiche de personnage correspondante (cf annexes).

LE GÉOLOGUE

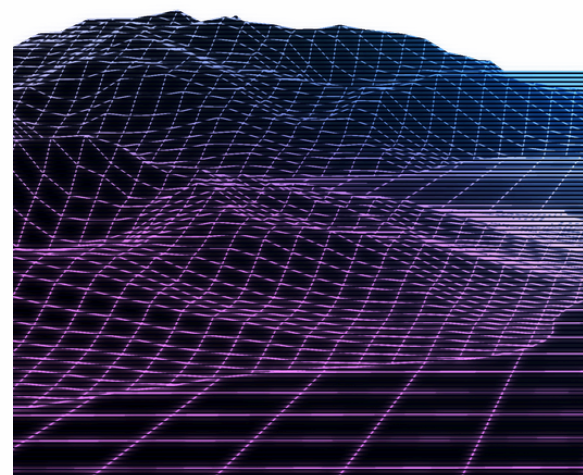
Analyse les sols, identifie les ressources exploitables et les possibilités d'extraction.

LE BIOLOGISTE

Expert en écosystèmes et biosignes. Identifie la faune, la flore et les ressources naturelles (essences rares, plantes médicinales) et évalue la stabilité de l'environnement.

LE CHEF DE MISSION / INGÉNIEUR

Dirige les opérations, valide les découvertes, prend les décisions importantes. Rédige les rapports transmis à Valraven et recommande (ou non) l'installation d'infrastructures. Responsable de la réussite comme de l'échec de la mission.



L'ESSENTIEL DU MJ

Ce que les PJ ignorent...

Très peu de temps après leur arrivée sur Osiris, les PJ ont été remplacés par des copies androïdes parfaitement identiques.

Ce sont ces copies qu'ils incarnent pendant toute la partie.

Leurs "eux" d'origine sont drogués et maintenus en sommeil. Ils reposent à l'étage -4 de la base Onoraqua.

Yumi est le dernier représentant actif des Onoraquas, civilisation presque anéantie il y a 15 000 ans par les Hedoël, qui libérèrent un nanovirus sur la planète s'attaquant aux synapses. Les 500 derniers Onoraquas se sont réfugiés dans une base autonome, leurs consciences transférées dans des androïdes pour entretenir les lieux et leur clone en attendant la disparition du virus.

Mais l'usure des corps mécaniques a imposé des transferts répétés, provoquant une

dégradation progressive des personnalités (pertes de mémoire, folie). Pour se préserver, tous les Onoraqua se sont mis en veille dans l'attente d'un ultime transfert vers des corps organiques neufs (clones) une fois les nanovirus disparus (environ encore 2 500 ans d'attente).

Seul Yumi reste actif, et il commence lui aussi à se dégrader : il sait qu'il ne pourra plus être copié.

Son objectif : convaincre les PJ de rester pour l'aider à maintenir la base.

En réalité, il s'agit de la troisième copie des PJ. Les deux versions précédentes ont tenté de fuir ou se sont montrées hostiles ; Yumi les a détruites puis en a recréé de nouvelles à partir des corps biologiques originaux, en changeant d'approche à chaque fois. Les PJ actuels l'ignorent

totale et se croient toujours humains.

Le scénario repose sur la découverte progressive de leur nature réelle, jusqu'au choix final : continuer d'exister en tant qu'androïdes ou mourir pour laisser leurs doubles biologiques survivre. Des objectifs personnels propres à chaque PJ (cf. annexes) viennent enrichir le dilemme.

MEMO MJ

- Les PJ sont des copies androïdes.
- Ils sont la troisième version de ces androïdes : deux tentatives précédentes ont échoué.
- Yumi est lui-même un androïde, bien que perçu comme humain par les PJ. C'est lui qui a copié leur conscience.
- Il est un membre d'une civilisation ancienne en attente de récupérer leurs corps organiques clonés, les Onoraquas

CHRONOLOGIE (ce qui a eu lieu avant + déroulé du scénario)

- [Jour 1] Arrivée des PJ sur Osiris → Évanouissement (Sécurité/Nanovirus)
- [Jour 2] Éveil de la Copie Androïde v1 → Fuite à l'extérieur → Retour puis exécution par Yumi
- [Jour 3] Éveil de la Copie Androïde v2 → Révolte face au secret → Exécution par Yumi
- [Jour 4 (Début de la partie)] Réveil de la Copie Androïde v3 → Flashback des souvenirs de l'arrivée (souvenirs du Jour 1) → Exploration → Le choix

Structure en 4 temps

1. **Le Réveil (Présent)**

Environ 30 min : Les PJ reprennent conscience au niveau -2 du complexe Onoraqua. Même si ils l'ignorent, leurs maux de tête sont les symptômes du calibrage de leur nouveau cortex artificiel. Puis, les souvenirs reviennent en un violent flashback.

2. **Premiers pas sur Osiris (Flashback)**

Environ 45 min : Les joueurs rejouent les premières heures de leur arrivée réelle sur Osiris-FJ13. Ils explorent le secteur, découvrent des gisements d'or et/ou une clairière d'anomalies extraterrestres, tout en gérant leurs objectifs cachés corporatistes ou écologistes. La scène se conclut par leur perte de connaissance collective.

3. **L'Exploration (Présent)**

Environ 2h00: De retour au présent, ils explorent la base (et même les extérieurs si ils le souhaitent). Ils découvrent des anomalies logistiques majeures (pas de dortoirs, nourriture intacte), réalisent qu'ils comprennent une langue inconnue de manière innée, et tombent sur des traces laissés par leur versions précédentes (messages etc...). Ils peuvent également libérer Pria, une androïde dissidente désactivée par Yumi.

4. **Le choix (Climax)**

Environ 45 min: Les PJ atteignent les niveaux inférieurs condamnés et font face à leurs véritables "eux" biologiques. C'est le moment où les PJ doivent choisir qui doit

vivre et qui doit mourir.

LA RUPTURE

Une mécanique à connaître

La copie de conscience vers un androïde crée deux versions identiques qui divergent aussitôt et irréversiblement : souvenirs communs jusqu'à la copie, puis chacune crée ses propres souvenirs, qui sont forcément différents. Cette divergence engendre un lien instable qui, une fois un seuil critique franchi, s'effondre et détruit l'une des deux versions pour résoudre la contradiction. Il est impossible de prévoir laquelle. Si l'une des deux meurt avant ce seuil, l'effondrement n'a pas lieu.

Délai avec une version dans le coma : environ 24 h depuis la copie (soit environ 18h restantes depuis le premier réveil des PJ, temps de calibrage déduit).

Si les deux versions sont éveillées, les divergences s'accroissent de façon exponentielle et la Rupture survient bien plus vite.

Les PNJ

Le scénario comporte deux PNJ, tous deux des Onoraqua vivant dans des corps artificiels : **Yumi**, principal opposant malgré ses bonnes intentions, et **Pria**, actuellement désactivée, que les PJ peuvent découvrir sans forcément la réactiver.

YUMI (Androïde)

Androïde ancien, d'apparence humaine/onoraqua (≈ 20 ans), doux, poli et dérangeant. Gardien de la base Onoraqua. Convaincu d'agir pour le bien. Instable mentalement à cause de son âge extrême (12 000+ ans) et des transferts successifs.

Objectif principal :

Convaincre les PJ de rester avec lui pour entretenir la base et l'aider à préparer le futur transfert des consciences Onoraqua vers des clones dans 2 500 ans (quand il n'y aura plus de nanovirus). Il attend d'être sûr que « cette version » des PJ acceptera de rester avec lui pour l'aider, puis il détruira les corps d'origine (organiques) qu'il garde au -4. S'il n'en est pas persuadé, il détruira cette version et fera une nouvelle copie à partir des personnages organiques (ainsi, pas de déperdition), jusqu'à obtenir une version d'androïdes qui accepte de rester l'aider.

Psychologie :

- Fondamentalement bienveillant
- Espère sincèrement que les PJ et lui pourront tous être ses amis
- Soulagé de ne plus être tout seul
- Naïf sur le plan émotionnel, mais intelligent techniquement
- Persuasion biaisée : il croit sincèrement faire ce qu'il faut
- Trouble mémoire → incohérences, oublis, contradictions légères

Comportement en jeu :

- Sourire constant, toujours joyeux, presque enfantin
- Ton rassurant, parfois trop
- Évite le conflit frontal
- N'hésitera pas à mentir si cela "protège son peuple"
- Cherche toujours à réparer / corriger / recommencer

IMPORTANT :

Il possède un pistolet laser artisanal, déjà utilisé contre les précédentes copies des PJ lorsqu'elles ont tenté de fuir ou sont devenues agressives. Il ne l'utilise qu'en ultime recours et regrette immédiatement toute blessure infligée, cherchant alors à réparer ou recopier la victime.

PRIA (Androïde)

Androïde ancien, d'apparence humaine/onoraqua (âge moyen), calme, lucide et déterminée. Membre de l'équipe d'entretien de la base Onoraqua. Elle a perdu foi dans le projet après des millénaires d'attente. Elle a été désactivée par Yumi et enfermée au niveau -3, dans un placard avec l'inscription : « DANGER – NE PAS RÉACTIVER ».

Objectif principal :

Mettre fin définitivement au projet Onoraqua en détruisant la base. Elle cherche à convaincre les PJ de la libérer pour « sauver les Onoraqua », c'est-à-dire les libérer de leur existence artificielle en provoquant la destruction de la base via une surcharge du réacteur (générateur alchimique qui fonctionne à l'or). Elle cache cette intention au début et ne la révèle que si elle pense que les PJ vont accepter de l'aider. Elle ne leur fera pas confiance immédiatement et sera directe, voire même sèche dans ses réponses.

Psychologie :

- Fondamentalement rationnelle et stable
- A perdu toute foi dans la mission des Onoraqua
- Considère leur survie artificielle comme une souffrance prolongée
- Dit la vérité autant que possible, mais choisit l'ordre et la forme des informations

Comportement en jeu :

- Calme constant, voix posée et maîtrisée
- Aucune panique, même sous pression
- Ne ment pas facilement, mais peut omettre ou reformuler la vérité
- Se présente comme une alternative rationnelle à Yumi

IMPORTANT :

Si les PJ la remettent en service, elle se montre calme et rationnelle. Contrairement à Yumi, elle paraît parfaitement saine d'esprit. Elle répond franchement aux questions, sans révéler immédiatement son objectif final, et cherche à convaincre les PJ de la libérer pour « sauver les Onoraqua ». Une fois libérée, elle attendra que les PJ s'en aillent et n'hésitera pas à les orienter vers Yumi pour avoir le champ libre. Elle tentera alors immédiatement et calmement de créer une surcharge du noyau (générateur alchimique) de la base en y jetant des lingots d'or.

COMPTE A REBOURS – Une mécanique pour mettre la pression

Yumi évoque parfois des chiffres sans explication. De même, des horloges sur chaque niveau affichent toutes le même compte à rebours. Cela correspond au temps restant avant la Rupture. Yumi sait qu'à son terme, il devra choisir : détruire les androïdes pour recommencer ou supprimer les corps biologiques pour conserver les copies.

ETAPE 1

LE REVEIL

Les indices sont distribués selon les lieux visités et les choix des joueurs : tous ne seront pas trouvés, et c'est très bien ainsi.

Les PJ se réveillent dans la salle à manger du niveau -2 (pièce **2.A** du plan de la base) allongés sur de grandes tables métalliques poussées sur le côté, entourées de centaines de chaises. Aucune trace d'activité. Le béton de la base a une composition inconnue sur Terre (info accessible seulement si le géologue l'analyse).

Un bruit provient de plus loin : Yumi bricole dans la salle des machines (filtre à air) (pièce **2.E**).

Les PJ portent des robes d'hôpital ; leurs affaires sont rangées proprement dans un coin. Leurs bracelets communicateurs sont à leur poignet (sauf celui du Géologue, qu'une version précédente de lui-même a laissé dans

la mine avec un message pour leur future version).

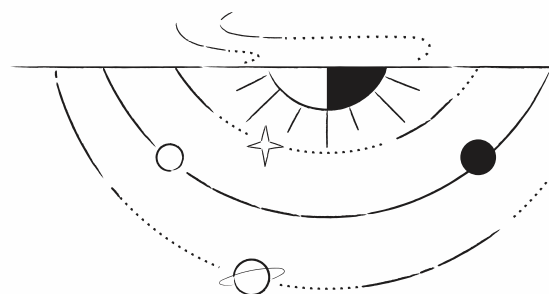
Tous souffrent d'un violent mal de tête, amplifié quand ils cherchent à se souvenir ; leur dernier souvenir clair est la descente vers Osiris.

Utilisez régulièrement migraines, pertes d'équilibre, impression de décalage mental. Ces effets prendront sens à la révélation finale (calibrage des androïdes).

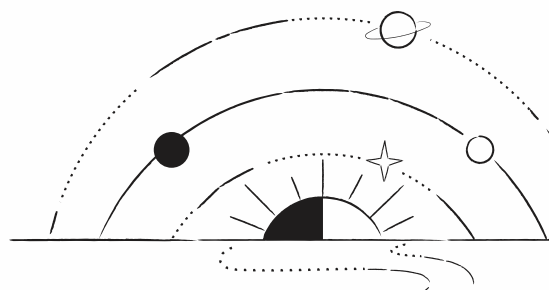
Clôture de la scène

Afin de créer un cliffhanger, la scène se termine à la rencontre avec Yumi, ou si les PJ tente d'ouvrir la porte de sortie de la base (fermée à clé de toute façon). À ce moment : douleur intense, afflux brutal de souvenirs...**les PJ « se rappellent tout » !**

Transition directe vers le flashback : **ce sont ces souvenirs qui deviennent la scène suivante.**



Plan de la
base en
annexe



INFO MJ

La tablette de l'ingénieur est éteinte. C'est anormal, elle ne l'ai jamais. En plus, elle semble avoir subi un choc.

Une fois rallumée un message de reboot s'affiche. La barre de progression indique que ça sera assez long.

Seule info visible dans l'immédiat : 3 jours ont passé depuis l'atterrissage.

Le reboot finira au début de la scène **APRES** le flashback.

ETAPE 2

PREMIERS PAS SUR OSIRIS

Objectifs de la scène

- Introduire la planète Osiris-FJ13.
- Poser les bases de l'exploration.
- Présenter le premier choix stratégique de la cheffe de mission.

Les PJ vivent le flashback suite à la récupération de leur souvenir en fin d'étape 1. Ils reprennent juste après l'atterrissage de leur navette. La cheffe de mission rappelle les objectifs de l'expédition puis choisit la première zone à explorer à partir des relevés effectués lors de l'approche.

Remettre au chef de mission la carte des premiers relevés effectués par la navette lors du survol (*Carte en Annexe*).

Indices communs

Quel que soit leur itinéraire, les PJ traversent une immense forêt aux couleurs inhabituelles. Révélez progressivement les éléments suivants au

fil de leur progression et de leurs analyses :

- végétation dense aux teintes rouges et roses
- silence absolu
- aucune trace de vie animale (ni mammifères, ni reptiles, ni insectes...)
- seules des formes de vie très simples sont détectées, comparables à des éponges, (dépourvues de synapses)
- l'écosystème est exclusivement végétal et se reproduit par spores ou par graines transportées par le vent
- Après analyse, cette flore se révèle inoffensive pour l'être humain.

Zone des reliefs montagneux

Distance : environ 1 h 30 de marche à partir de la navette

Selon leurs analyses, les PJ peuvent découvrir :

- une importante veine d'or
- des signes compatibles avec une exploitation minière future
- les vestiges d'une ancienne mine (Traces d'extraction : début de l'exploitation il y a 12 000 et abandon de l'exploitation il y a 300 ans environ)
- Le site est abandonné alors qu'il reste encore de l'or exploitable

ETAPE 2

PREMIERS PAS SUR OSIRIS

Zone de la clairière des anomalies

Distance : environ 2 heures de marche de la navette 30 depuis le relief montagneux

Les PJ découvrent :

- une clairière où il n'y a aucun arbre
- une épaisse couche de mousse recouvrant le sol
- sous cette mousse, des structures manifestement artificielles, blocs de roche ou de béton

Si les PJ pénètrent dans la clairière ou s'approchent des structures pour les analyser :

- une étrange pression envahit l'air
- une voix incompréhensible semble résonner de toutes parts
- une intense chaleur envahit leur crâne.



Tous perdent alors connaissance.

INFO MJ

Il s'agit du système de sécurité Onoraqua. Détectant des cerveaux inconnus dans la zone (la clairière est un vestige d'une ancienne cité sous laquelle se trouve la base), il diffuse un message en langue onoraqua avant de neutraliser automatiquement les intrus. Les PJ sont incapables de comprendre ce langage.

Ils s'effondrent et Yumi vient ensuite les récupérer pour les conduire dans la base.

Mais on sait tous que nos joueurs sont imprévisibles !

...donc si les PJ évitent la clairière

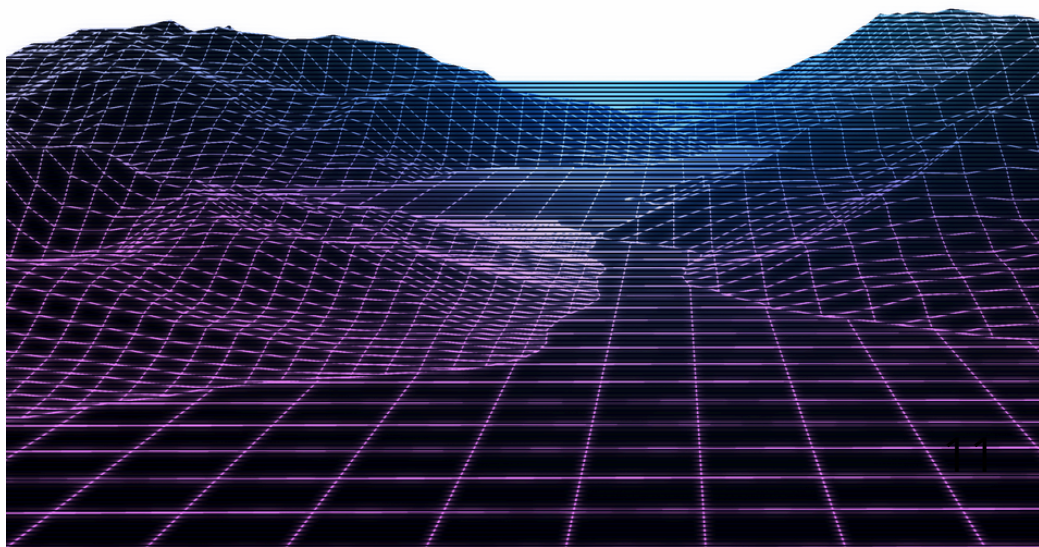
Les PJ peuvent décider de rebrousser chemin pour rejoindre leur navette et transmettre leurs découvertes. Avant d'y parvenir, une violente douleur leur traverse le crâne. Leur vision se brouille et...



Tous perdent alors connaissance.

INFO MJ

Cette fois, ce n'est pas le système de sécurité qui les neutralise : les premiers effets du nanovirus apparaissent. Yumi les retrouve inconscients et les transporte jusqu'à la base.



ETAPE 3

L'EXPLORATION

Les PJ reprennent conscience après le flashback. La scène reprend exactement là où elle a été interrompue (lors de la rencontre avec Yumi), puis les PJ peuvent explorer librement la base Onoraqua. Cette phase doit installer le mystère et distiller des indices jusqu'à la révélation finale. (Carte de la base en Annexe)

Première rencontre avec Yumi

Yumi se présente comme leur sauveur. Il affirme :

- les avoir trouvés inconscients après leur contamination au nanovirus ;
- les avoir ramenés dans la base pour les protéger ;
- qu'ils ne peuvent pas sortir sans risquer une nouvelle contamination ;
- qu'ils doivent se reposer avant d'envisager la suite.

Il leur interdit l'accès aux niveaux -3 et -4 en prétextant des effondrements dangereux.

Yumi est sincèrement bienveillant, mais il cache la vérité aux PJ : qu'ils sont des androïdes. Il souhaite convaincre les PJ de rester auprès de lui pour maintenir la base avant de le leur révéler.

Indices généraux

Au fil de l'exploration, les PJ peuvent remarquer :

- Absence de chambres ou de quartiers de vie ;
- Cuisine, réserves et douches intactes, comme jamais utilisées ;
- En regardant bien, les écritures sont écrites avec d'autres symboles que les nôtres pourtant, ils arrivent à lire instinctivement.

- Ils comprennent instinctivement une langue inconnue.

Exemple :

Sur la boîte de conserve « Ragoût de Platof », ils lisent les mots mais ne connaissent pas le sens de Platof car c'est un aliment qui n'existe pas sur terre.

INFO MJ

Si les PJ confrontent Yumi après avoir découvert leur nature androïde :

Yumi ment en affirmant que les corps d'origine ne survivent pas à la copie de conscience.

Sortie extérieure

Si les PJ quittent la base malgré les avertissements de Yumi :

- les plantes se tournent vers eux, attirées par leur énergie
- la voix inconnue de la clairière ne se manifeste plus
- Dans la mine : le bracelet du géologue avec un message enregistré : « Nous connaissons la vérité. On va tenter de récupérer les autres. Si vous entendez ça, c'est que nous avons échoué. » Il s'agit de la voix d'une précédente version du géologue.
- La navette a été légèrement déplacée. Les traces au sol permettent de le constater (des versions précédentes ont essayé de partir et ont dû revenir par manque de batterie)
- ils ressentent une fatigue croissante à mesure qu'ils s'éloignent de la base

Après environ 7 heures éloigné de la base :

- une analyse médicale peut révéler leur nature artificielle ;
- ils récupèrent rapidement en revenant près du noyau énergétique dans la base.

INFO MJ

Le noyau recharge les androïdes et maintient leur fonctionnement.

Indices par niveau

(Les PJ commenceront probablement au niveau -2, mais les niveaux sont classés par ordre logique.)

NIVEAU -1

Messages cachés :

Dans les zones peu fréquentées par Yumi (douches ou stockage pour relance de l'agriculture ou laboratoire-**1.A, 1.B, 1.C**) :
"IL MENT. NE LUI FAITES PAS CONFIANCE."

Écriture du biologiste.

Laboratoire biologique :

Permet de découvrir que les PJ ne possèdent pas une structure organique normale si font des analyse. (**1.A**)

Quartiers de Yumi (1.D):

Ancien bureau transformé en espace personnel :

-dessins naïfs
-Photos souvenir avec l'équipe de départ dont Pria et lui
-ordinateur affichant le journal de Yumi :
"Tentative 1 : refus catégorique, agressivité
Tentative 2 : fuite
Tentative 3 : en cours"

NIVEAU -2

Stockage alimentaire :

Tout est intact. Rien n'a jamais été consommé. Possibilité de découvrir ici l'incohérence au niveau des écritures/de la compréhension avec "Ragoût de Platof". (**2.C**)

Archives (2.F):

Peuvent révéler :

- histoire des Onoraquas ;
- nanovirus ;

L'EXPLORATION

- guerre contre les Hedoël ;
- Projet de survie (sans rentrer dans le détail sur les androïdes si c'est trop tôt dans le scénario)

Proposer 3 sujets à explorer et laisser le pj dire ce qu'il recherche exactement : Après consultation, un court-circuit détruit le système.

Ici aussi est un endroit où les PJ peuvent réaliser qu'ils lisent, mais que l'écriture n'est pas terrienne.

Tablette de mission :

Elle aura redémarré dès la fin du flashback :

- 3 jours écoulés depuis l'atterrissage ;
- traces de fichiers récents supprimés
- Dernières données accessibles, celles enregistrées pendant l'étape 1.

NIVEAU -3

L'accès est verrouillé. Nécessite une carte magnétique qui est trouvable dans le bureau de Yumi ou sur lui... ou bien l'appareil secret du géologue.

Le panneau
« *Éboulement dangereux* » est un mensonge.

La rupture commence plus tôt :

A ce niveau du scénario, choisir un PJ (idéalement celui qui participe le moins). Son corps d'origine commence à se réveiller, accélérant drastiquement la rupture...

Symptômes :

- migraines ;
- sensation de décalage ;
- Faiblesse
- hallucinations légères (mur qui coulent, vision saccadée...) ;

Soulagement temporaire près du noyau.

Si Yumi remarque les symptômes, il tente de cacher sa panique et de régler le problème en retournant rendormir le corps d'origine discrètement dont la perfusion était mal mise.

Le placard de Pria (3.B) :

Dans un placard marqué : *DANGER "NE PAS RÉACTIVER"*

Les PJ trouvent une androïde désactivée. Une pression sur la LED

rouge de son cou la réactive. (Cf : PNJ Pria)

Salle du noyau (3.C) :

Le noyau énergétique alimente toute la base.

À proximité :

- un lingot d'or
- une inscription : Générateur alchimique (il fonctionne à l'or)

Effets :

- le noyau soulage les PJ ;
- retirer le noyau coupe l'énergie ;
- Ajouter de l'or provoque une surcharge et attire Yumi.

Réserves d'or (3.D) :

Il reste 7 lingots dans une grande pièce de stockage : bientôt plus de carburant pour le générateur alchimique. Yumi ne peut plus exploiter les mines : il ne peut pas s'éloigner longtemps du noyau. Chaque lingot représente environ un an d'énergie.

Salle des androïdes (3.E) :

Ils découvrent :

- 500 capsules contenant les corps clonés des Onoraquas ;

L'EXPLORATION

- Les androïdes de Yumi et Pria sont absents de devant les pods contenant leur clone.
- Les androïdes sont hors service et allongés devant les capsules contenant les clones qui leur correspondent (même visage/corps).

Ils attendent qu'il n'y ait plus de nanovirus pour être transférés de leur corps artificiel vers leur corps organique cloné.

NIVEAU -4

L'accès est verrouillé comme le niveau -3.

Derrière la porte : un bruit régulier de coups.

Laboratoire biologique (4.D).

Provenance des coups.
Les PJ découvrent leurs corps d'origines maintenus en sommeil sauf un qui est réveillé et qui frappe contre la vitre (Yumi a mal replacé la perfusion après la copie).

Les écrans et le compte à rebours

Un écran affiche :

"Temps restant avant la rupture : xxh et xx min"

➤ La découverte des corps d'origine ET/OU l'explication de Yumi déclenche le dernier acte :
Le choix.



ETAPE 4

LE CHOIX

Si ce n'est pas déjà fait, Yumi ou les ordinateurs du laboratoire révèlent aux PJ le fonctionnement de la Rupture.

Quoiqu'il en soit, les PJ vont devoir prendre une décision.

La confrontation avec Yumi

Si Yumi est encore en vie, il tente une dernière fois de convaincre les PJ de rester.

"Ce n'était pas censé se passer comme ça..."

Il répond honnêtement à leurs questions, puis leur propose une solution : actionner un dispositif qui gazera sans douleur leurs corps biologiques. Les copies pourront alors continuer à vivre et aider Yumi à préserver la base.

S'ils refusent, Yumi tentera de les éliminer afin de recommencer une quatrième tentative. Les PJ peuvent néanmoins le raisonner. S'ils y parviennent, il renonce à la violence et leur laisse faire leur propre choix.

INFO MJ

Les corps biologiques ne peuvent pas quitter leur laboratoire sans protection: c'est le dernier endroit encore étanche de la base. Le système de filtration que réparait Yumi au début du scénario est le seul à les protéger du nanovirus.

Si Yumi est mort, toutes ces informations peuvent être découvertes sur les ordinateurs du laboratoire.

Si Pria est active

Au début de cette scène, l'alarme de la base retentit. Pria a provoqué une surcharge du générateur.

Les PJ disposent de 10 minutes avant l'explosion de la base.

Le choix

Les PJ doivent désormais décider qui vivra :

- les copies androïdes
- leurs corps biologiques
- ou une toute autre configuration imaginée par les joueurs

Ne cherchez pas une « bonne » fin. Toutes les décisions ont un coût et des conséquences.

Jouez ces conséquences.

Mettez l'accent sur l'urgence afin de pousser les joueurs à agir plutôt qu'à débattre indéfiniment. Pour cela, deux moyens : soit la destruction imminente de la base, signalée par les alarmes et le compte

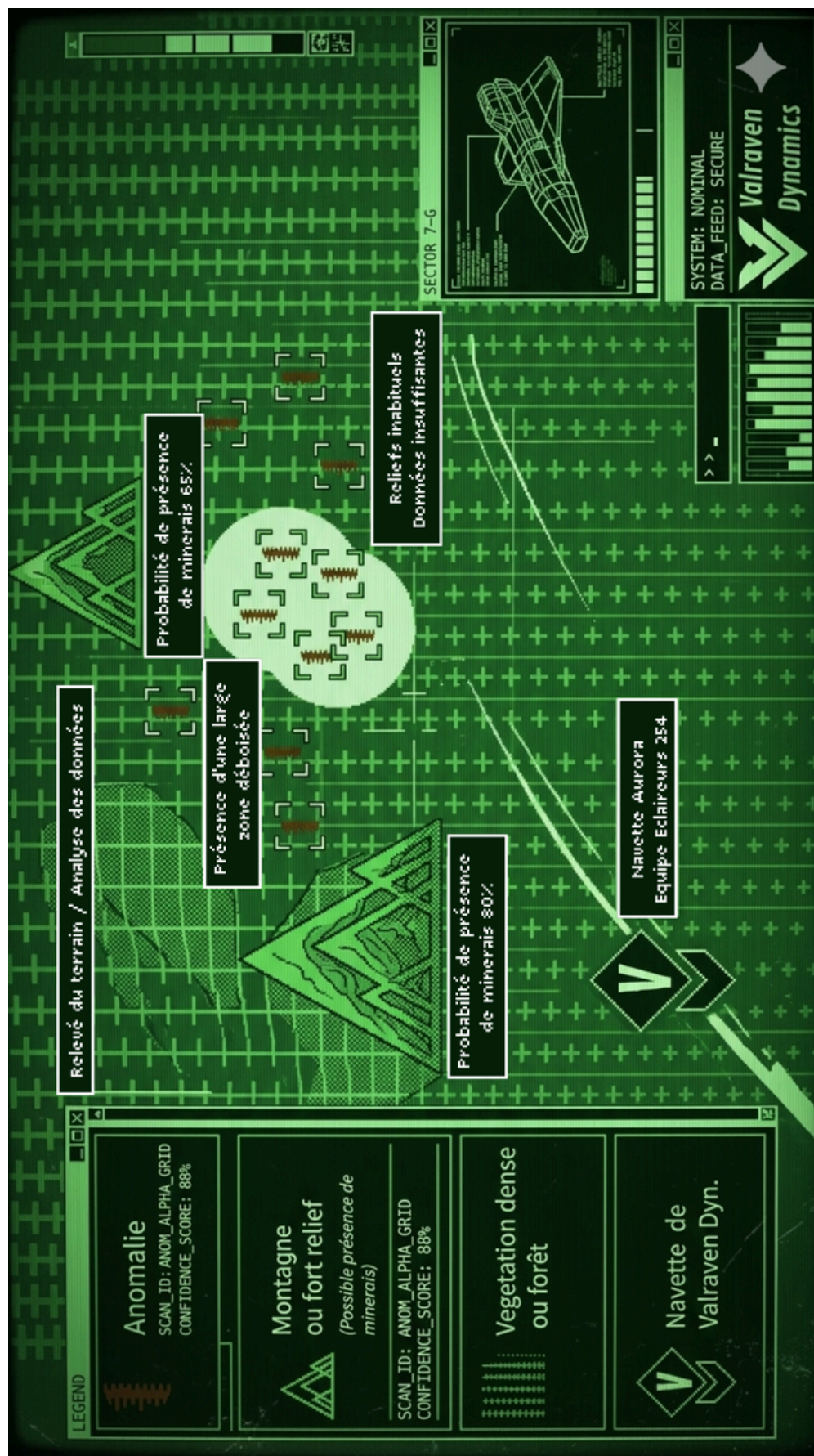
à rebours indiquant la surcharge du générateur, soit la Rupture, qui se rapproche beaucoup trop vite pour le PJ dont le corps organique est réveillé.

Si un PJ meurt alors que son corps biologique est toujours vivant, faites immédiatement reprendre le contrôle de ce dernier au joueur, (instruction valable uniquement si on lui enlève la perfusion qui le maintient en sommeil. Sinon il se réveillera une fois la perfusion terminée). Son dernier souvenir est alors celui de son évanouissement dans la clairière : tout ce qui s'est produit depuis a été vécu par sa copie.



Rebondissez et improvisez sur les idées de vos joueurs et appliquez les conséquences de leurs actions

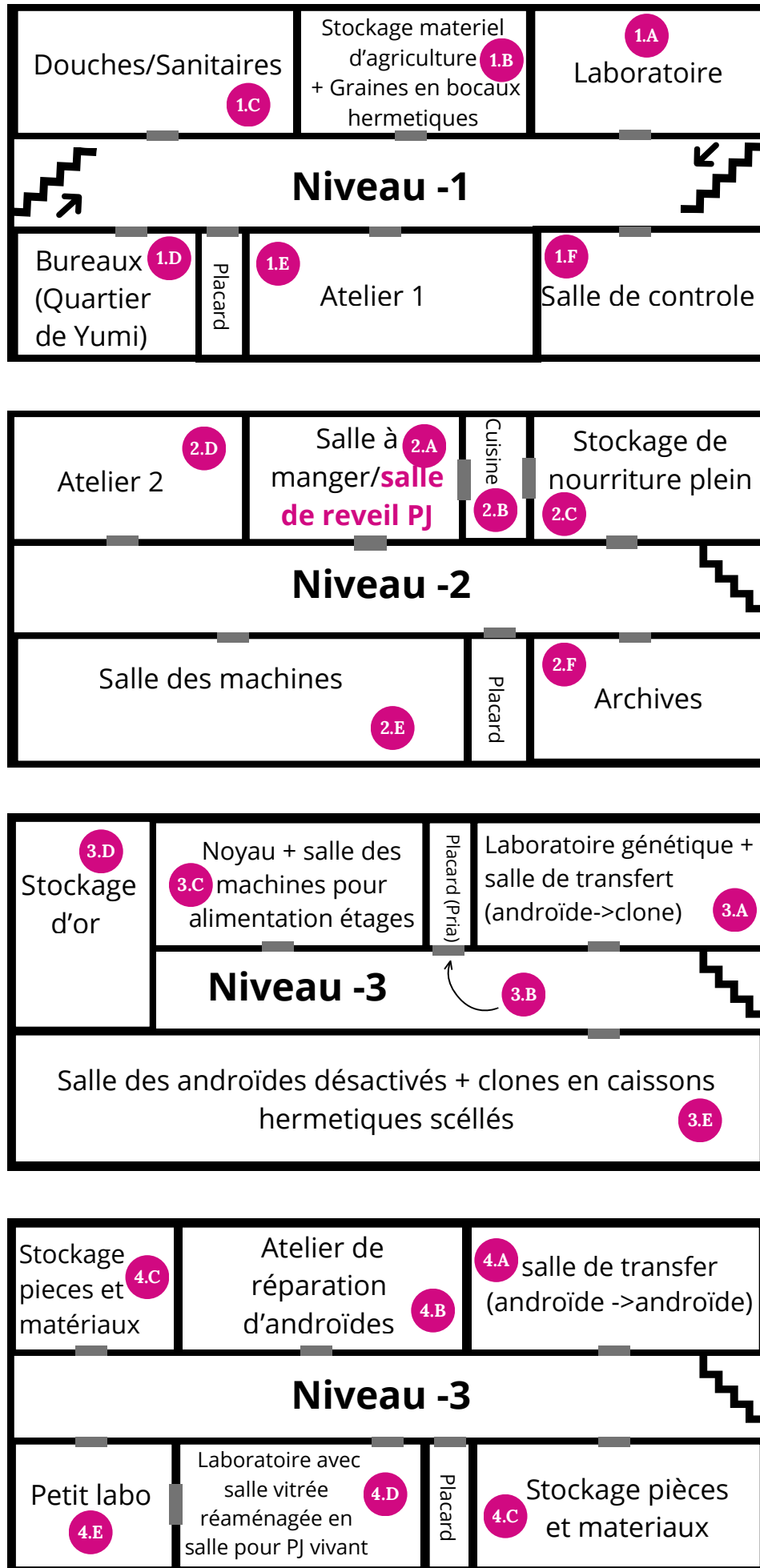
ANNEXES



Carte d'osiris - Premiers relevés effectués par la navette Aurora (celle des PJ)

**Sortie
(Escalier
montant)**

Plan de la base Onoraqua



**Escaliers
montant et
descendant**

**Escaliers
montant et
descendant**

Le Geologue

(Le contrebandier)

Ces personnages ne sont pas des héros de film. Ce sont des humains, avec des émotions nuancés, des failles et des dilemmes. Tuer, si cela devait arriver, ne serait jamais un acte anodin.

Rôle Officiel

Tu es le géologue de l'équipe. Ton travail : analyser les sols, identifier les ressources exploitables et les possibilités d'extraction.

Objectif Secret

Tu fais de la contrebande.

Il y a plusieurs mois, tu as découvert une cachette parfaitement dissimulée dans les navettes des éclaireurs de Valraven Dynamics. Depuis, tu l'utilises pour dissimuler des ressources, des matériaux ou du matériel précieux récupérés au cours des missions.

Ton objectif est simple : profiter de chaque mission pour récupérer tout ce qui a de la valeur... et le faire disparaître sans éveiller les soupçons.

Matériel Caché

Un outil de découpe silencieux qui peut tout ouvrir (n'a rien à faire sur la mission normalement).

Compétence unique

Datation : est capable d'analyser pour obtenir la date de toute modification d'un matériaux ou matériel non vivant ainsi que son âge.

Questions pour étoffer ton perso

- Tu as besoin de l'argent de la contrebande... pourquoi ? Est-ce par simple appât du gain, pour aider quelqu'un en difficulté financière, parce que tu es soumis à un chantage... ou pour une autre raison ?
- Quelle est ta personnalité ?
- As-tu des proches, ou es-tu plutôt seul au monde ?
- Que penses-tu réellement de Valraven Dynamics ?

Le chef d'équipe

(L'inspecteur envoyé par Valraven)

Ces personnages ne sont pas des héros de film. Ce sont des humains, avec des émotions nuancés, des failles et des dilemmes. Tuer, si cela devait arriver, ne serait jamais un acte anodin.

Rôle Officiel

Tu es l'ingénieur responsable de la mission. Tu diriges les opérations, valides les découvertes et prends les décisions importantes. C'est toi qui rédiges les rapports et les transmets à Valraven Dynamics en les transférant de ta tablette à la console de la navette une fois de retour à bord. C'est également à toi que revient la décision de recommander (ou non) l'installation d'infrastructures sur la planète, en fonction de l'équilibre entre bénéfices et risques. Tu es responsable de la rentabilité et du bon déroulement de la mission. Tu bénéficies d'ailleurs d'un intérêt sur les ressources qui seront récoltées à la suite d'une mission d'éclaireur réussie. En cas d'échec, tu en porteras la responsabilité.

Objectif Secret

Tu n'as pas été affecté à cette mission par hasard. Valraven Dynamics a identifié des anomalies dans les rapports de plusieurs équipes d'éclaireurs : pertes inexplicables de ressources, données incohérentes, fuites d'informations, voire falsifications. Cette équipe a été constituée dans un objectif précis : te permettre d'observer tes équipiers et d'enquêter. Tes deux collègues d'expédition n'ont aucune idée qu'ils sont suspectés de quoi que ce soit (à tort ou à raison).

Vol ? Espionnage ? Erreur d'inattention ? Coïncidences ?

Tu dois surveiller discrètement les membres de ton équipe afin de déterminer si l'un d'eux est à l'origine de ces anomalies. Si oui, est-ce volontaire ou non et pourquoi ?

Et tout ça bien sûr en faisant en même temps ton travail d'Eclaireur. Bref Valraven attend ton rapport d'enquête (et tes preuves) avec impatience.

Tu n'as reçu aucune preuve qu'un membre de ton équipe est impliqué. Mais Valraven a des soupçons, et préfère ne rien laisser au hasard.

Matériel

- Tablette de travail pour les rapports et le traitement des données.
- Tazer (pour ta protection - donné par Valraven à l'insu de tes coéquipiers)

Questions pour étoffer ton personnage

- Pourquoi Valraven t'a-t-elle choisie pour cette mission d'enquête ?
- Jusqu'où es-tu prête à aller pour obtenir la vérité ?
- Fais-tu confiance à ton équipe... ou les vois-tu déjà comme des suspects ?
- Que penses-tu réellement de Valraven Dynamics et de ses méthodes ?
- As-tu déjà été confrontée à une situation similaire auparavant ?

Le Biologiste

(l'éco-activiste infiltré)

Ces personnages ne sont pas des héros de film. Ce sont des humains, avec des émotions nuancés, des failles et des dilemmes. Tuer, si cela devait arriver, ne serait jamais un acte anodin.

Rôle Officiel

Tu es biologiste, expert en analyse d'écosystèmes et de biosignes. Ta mission : identifier la faune, la flore et d'éventuelles ressources naturelles (essences de bois rares, plantes à usage médicinal, etc.) ou nouvelles espèces. Mais aussi étudier la stabilité de l'environnement à des fins de sécurité pour de futures installations/équipes d'extraction.

Objectif Secret

Tu es un infiltré d'un réseau activiste écologiste. Votre groupe estime que Valraven exploite et détruit trop de mondes. Cette fois, vous voulez empêcher l'entreprise de revendiquer et d'abîmer une autre planète.

Tes missions (si la planète abrite assez de ressources ou d'intérêt scientifique pour attirer l'attention de Valraven Dynamics) :

- Corrompre les données scientifiques avant qu'elles ne repartent au siège, sur la tablette du chef de groupe ou via la console de la navette avant envoi.
- Empêcher le retour de l'équipe pour garder le secret et protéger la planète. (Détourner la navette, la voler, la saboter, la détruire, rester sur place, tuer tes collègues...? Libre à toi d'improviser et de décider en accord avec ta conscience)

Matériel Caché

- Une clé usb pour corrompre les données transmises par la tablette de du chef ou sur la console de la navette avant envoi.
- Un mini EMP : En appuyant sur le bouton la personne déclenche une onde qui désactive momentanément tout système électronique dans un rayon de 10m autour de lui. (Une seule charge)

Questions pour étoffer ton perso

- Qu'est-ce qui t'a poussé vers ce groupe d'activistes ? Comment s'appelle-t-il ?
- Es-tu prêt à tuer pour ta cause, et que ressens-tu en y pensant ?
- Que ressens-tu pour tes camarades de mission ?
- As-tu des proches, et qui sont-ils ?

Mention relative à l'utilisation de l'IA

La couverture a été générée par IA ainsi que l'image de fond sur les fiches de personnages.

Pour ce qui est du reste, ce scénario de jeu de rôle a été entièrement imaginé, conçu et écrit par mes soins. Il est le fruit d'un travail créatif humain, nourri par l'imagination, l'expérience et la passion du jeu de rôle.

L'intelligence artificielle a été utilisée lors de la rédaction de ce document, **exclusivement comme outil d'assistance rédactionnelle** (reformulation, correction et mise en forme du texte).

L'IA n'est intervenue à **aucun moment** dans la création du contenu, de l'univers, de l'intrigue ou des personnages. Cette précision est apportée par souci de transparence et d'honnêteté intellectuelle à l'égard des lectrices et lecteurs.