

CO3AYE(S)

VOIR L'INFINI ET MOURIR



OOI



Avertissement :

Ceci est une œuvre de science-fiction. Les personnages et les situations décrits dans ce scénario sont purement imaginaires : toute ressemblance avec des personnages ou des événements existants ou ayant existé ne serait que pure coïncidence. Les faits et les situations décrits ne représentent en rien les idées des auteurs.

Ce scénario est une écriture en collaboration, il est donc possible que plusieurs styles d'écriture cohabitent. Nous avons essayé de garder la vision de l'auteur principal.

Encore une fois nous félicitons Dritz pour son travail.

Scénario de Dritz.

Nota : Avant de commencer

-Je tiens à préciser que le Maître du Jeu(MJ) est libre de modifier tous les chiffres présents-Les joueurs peuvent être n'importe qui sauf des enfants de moins de 16 ans ou des personnes âgées de plus de 60 ans.

-La nationalité des joueurs importe peu même s'il serait préférable qu'ils aient au moins un langage en commun-Avoir un technicien et un scientifique serait une bonne idée pour augmenter leurs chances de survie.

-C'est normal qu'il y ait des morts, on est dans l'espace.-Il serait donc intéressant de créer 2 personnages pour chaque PJ les deux personnages représentant la personne qui a gagné au jeu et la personne qui l'accompagne (par exemple sa moitié, son frère, sa sœur, amis). Cela permettra, si un malheur se produit pour le premier PJ, de pouvoir continuer en jouant l'autre.

-Il n'est cependant pas nécessaire de faire 2 personnages et les joueurs peuvent décider de partir faire ce voyage seuls.--un homme sans protection dans l'espace survit en moyenne 15 secondes, et 15 secondes de plus pour la décompression totale d'une combinaison endommagée.

-DES EXPLOSIONS OU DU BRUITS DANS L'ESPACE, CE N'EST QU'AU CINEMA.

Résumé

Les joueurs ont participé à un jeu concours organisé par Stella Via et ont gagné chacun 2 nuits pour deux personnes à bord de la première station orbitale que l'on accède par ascenseur orbital. alors que les joueurs, avec leurs compagnons et 2 équipes de journalistes. Malheureusement, avant d'arriver, une énorme explosion se produit dans la station. Suite à cela, les moteurs de l'ascenseur automatiquement, l'ordinateur de bord ayant détecté une anomalie dans la station. Après avoir discuté, essayé en vain de contacter la station, les passagers essaient de contacter la base de

l'ascenseur. Après s'être mis d'accord avec l'opérateur sur le fait que l'ascenseur doit redescendre, un gros morceau de la station touche les moteurs de l'ascenseur situé sur les câbles et stoppe les moteurs. les joueurs sont donc coincés, à 2 kilomètres de la station. leur priorité maintenant, survivre et rentrer, si possible, sur terre.

I] UNE CHANCE DE DAMNE

Tout commence par un e-mail que tous les joueurs vont recevoir un vendredi 13 mars :

De:

departement.relationspubliques@stellavia.com

Objet:

Vous êtes l'heureux gagnant de notre grand concours. Les joueurs se rappellent alors qu'il y a quelques temps la société Stella Via a fait la promotion de son hôtel qui venait juste de terminer sa construction et proposait donc un tirage pour (nombre de joueurs).Si les joueurs cliquent dessus, il pourront lire:

Félicitations,

vous êtes l'heureu/x/se gagnant/e de notre jeux concours "Dormir sous les étoiles".

En tant que tel, vous avez gagné 2 nuits pour deux personnes, en avant première, dans le tout premier hôtel spatial, situé sur notre station spatiale Pogatri, tous frais payés par nos soins dans le cadre de son inauguration. L'inauguration est prévue pour le 14 mai. Veuillez contacter notre antenne locale au "numéro de téléphone" (frais d'appels à notre charge)

pour déterminer avec nos agents les modalités de transports pour votre voyage jusqu'à Kano (Nigeria) et votre séjour parmi nous.

En vous remerciant pour avoir participé à notre grand jeux concours et en vous souhaitant un excellent séjour parmi nous

L'équipe Stella Via

Si les joueurs allument leur télévision, radio, ou même cherchent sur internet, ils trouveront/entendront leurs noms affichés/criés partout comme étant les heureux gagnants du concours "Dormir sous les étoiles" (Imaginer une scène similaire à Bruce Willis qui reçoit la lettre indiquant qu'il a gagné un voyage sur la planète Fhloston Paradise et la télé qui en parle en même temps). Si les joueurs sont intéressés et qu'ils appellent le numéro donné, il obtiendront plus d'informations sur le voyage et les modalités suivantes :

-Un maximum de deux personnes autorisées à embarquer par gagnant

-Les Enfants (moins de 16 ans) ne sont pas autorisés à venir MAIS il est prévu une garde aux frais de Stella Via si les gagnants ont des enfants. Idem pour les personnes âgées de plus de 60 ans.

-Le voyage ainsi que les nuitées sont à la charge de Stella Via. Les joueurs seront pris en charge de l'aéroport (vol de la compagnie Stella Via) jusqu'à leur arrivée à Abuja, capitale du Nigeria, puis de là ils partiront en jet privé jusqu'à la base située au pied de l'ascenseur orbital.-les joueurs devront arriver le 12 mai au plus tard à Abuja.

-Un rapide examen médical sera pratiqué pour vérifier que tout le monde est apte à effectuer le séjour.

-2 équipes de journalistes seront présents ainsi que le plus grand influenceur mondial Robbie Rude et ils couvriront l'évènement prévu le 14 mai et partageront avec vous la vie que vous mènerez à bord de la station pendant les 2 jours où vous serez en orbite.

-Avant sont ouverture officielle, Les joueurs, journalistes et influenceurs serez les seuls clients de l'hôtel.

-il est demandé aux PJ de répondre aux questions qui leur seront posées par les journalistes et l'influenceur et d'être conciliants avec eux. Il recevront une compensation financière en fonction de la manière dont ils se comportent avec eux.

-Tous les invités seront logés dans des suites.- Un grand gala et un concert sont prévu dans la soirée du 14 Mai.

-La redescente se fera le lendemain

-Tous les frais sont à la charge de Stella Via

Si les joueurs posent les questions appropriées, le MJ peut donner les réponses suivantes :

- Pogatri signifie Purgatoire en Igbo (une des 3 langue les plus parlée au Nigeria)

-La raison du refus pour les personnes trop jeunes ou trop âgées réside dans l'accélération effectuée par l'ascenseur qui peut potentiellement être trop violente pour ces personnes.

- la Station se situe sur une orbite géostationnaire située à 500 km d'altitude-l'ascenseur met environ 4h30 à 5 heures selon les condition météorologiques pour rejoindre la station-La station n'est pas réservée qu'aux touristes, des recherches de pointe s'y déroulent depuis plusieurs années. Cependant la partie hôtellerie est séparée de la section de recherche et c'est seulement la partie hôtellerie que les PJ inau-

gureront et où ils seront autorisés à se déplacer.

-L'hôtel comprend SPA, salons de massage, terrains de golfs, piscine, salles de jeux divers(basket, foot, squash), jardins d'acclimatation et bien sûr salle d'observation (pour contempler la terre).

-Le concert verra se produire plusieurs groupes a la mode, avec notamment le groupe Nakano-shi and the band et leur reprise de la chanson « aller plus haut ».

Une fois toutes les informations collectées (ou non), l'interlocuteur des Pj s'occupe de la réservation de leurs billets et des dispositions à prendre.

Si il y a des PJ récalcitrants, Stella Via les appellera pour les encourager (monétairement en dernier recours) à accepter leur offre, mais n'oubliez pas avant cela d'insister sur le fait qu'ils ont joué au tirage et qu'ils n'ont donc aucune raison de refuser. S'ils insistent, faites intervenir l'appel de la maman/parent/frère/sœur qui va insister sur le fait qu'il faut qu'il y aille et que c'est « pour son bien ».

2] LA TOUR DE BABYLONE

Les PJ arrivent donc le 12 mai aux alentours de midi sur le tarmac de l'aéroport d'Abuja. De là ils embarquent dans le jet privé et se retrouvent face aux deux équipes de journalistes et l'influenceur. Chaque équipe de journaliste comporte un présentateur, un cameraman et un ingénieur son, soit 7 personnes en tout. Chaque équipe de journaliste se partage alors les PJ et vont leur poser des questions qui vont du coup pouvoir se présenter. Pour chaque PJ les questions seront à peu près les même et sont exposées ci dessous, le MJ ayant bien sûr la possibilité d'adapter les questions :

-Bonjour, nous sommes actuellement en direct, quel est votre prénom ?

-« prénom », parlez nous un peu de vous.

- Nous sommes actuellement dans le jet privé qui va nous amener à l'ascenseur orbital, comment vous sentez-vous ?

-Quelles sont les activités que vous comptez faire sur la station ?-Avez-vous hâte d'être à la soirée d'inauguration qui se tiendra bientôt dans la station ?



003





Après cette courte interview pour chaque PJ, il recevront tous un e-mail contenant le message suivant :

Stella Via vous remercie d'avoir participé à cette interview, et vous a donc versé la somme de xxx MM pour avoir contribué à la promotion de notre hôtel et des événements associés.

L'équipe Stella Via
le montant xxx pour chaque PJ est calculé comme tel :



-Si le PJ affiche un sourire ou un certain entrain lors des questions +50

-Si le PJ répond qu'il se sent bien ou tout adjectif positif à la 3ème question +50

- si le PJ a pensé à demander les activités disponibles dans le complexe hôtelier, s'en souvient et en parle +100 par activité correcte donnée.

-Si le PJ parle de la soirée d'inauguration en donnant le nom du groupe principal +200

-Si le PJ nomme la société Stella Via durant l'interview +100 et 200 de bonus s'il la remercie pour lui avoir offert le séjour.

Pendant ce temps les PJ peuvent voir Robbie Rude en train de prendre des selfies et des photos de tout le monde, mater le cul des 2 hôtesses et être très hautain tout au long du voyage en restant sur son smartphone.

Une fois que l'avion a atterri, la première chose que voient l'ensemble des voyageurs est les 4 immenses filins représentant l'ascenseur spatial qui se perd vers le ciel. Le premier PJ qui déclare lever la tête et s'écrier « wow c'est haut se prend une fièvre de pigeon sur le front. Si personne ne le fait c'est Robbie Rude qui se le prendra.

Une fois arrivés dans la base proprement dite, les PJ et leur conjoints ainsi que les autres passagers de l'avion vont tous passer une visite médicale un par un. La visite médicale est assez courte et la vieille doctoresse n'aura que 3 questions à leur poser, en plus de la pesée (les PJ devront donc se déshabiller) et mesurer la taille de chacun :

-Comment vous sentez-vous ?

-Avez-vous des malaises et des pertes de conscience sur les montagnes russes ou les attractions à sensation ?

-Etes-vous claustrophobe ?

Durant la visite, cependant, Robbie Rude va invariablement essayer d'entrer dans la salle et d'interviewer et de filmer les PJ pendant la visite alors qu'ils sont en sous-vêtements (c'est sa façon à lui de se moquer des PJ et d'augmenter ses views si c'est des femmes). Pour cela, il entrera simplement en premier pour la visite et ne ressortira pas. Les PJ entendront ensuite une discussion animée entre Robbie et la doctoresse, la convainquant qu'il a l'aval de la Stella Via et de lui laisser faire son boulot. Chaque PJ quand il entrera le verra assis sur une chaise en train de les filmer. il aime particulièrement se moquer du corps des gens (c'est un sadique). Si les PJ protestent, la vieille doctoresse leur expliquera qu'il a l'aval de la compagnie et qu'elle n'y peut rien, Robbie ajoutera que les PJ auront un bonus s'ils le font (oui c'est un menteur). Les PJ pourront soit accepter de jouer le jeu et de répondre aux questions ou refuser.

Les questions qu'il posera sont les suivantes :

-Alors t'as hâte de t'envoyer en l'air en zéro-G ?

-je peux t'aider pour ça si tu veux, t'en dis quoi ? (pas de différenciation homme/femme)

-Je trouve ton/ta compagnon/compagne canon, ça te dit un plan à trois ?

Si les PJ ne veulent pas répondre à ces questions il terminera par-T'as vraiment l'air d'un fatass virgin toi, je te give up, NEXT !(ceci n'est qu'un exemple et le MJ est encouragé à innover pour rendre cette phrase la plus dédaigneuse, horripilante et énervante possible tout en gardant le fond qui est « dégage »)

Et il renvoie le PJ .

Répondre aux questions...n'apportera rien aux PJ a part se prendre la honte de leur vie sur les réseaux sociaux, voire même un appel après que la moitié des PJ est passée du département des relations publiques leur demandant qu'est-ce qui leur est passé par la tête.

S'ils refusent de répondre en sa présence, Robbie insistera, lourdement, et ne bougera pas de la pièce.

Pour l'empêcher de filmer et le faire sortir, plusieurs solutions sont possible dont voici les principales :

-Lui prendre son smartphone avec lequel il filme et le lui rendre après. Mais dans ce cas il reste pour mater.

-Lui casser son smartphone (c'est pas grave il a l'habitude et en a plein dans ses valises). Dans ce cas il sortira pour aller en chercher un autre.

-l'intimider pour qu'il parte. Dans ce cas demander de faire un jet de difficulté 2 (lancer le jet 2 fois) et faire moins que , au choix, Diplomatie, Explosivité, Endurance, ou Présence. La vieille doctoresse fera un « thumbs up » dans ce cas.

-Simplement le frapper une ou deux fois (le combat n'est vraiment pas son fort) et il sortira en courant. Mais il ira se plaindre à Stellvia et le PJ recevra un texto des relations publiques lui demandant de ne plus recommencer. Le Pj sera par contre récompensé par un sourire de la vieille doctoresse.

Une fois la visite médicale terminée, un technicien rassemble tout le monde pour donner un rapide briefing de ce qui va se passer le lendemain. La teneur du briefing est la suivante :

-Il demande aux Pj de considérer le transport dans lequel ils vont embarquer comme un ascenseur.

-il y a 2 rangée de 4 sièges sur deux des parois du véhicule. Tout le confort est disponibles avec accoudoirs, écran particulier pour chacun sur lequel ils peuvent avoir service VOD, température interne(constante), externe (sujette à de grandes variations entre -263°Celsius à 20°Celsius), La réserve d'oxygène restante, la position actuelle de la navette.

-les passagers seront sanglés et attachés à leurs sièges par un système de harnais.

-L'accélération durant le trajet est continue et les PJ ne devraient pas être trop secoués

-La durée du trajet est d'approximativement 4 heures.

-Le départ est prévu le lendemain 13 mai pour 8 heures.

-La cabine dans laquelle ils vont faire le voyage est pressurisée et a une autonomie de 6h d'air.

-Du matériel sera aussi transporté durant cette montée qui servira au personnel déjà sur place dans le cas de sorties extravéhiculaire.

-Une fois arrivé à destination, du personnel expliquera le fonctionnement de la station et les règles à respecter.

-Les PJ resteront en contact permanent avec l'ingénieur tout au long du voyage.

Une fois ce briefing terminé, le technicien souhaite une bonne nuit à tout le monde et leur conseille d'aller se coucher. Ils ont cependant l'autorisation de se promener dans la zone, tant qu'ils ne dérangent pas les personnes en train de charger le véhicule de transport.

Si les PJ souhaitent se promener ils ne rencontrent rien de particulier sur la base à part les ouvriers en train de charger le matériel et un chef d'équipe.

Si les ouvriers ne souhaitent pas parler, le chef d'équipe sera plus conciliant . Il ne sait pas grand chose à part la liste de l'équipement embarqué en même temps que les PJ mais la donnera contre un jet de difficulté 1.

3] STAIRWAY TO HEAVEN

le lendemain 8h, tous les passagers embarquent à bord du Bourak (le nom du véhicule de transport) et sont prêts à partir. L'appareil ressemble à un énorme container blanc avec des hublots posé à la verticale entre les 4 énormes filins. Les passagers peuvent apercevoir des tubes reliés à l'appareil entourer les 4 filins au dessus et en dessous du transport. Si les PJ le demandent, on leur expliquera que ce sont les moteurs qui vont permettre au Bourak de s'élever jusqu'à la station. Ils contiennent un mécanisme qui se grippe ou se rétracte sur commande sur les filins et permet d'avancer. L'intérieur du vaisseau semble assez spacieux et tous les PJ ainsi que les équipes télé et Robbie s'installent comme ils le souhaitent sur les sièges.

Le décompte du lancement commence et arrivé à son terme le lancement de l'appareil se produit sans incidents. Les passagers sont graduellement soumis à une accélération qui se terminera lorsque l'appareil aura atteint la vitesse de 130 km/h après 1h de trajet. L'ingénieur reste en contact avec les passagers tout le long. Puis, alors qu'il leur annonce qu'ils vont bientôt arriver à destination, les passagers vont tous ressentir d'énormes vibrations produites par les filins et vont tout d'un coup ressentir le brusque freinage du véhicule jusqu'à son arrêt total. Ils vont ensuite entendre l'ingénieur se demander ce qu'il se passe. Les PJ vont pouvoir lui poser des questions.

Voici ce que l'ingénieur voit sur son écran :

-La navette est à l'arrêt suite à un déclenchement automatiques du système d'arrêt d'urgence.



005





-Cela est dû à un ordre , automatique lui aussi, envoyé par la station à la suite d'une défaillance grave qui s'est produite dans une section de la station.

-La navette est arrêtée à 2 kilomètres de la station.

Après 3 minutes, les passagers commencent à entendre des bruits comme des petits graviers que l'on jeterai sur de la tôle en continu.



Après 5 minutes pendant lesquelles l'ingénieur répond aux questions ou essaie de rechercher les causes de l'ordre d'arrêt d'urgence, il s'adresse aux passager en leur expliquant qu'ils vont devoir annuler le voyage et les ramener sur terre. C'est à ce moment là que les passagers ressentent une secousse beaucoup plus fortes qui les secoue énormément dans leurs sièges, et les PJ entendent, parmi le vacarme et les cris de chacun, un hurlement strident dans la nuit qui s'abat, à ce moment là, sur les PJ... le hurlement non viril de Robbie.



Pour le MJ : Voici les évènement qui viennent de se passer mais dont les passagers et ceux sur terre n'ont encore aucun idée. Une section entière de la station vient tous simplement de voler en éclats. En effet la station, même si une partie a été aménagée pour le tourisme, comporte une énorme partie consacrée à la recherche en gravité 0. Notamment des études concernant la reproduction, l'évolution des différentes formes de vie ou encore le mélange de produits ou métaux qui sur terre, soumis à la pesanteur ne peuvent pas se mélanger dû à la densité différente des composants. Et un chercheur, qui recherchait de potentiels nouveaux carburants pour fusée a mal calculé le potentiel explosif et la stabilité de la solution en voulant être trop zélé (mauvais calcul mais potentiel prix Nobel pour la découverte, à titre posthume...malheureusement personne ne le saura jamais). Résultat, une section entière de la station (environ 1/4) a tout simplement été pulvérisée(première secousse ressentie par les passagers). Suite à cela les générateurs principaux qui se trouvaient non loin ont été endommagés et se sont arrêtés. La station est donc passée sur les générateurs de secours et à lancé la procédure d'évacuation de la base, envoyant l'ordre d'arrêt automatique à la navette.



Suite à l'explosion, beaucoup de débris ont commencé partir un peu n'importe où, dont une partie en direction de la navette, de tous petits débris d'abord (ce qui se passe après 3 minutes) puis deux morceaux de la station plus imposants et lourds qui vont gravement endommager, pour l'un, les réserves d'air et de fuel (elles sont placées à coté l'une de l'autre sur la navette, et, pour rappel, rien n'explose dans l'espace). Le second morceau va endommager l'antenne pour communiquer avec la base (vraiment pas de bol).

4] HIGHWAY TO HELL

le courant revient assez vite, ce qui n'empêche pas Robbie de continuer à crier (aux joueur de voir ce qu'ils feront de cette information). Deux chose sont sûre pour les PJ il n'y a plus que de la friture sur la ligne avec la terre, et ils ne sont pas en mouvement. Suite à cela plusieurs choses peuvent être effectuées par les PJ :

-S'ils vérifient la quantité d'air il s'apercevront que les niveaux d'oxygène baissent rapidement, le choc a endommagé les réserves et de l'air s'échappe maintenant dans l'espace, il ne leur reste que 30 minutes avant de tomber doucement dans le coma suite à un manque d'air et mourront 20 minutes plus tard. Ils peuvent aussi arriver à la conclusion d'une fuite dans l'espace s'ils regardent par les hublots et réussissent un jet de difficulté 1 en vigilance.

-Essayer de calmer tout le monde à bord, particulièrement Robbie qui s'est mis en mode panique totale, car tout le monde panique un peu. Un jet de difficulté 3 en Diplomatie résoudra beaucoup de futurs problèmes. Si tous les PJ échouent, il faudra 10 minutes pour calmer tout le monde (10 minutes de cris de Robbie donc, avec des pauses pour reprendre sa respiration).

-Si les PJ ont réussi à calmer les personnes, les PNJ suivront vos ordres sinon, ils seront contesté sur un jet de dés de 100 pour une valeur de 51 ou plus.

-les PJ peuvent enlever leurs sangles et harnais pour se déplacer, mais ils sont maintenant en micro gravité (ou apesanteur) et auront donc du mal à se déplacer.-Une trappe et une échelle permettent d'accéder au compartiment ou sont stockés le matériel.

Matériel stocké : 8 combinaisons intégrales pour sorties extravéhiculaires avec une autonomie de 2 heures pour les réserves d'oxygène et possibilité de communiquer entre les combinaisons seulement, des cordes de sécurité, des provisions, du matériel d'entretien de maison (entre autre liquide vaisselle, nettoyeurs en tout genre, draps, taies, verres, assiettes)

Au vu de la situation, attendre de l'aide est inutile car elle arrivera trop tard (ils ont commencé à préparer une autre navette mais son installation et le voyage prennent beaucoup de temps). Revenir sur terre est aussi impossible car cela prendra aussi trop longtemps. Leur seule option est donc d'arriver jusqu'à la station, située à 2 km, et de là prendre des capsules de sauvetage. Comme les réservoirs d'essence ont été éventrés, il n'y a aucun moyen de relancer les moteurs de la navette.

Dans ce cas 2 possibilités s'offrent aux PJ :

-prendre les 8 combinaisons, sortir de la navette, et abandonner ceux qui n'ont pas de combinaisons à leur triste sort. L'avantage tient au fait que mes PJ seront probablement débarrassés de Robbie, le désavantage est que les équipes de télé restent et Robbie ne laisseront pas les PJ s'enfuir et les

-réussir un jet de connaissance (difficulté 1 pour scientifique et 2 pour non scientifique) ou se souvenir suffisamment de ses cours de physique pour savoir que la navette est actuellement dans une configuration où la force centrifuge s'applique. La force centrifuge (dirigée vers la station), est actuellement contrebalancée par la force centripète (dirigée vers la Terre) représentée par la résistance du filin appliquée sur le frein. Comme le véhicule est proche de la station, elle est en état, comme la station, de chute perpétuelle ou micro-gravité. Cela permet à la moindre force appliquée dessus de la faire se déplacer le long des filins. Il suffit donc de débloquer les mécanismes de freins de la navette et faire une petite poussée en direction de la station pour que, d'elle-même, elle se dirige vers la station. Si les PJ n'ont pas pu ou voulu poser les questions nécessaires pour savoir que les mécanismes tractant le transport peuvent être mis en mode « roue libre » un jet (difficulté 1 pour technicien en connaissance, 2 pour les non techniciens) leur permettra de s'en rendre compte.

Il ne leur reste plus qu'à sortir de la navette pour manuellement enclencher la manette qui permet de relever le mécanisme pour qu'il ne soit plus attaché aux filins. La force centrifuge fera le reste. Il ne reste plus, une fois la décision prise, qu'à sortir de la navette.

La sortie extravéhiculaire : A bien prendre en compte :

-Probablement la partie la plus dangereuse de tous ces événements.

-L'explosion d'une partie de la station a déclenché une réaction en chaîne qui a à son tour détruit des centaines de satellites et autres déchets flottant dans l'espace, envoyant des centaines de potentiels projectiles dans l'espace tout autour de vous à des vitesses dépassant les 10m/s (vitesse relative par rapport à la vôtre).

-un homme sans protection dans l'espace survit en moyenne 15 secondes, et 15 secondes de plus pour la décompression totale d'une combinaison endommagée.

Une fois les joueurs sortis du véhicule, s'ils déclarent faire attention aux potentiels projectiles qui pourraient s'abattre sur eux (soit par un jet de Connaissance difficulté 2, soit par supposition), le jet de Vigilance nécessaire pour les déceler sera de 1, il sera de 2 sinon jusqu'à ce que quelqu'un se prenne un projectile qui déchirera sa combinaison pour lui laisser juste le temps de derniers adieux avant sa triste fin.

Tout est beaucoup plus long à faire dans l'espace et il faudra donc 5 minutes pour faire l'aller retour entre le sas de décompression et le moteur ainsi qu'enclencher la manette. Le fait de « pousser » la navette prendra 10 minutes supplémentaires (5 pour y aller et revenir, 5 pour pousser) mais peut être effectuée par une seule personne. Chaque personne supplémentaire qui pousse diminue par deux le temps nécessaire pour effectuer une poussée correcte. Toutes les 2 minutes 30 passées dehors, dans ce cas, verra la possibilité qu'un débris se dirige vers chaque personne qui est sortie. Si le MJ fait un jet d'100 et obtient un score de 51 ou plus, le débris va toucher le personnage et il devra faire un jet de vigilance, si c'est moins le projectile le rate. Enfin, les bottes des combinaisons sont aimantées et adhèrent à la navette et aux filins. Cependant elles empêchent de courir. Si les personnes qui sont sorties ne s'attachent pas avec les cordes de sécurité à la navette, il y a de grandes chances qu'ils soient expulsés dans l'espace sans espoir de revenir (*il n'y a pas de système de propulsion*)



007





sur ces combinaisons). Les situations à risque sont s'ils sautent pour une raison quelconque et ratent leur cible. Cette seconde situation ne se produira pas bien sûr s'il décident de tirer plutôt que de pousser le véhicule puisque cela implique forcément d'utiliser une corde de sécurité. On peut imaginer, si les joueurs sont suffisamment vifs d'esprit, qu'une autre personne qui est déjà dehors utilise une corde de sécurité pour s'arrimer au véhicule et se jeter dans le vide dans la direction de celui qui commence à errer dans l'espace ou marcher sur le filin pour le ramener. Si cela ne se produit pas, celui errant dans l'espace sera perdu à jamais et mourra après que les réserves de sa combinaison seront vides, celui qui reste sur le filin devra donc continuer à pied. Concernant ces personnes, ou si les PJ ont lâchement décidés d'abandonner les PJ dans la navette, il faut savoir qu'ils vont mettre 1 heure à faire les deux kilomètres qui les séparent de la station, et les débris continuent de se déplacer tout autour d'eux. Ils devront donc faire 6 tests de vigilance et les réussir tous pour éviter de se faire toucher par un débris durant leur trajet.

5] KNOCKING ON POGATRI DOOR

Les PJ arrivent maintenant devant le sas d'entrée de la station. S'ils arrivent avec la navette, elle s'arrimera automatiquement à l'entrée prévue à cet effet et les joueur pourront entrer dans la station sans soucis. S'ils arrivent à pied, ils devront faire un jet de connaissance (difficulté 1 pour un technicien, 2 pour les autres) pour forcer l'ouverture de la porte. Ils auront aussi la possibilité de faire un jet en vigilance pour découvrir une entrée spécialement créée pour les sorties hors de la station qu'ils pourront utiliser. Dès que les passagers restants entrent dans la station, ils se rendent compte que, contrairement à ce qu'on leur avait dit, il n'y a pas d'apesanteur. En effet les mécanismes permettant de générer artificiellement une gravité sont très gourmands en énergie et ne sont pas définis comme vitaux. Les Survivants sont accueillis par une lumière rouge tamisée et des sirènes avec un message demandant à tous les occupants d'évacuer en suivant les marquages verts au sol. Ils peuvent aussi voir un plan de la station située sur un mur ou sont surlignés les endroits où se trouvent les capsules de sauvetage. Ils pourront voir dessus que les capsules sont situées aux 4 points cardinaux de la station. Celles de la zone hôtel sont situées à l'est, celles de la zone nord ont disparu avec l'explosion. Plus rien ne fonctionne à bord

de la station excepté l'aération et les portes.

Pour se déplacer, ils peuvent apercevoir sur les murs des rails auxquels ils peuvent s'accrocher pour se déplacer. Tous les objets présents sont en apesanteur. Si les survivants décident de suivre les indications lumineuses, ils arriveront après 15 minutes à l'endroit où se trouvent les capsules. Sinon ils peuvent errer dans les couloirs vides à la recherche de quelque chose. La section hôtel de la station comprend 4 parties distinctes qui sont :

-le hall d'entrée où arrivent les survivants. Il comprend l'accueil, situé à gauche de l'escalier et un lustre.

-Au dessus, auquel on accède par l'escalier central, se trouvent les chambres et le chemin à prendre pour accéder aux capsules. Chaque chambre comprend un grand lit, avec un second lit d'appoint, un bureau, une table pour les gens désirant manger dans leur chambre, plusieurs chaises, un divan et une penderie.

-Enfin l'ouverture au fond à droite mène vers les zones de détente (piscine, golf, parcs etc) une fois que les survivants auront bien perdu du temps à tout fouiller, la seule chose qui leur reste à faire est de se diriger vers la zone où se trouvent les capsules de sauvetage. Malheureusement (c'est pas leur jour) et il ne reste qu'une seule capsule. Chaque capsule ne peut contenir que 6 personnes.

Alors qu'ils sont en train de discuter sur la marche à suivre (je suppose), ils devront faire un test de vigilance difficulté 1 pour détecter l'arrivée de 2 scientifiques en blouse blanche et une personne de la sécurité qui vont arriver et leur crier de s'écartier de cette capsule car c'est la leur et qu'ils doivent partir au plus vite avant d'attaquer les joueurs. Ils sont armés de couteaux pour les deux scientifiques et d'une matraque électrique pour le gars de la sécurité (le seul à savoir vraiment se battre). Les NPC n'aideront pas les joueurs car ils ont peur.

Après le combat, si les assaillants sont seulement maîtrisés, ils expliqueront que l'intégrité de la station a été compromise avec l'explosion et qu'elle se disloquera complètement dans 2 heures et commence sa descente vers une entrée dans l'atmosphère (soustraire 30 minutes à chaque fois que les joueurs ont fouillé un endroit (chambres, restaurant, zone de détente dus à la difficulté à se déplacer). S'il reste 1h ou moins les scientifiques déclareront que seules 6 personnes pourront s'en sortir car les autres capsules sont trop éloignées pour pou-

voir les atteindre en 1 heure. Il va donc falloir choisir qui montera dans la capsule.

Si la loyauté des NPC encore avec les PJ n'est pas acquise, 6 d'entre eux, dont forcément Robbie, essaieront de s'installer dans la capsule et de partir pendant que les PJ discuteront. S'ils sont calme et obéissants chacun argumentera sur pourquoi il faut qu'il survive (Robbie mentira), et ceux qui ne seront pas choisis deviendront hystériques et attaqueront les PJ à moins de faire un test général difficulté 3 en diplomatie.

Dans le cas où il reste plus d'une heure, les scientifiques proposent d'envoyer 6 personnes, à la discrétion des joueurs mais Robbie insistera pour en faire partie, dans cette capsule et que le reste aille en chercher à la zone sud. Ils déclarent qu'avec tout le monde, ils ont une chance de traverser la biosphère.

Si les joueurs demandent pourquoi ils ne sont pas partis avant, les scientifiques expliqueront qu'ils devaient récupérer les données des recherches en cours sur les serveurs, ce qui leur a pris un temps considérable. S'ils demandent aux scientifiques ce qui a produit l'explosion, ils n'en sauront rien. Cependant ce sera le gars de la sécurité qui affirmera avoir vu sur ses caméras de surveillance l'explosion qui a détruit une partie de la station.

Si les joueurs tuent les assaillant, en les fouillant il trouveront ce qu'ils pensent être des appareils de stockage de données.

6] I WILL SURVIVE

Le temps est maintenant compté pour les malchanceux qui n'ont pas eu le ticket pour la première capsule de sauvetage. Pour s'enfuir ils vont devoir suivre les scientifiques, qui ont accès à toutes les zones de la station et passer par la biosphère. La biosphère est normalement un endroit calme où les scientifiques étudient le comportement des végétaux lorsqu'ils croissent dans l'environnement spatial. Elle comprend donc de nombreux champs de toute sorte (par exemple maïs, blé, tomates), un grand lac au centre où se trouvent des poissons et de nombreuses espèces d'arbres. Le problème survient lorsque les primates, sujets d'expériences qui se situaient dans les enclos juste à côté, se sont échappés et ont investi la biosphère. En effet, la coupure généralisée de courant a permis l'ouverture de leurs cages verrouillées par électroaimant. Au vu de la situation, ils sont terrifiés

et attaquent donc toute personne qui entre dans la biosphère. Ils sont aussi habitués à se déplacer en apesanteur et sont donc plus rapides que les survivants restant et les rattraperont en cas de course poursuite. Une dizaine de primates sont dispersés dans la biosphère, 4 capucins (petits singes qui donneront l'alarme s'ils aperçoivent les joueurs, 4 orang-outans qui jeteront des projectiles sur les joueurs s'ils sont repérés et deux gorilles à dos argentés qui crient fort, frappent fort, et défendent leur territoire en fonçant sur les joueurs. Les plus attentifs, s'il réussissent un test de vigilance difficulté 2, se rendront compte qu'il n'y a plus d'eau dans le lac. Un fois que les joueurs auront soit terrassés les deux gorilles, soit passé la biosphère sans se faire détecter, ils se rendront compte que toute l'eau présente dans le lac s'est retrouvée devant la porte menant aux enclos et qu'il vont devoir traverser une dizaine de mètres en apnée (un jet de constitution est possible à ce moment là). Une fois l'étape de la biosphère franchie, rien ne se dresse plus entre les joueurs et la zone contenant les capsules de sauvetage. Lorsqu'ils arrivent aux capsules, ils peuvent voir que 3 d'entre elles sont toujours là. Il reste 10 minutes avant la dislocation complète de la station. Les capsules semblent en bon état mais l'une d'elle, celle de droite, semble produire des étincelles au niveau de l'amarrage. Un technicien pourra déterminer que l'éjection de cette capsule devra se faire manuellement mais c'est possible. Celle du milieu est en parfait état et celle de gauche a été endommagée au niveau de son bouclier thermique mais les joueurs n'ont aucun moyen de le savoir. Les survivants qui prendront la capsule de gauche mourront dans une explosion lors de leur rentrée dans l'atmosphère, s'ils prennent les 2 autres ils arriveront en entier sur terre.

7] SWEET HOME, SWEET ESCAPE POD

Une fois la rentrée dans l'atmosphère effectuée, les parachutes se déploieront et les capsules pourront effectuer sans problème leur amerrissage. Une balise de détresse étant intégré à chaque capsule, les personnes survivantes seront rapidement localisées et secourues, alors que les débris de la station enflammeront le ciel, plus brillants qu'une pluie d'étoile lors de leur rentrée dans l'atmosphère. Ils seront ensuite ramenés à terre où ils seront pris en charge par le personnel de Stellvia où ils seront debriefés avant d'être ramenés chez eux.



009





Epilogue et conséquences des actions des joueurs :

Les joueurs survivants ont donc brillamment réussis, après avoir maintes fois frôlé la mort, à atteindre la station envers et contre tous les obstacles. Ils ont ensuite réussis à trouver une capsule et à retourner sur terre. **BRAVO !!!!**



Ceux ayant malheureusement péri seront pleurés par leurs proches mais aucune compensation ne sera fournie par la société Stella Via dus aux termes du contrat. Le contrat a fait l'objet d'un accord tacite entre Stella Via et chaque individu lorsqu'ils ont été déclarés aptes à la visite médicale. Celui ci stipulait que la société ne saurait être tenue responsable en cas d'accident se produisant dans l'espace. Au vu du statut des individus, et du vide juridique concernant l'espace, la société n'est donc pas tenue responsable des morts s'y étant produites.



-Stella Via cependant donnera une compensation substantielle pour les désagréments que les survivants auront dû supporter au long de ce voyage, avec ses plus plates excuses.



-Si les joueurs ont réussit à garder les deux équipes de journalistes en vie et les ramener sur terre, les journaux feront des Joueurs des héros mondialement reconnus et feront la première page/ la une de leurs journaux respectifs. Lors d'une grande cérémonie, ils feront des remerciements publics avec une récompense donnée à chaque personne PJ survivante. Si certains membres des équipes de journalistes ont péri, les joueurs seront chaleureusement remercié, mais rien de plus.



Si les joueurs ont sauvé Robbie Rude : **Alors déjà chapeau pour l'avoir supporté tout ce temps.**

Votre karma est au max positif et votre prochaine réincarnation sera dans une personne multimillionnaires qui vole ! Mais plus concrètement, le sauver ne vous apportera rien, pas même sa reconnaissance. Il ne remerciera jamais les joueurs et s'appliquera même à répéter à tout le monde à quel point vous avez été méchant avec lui tout en se donnant le beau rôle. Certaines personnes ne changent pas.



Si les scientifiques sont secourus, ce sera la compagnie Stella Via qui vous remerciera chaleureusement avec une récompense importante. Grâce à vous, ils ont maintenant la recette pour un tout nouveau type de mélange

explosif qu'ils vont s'empresse de breveter et qui va leur rapporter suffisamment pour compenser voire faire des bénéfices malgré le fait qu'ils ont perdu une station spatiale toute entière. Même son de cloche si vous leur ramenez seulement les disques de stockage, mais comme cela prendra plus de temps pour exploiter les données, la récompense pour les joueurs sera moindre.

ANNEXES

Personnages non Joueurs :

Robbie Rude : 29 ans, personnage égocentrique, nihiliste, misogyne et détestable qui fera tout dans un premier temps pour rabaisser tous les joueurs puis essaiera par tous les moyens de s'enfuir en abandonnant tous les autres si nécessaire.

Journalistes :

Equipe Journal « D News »

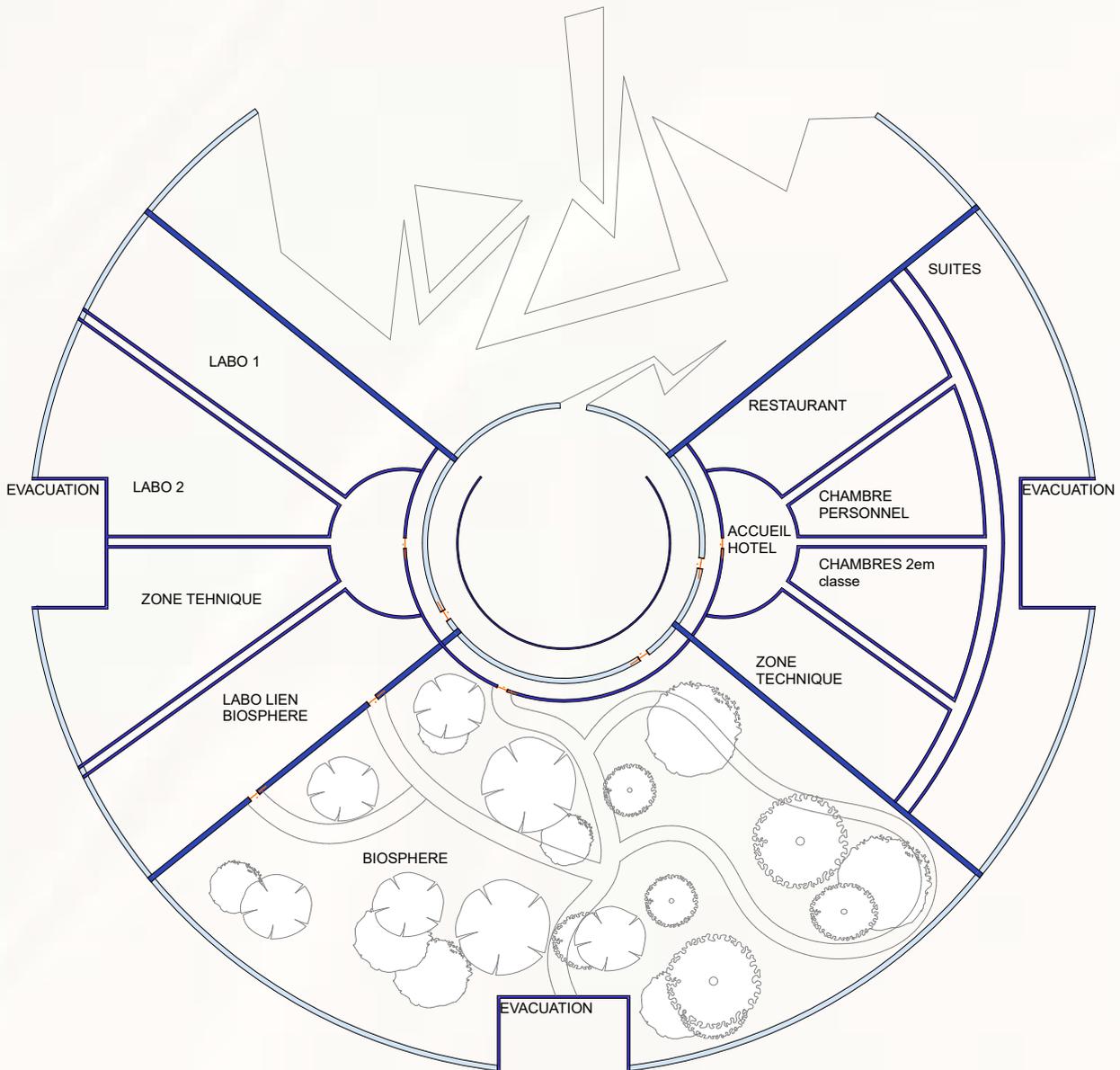
Véronique Fontanelle : 34 ans, présentatrice qui monte en popularité depuis quelques années, elle a couvert de nombreux conflits et scandales dans sa carrière. Cette mission lui a été imposées par sa hiérarchie.

Equipe journal « La parenthèse »

Marc Enselle : 55 ans, vieux présentateur qui souhaite simplement terminer tranquillement sa carrière, il a sauté sur l'occasion de cette mission pour voyager et essayer de nouvelle chose. Définition même de la normalité, excepté pour ses dispositions pour tout ce qui touche aux arts de la discussions et de la rhétorique.

Les scientifiques : Brian et Adam, âgés respectivement de 44 et 49 ans. Personnes stressées, désespérées et prêtes à tout pour retourner sur terre et ne pas mourir. Des humains.

Le gars de la sécurité : Seule personne sachant se battre, sa mission est d'escorter les deux scientifiques et de s'enfuir de la station avec eux. Il ne fait pas ça par bonté de cœur, on lui a promis un gros bonus s'il réussissait, et il a été suffisamment bête pour le croire.



LA COMPAGNIE STELLA VIA

L'idée qui a mené le fondateur de Stella Via, Gregory Fanel, à construire cette société partit d'un simple constat : les ressources terrestres sont finies, dont la plupart ne sont pas ou peu renouvelables. Ainsi, l'humanité, dans sa course effrénée de développement, arriverait à un moment devant un mur infranchissable, car sans matériaux premiers, rien ne peut être créé. Il décida donc que puisque l'on ne pourrait plus extraire suffisamment de ressources de la terre, il faudrait les trouver ailleurs. Et quoi de mieux que les objets célestes où exploiter ces ressources dans ces conditions ? Il faut savoir qu'il existe, entre mars et Jupiter, une ceinture d'astéroïdes composés de milliers de corps et dont certains contiendraient ce que l'on appelle des métaux rares, utilisés dans tous les appareils de haute technologie, sans compter mars elle-même qui regorge de matériaux qui ne sont utiles à personne. C'est dans le but d'être pionnier dans ce marché, avec l'assu-

rance d'avoir pendant un très long moment le monopole, que Gregory a donc lancé Stella Via, une société spécialisée dans les transports avec une spécialité pour tout ce qui est vols orbitaux et suborbitaux, dans le but affiché de créer une première colonie sur mars, étape essentielle pour pouvoir accéder aux filons de métaux rares cachés dans la ceinture d'astéroïdes. Car le trajet entre la terre et la ceinture est bien trop long. Stella Via est donc impliqué dans les voyages touristique orbitaux. Le transport rapide de marchandises et de personnes via ses vols orbitaux, la maintenance de stations orbitales de recherches en zéro G, notamment sur les alliages de métaux et possède de nombreuses filiales dans tout type de transport terrestre, maritime ou aérien dont la filiale Loca Cruise.

Emblème : Ovale, comprenant une voie romaine arcée (début d'un pont) partant du bas à gauche et dirigée vers une étoile à 4 branches

