



# FUIR LÀ-BAS FUIR !

Ce scénario peut être une bonne introduction à l'univers d'**Eclipse Phase**, aucun secret d'envergure n'y étant abordé. Il est vivement conseillé au MJ de relire le LdB avant de se lancer, particulièrement les règles de jeu. Les éléments descriptifs fournis vous éviteront un fastidieux travail de recherches dans le reste de la gamme pour le moment uniquement disponible en VO. Gardez présent à l'esprit que l'univers d'**Eclipse Phase** est vaste, complexe et absolument pas manichéen. Les personnages ne sont ni gentils ni méchants, ils font des choix, dont ils devront ensuite, assumer les conséquences. On s'y comporte comme un héros ou comme un lâche selon son tempérament. Toutefois, jouer un être ignoble n'est amusant qu'à court terme ; incitez donc les joueurs à incarner si ce n'est des héros, du moins des êtres responsables et un tant soit peu courageux. Cela donnera plus de sel à cette histoire qui, en fonction des envies de roleplay par exemple, s'étalera sur une ou deux sessions. A vous de gérer le rythme selon les désirs de tous.

Les joueurs incarnent des Terriens. Ils ont donc un morphe basique (vous pouvez créer les personnages avec seulement 900 PP pour faire ressentir encore plus le côté faible de leur per-

so). Le morphe est imposé pour le second acte. Au troisième acte tout dépendra du camp dans lequel seront les PJ. Vous aurez donc, avant la partie, préparé les fiches pour les différents morphes avec bonus adaptés en fonction des profils des personnages pour assurer au déroulement du scénario une fluidité certaine.

Il est vivement conseillé voire indispensable d'avoir à la table de jeu, un PJ très compétent en informatique. C'est d'ailleurs une quasi-obligation pour les scénarios Eclipse Phase.

La chronologie est un peu particulière puisqu'elle va avancer par bonds. En fait deux sauts successifs à la fois dans le temps et l'espace, chaque acte se situant à une période et dans un lieu différent.

Le premier acte se déroule au moment de la Chute et consiste en une tentative délicate pour fuir ou tout du moins sauver son égo. Puis les PJ se réveilleront au service d'une hypercorp durant le second acte. Le final sera une question de choix et il vous appartiendra de le rendre cornélien.

par Stéphane Treille

illustrations de Kevin «Netzach» Baussart

## ACTE 1 Survivre et lutter

### Dans le noir personne ne vous entendra crier

La faim, le froid, la peur et au loin des bruits sinistres. L'éclairage est faible et a tendance à baisser de temps en temps voire à se couper durant quelques instants.

Les personnages ont trouvé refuge dans un réseau souterrain. Ils sont avec d'autres humains qui, comme eux, se cachent pour éviter les Titans et leurs atroces machines. Libre à vous de pondérer le nombre de survivants en fonction de votre table et de vos envies de développer les relations avec les PNJ ou de focaliser avant tout sur l'action. Tous ont vu plusieurs des leurs périr ces dernières semaines. Ils peuvent encore entendre résonner leurs cris déchirants, leurs égos récupérés de manière barbare par des drones collecteurs de têtes, leurs corps sans vie gisant au milieu des combats qui ne semblent jamais vouloir s'arrêter et des ruines qui chaque jour s'étendent.

Quelle heure est-il ? Quel jour sommes nous ? Les ordinateurs fonctionnent très mal, tous semblent avoir été infectés et puis ils sont du côté des Titans, tous ou presque. Les portes blindées du complexe ne résisteront pas bien longtemps encore aux machines de guerre en train de s'acharner dessus. Tout le monde tremble, un enfant pleure dans les bras d'une femme qui n'est pas sa mère. Qu'importe la famille, les clans, les nationalités. Seule compte l'Humanité ou plutôt la Transhumanité puisque c'est à elle que tous appartiennent désormais.

Ils vont trouver une échappatoire. Fuir loin de cette planète condamnée. Partir mais comment ? La fusée dont a parlé le vieux **Saul** est difficile à atteindre pour le moment car y aller, c'est sortir et l'extérieur n'est qu'hostilité et mort rampante.

Il reste peu de rations et les tensions commencent à naître quand on découvre que **Max**, jeune homme bien en chair, a « emprunté » de la nourriture car il ne se sentait pas bien. Certains comme **Igor** veulent faire un exemple, d'autres comme **Ahmed** expliquent qu'il faut savoir pardonner, c'est un des traits des humains. Une lame sort, sans l'intervention des personnages un drame sanglant va se jouer. Vous pouvez insister sur les relations humaines fortes, parfois violentes.

Une déflagration plus violente que les précédentes, les murs tremblent, les lumières se coupent, et un vent glacial s'engouffre sous la porte. Aucun doute, ils sont entrés. Les bruits de pas métalliques sur le bétonnacier ne trompent pas. Il reste des armes, quelques munitions. Place à l'action. Si un des personnages est assez courageux ou fou pour ouvrir discrètement la porte (*test d'Infiltration -10%*), il est possible de discerner les silhouettes humanoïdes de quatre robots (vous pouvez ajuster en fonction de l'opposition). Leurs bras sont dotés pour la moitié d'entre eux d'un canon à impulsion laser et les autres ont des longues lames en guise de doigts. (*Libre à vous de donner des renseignements plus précis en fonction de la réussite à un test de Perception*)

Si les personnages attendent trop, la porte vole en éclat, un rayon laser vient découper en deux un des survivants et le combat mortel s'engage. N'hésitez pas à multiplier les moments de bravoure à grands renforts de jets de sang, d'objets qui volent en tout sens, de pan de mur qui s'effondrent. Il faut que les personnages voient la mort passer près, qu'ils se rendent compte que le combat est perdu d'avance et que seule la fuite les sauvera.

En tout état de cause, ils doivent s'en sortir. Au moment que vous jugerez propice l'un d'eux découvrira une issue de secours dissimulée sous les gravats au fond de la salle. Elle était invisible jusqu'alors car sous de lourdes armoires métalliques. Elle donne accès à un conduit d'évacuation sale et étroit.





Pas d'autres moyens que de jouer les rats pour s'en sortir. Les tunnels sont malodorants, on n'y progresse qu'à la queue leu-leu à moitié courbés, parfois totalement allongés. Un petit cliquetis métallique est perceptible juste derrière eux. Il s'agit d'une araignée robotisée équipée d'une caméra thermique et de pattes très pointues, envoyée par les poursuivants pour retrouver ces humains qui refusent d'être capturés. Souci, venant d'un conduit sur la gauche, un bruit identique, puis un autre plus loin. Il y a plusieurs arachnides mécaniques (*pour les statistiques, vous pouvez reprendre celles données pour les Affreux p.344 du LdB*).

Une étrange course poursuite s'engage jusqu'à déboucher devant une grille qui ne demande qu'à être arrachée (*avec un test de SOM x 3 en action longue (4 rounds) et un malus de -20% à cause du peu d'espace*). Il est quasiment impossible de se faire aider car une seule personne peut se tenir face à la grille. Bien entendu, il est tout à fait possible de découper la grille avec une arme ou un outil adapté.

En dessous, 2,5m puis le sol. Il faut sauter, se laisser tomber, tenter d'atterrir sans dommages pour se retrouver dans une salle crasseuse qui débouche sur l'extérieur. Des combinaisons (*elles sont moins performantes que les combinaisons pressurisées légères décrites p.333 du LdB*) pour résister au froid sont disposées un peu partout et il serait avisé de les vérifier puis de les enfiler. Le thermomètre extérieur indique -4° Celsius, température devenue hélas ordinaire en Europe. Il est aussi possible de trouver (Test de Fouille à -10%) quelques rations de nourriture qui n'ont pas l'air périmées et un peu de matériel d'escalade qui va s'avérer précieux voire vital.

Les survivants ne sont pas si loin que cela de la fusée. La suite se fera à l'air libre et frigorifiant, au milieu de bâtiments en ruines.

### **Dehors tous voudront vous faire hurler**

L'odeur de corps calcinés attaque les narines aussitôt dehors. Le froid mordant transperce jusqu'aux os. Au-delà d'une

heure à l'air libre, un test d'END x 3 sera nécessaire (*Un malus de -10% cumulatif sera ajouté toutes les deux heures. VD des conditions 1D10 + 2*). Aller très vite est nécessaire. La fusée est à environ deux heures de marche de là mais rien ne facilitera la progression des PJ.

Difficile d'avancer entre les bâtiments écroulés ou menaçant de le faire. Le vent froid souffle par intermittence, violemment et projette ses aiguilles acérées sur la moindre parcelle d'épiderme non protégée (*VD 1D10 / 5, arrondi au supérieur toutes les 5 minutes d'exposition*). La glace envahit tout et recouvre déjà des cadavres, et une partie des ruines. On croise ici ou là des silhouettes humaines qui tentent maladroitement de se cacher, improbables fantômes dans cet enfer blanc.

Dans le ciel, une menace sourde, des drones patrouillent. L'un d'eux, au loin, tel un oiseau de proie, fond sur sa victime et la décapite avant de s'envoler avec son précieux butin.

L'avancée se poursuit en zig zag. Il s'agit de rester vigilant car un drone peut repérer le petit groupe malgré leur discrétion. Ne pas hésiter à demander des tests d'Infiltration pour s'assurer de la discrétion des personnages et de ceux qui les ont suivis. Les franchissements d'obstacles se feront soit avec Escalade, soit avec Parkour en fonction de leurs hauteurs et de la manière employée (à vous de varier la difficulté des tests sans les rendre trop répétitifs). Le chemin est souvent obstrué par un édifice effondré qu'il faut contourner patiemment ou bien escalader avec tous les risques liés à cette activité par grand froid. La conséquence d'une chute sera par exemple une plaie et une combinaison abîmée.

Au moment que vous jugerez opportun, l'un des accompagnateurs (l'idéal est de prendre un PNJ avec qui les personnages ont pu tisser quelques liens voire qui leur a sauvé la mise précédemment) trébuchera, et provoquera un petit éboulement. Un PJ se retrouvera éventuellement coincé. En tout







état de cause, le silence est rompu et un drone donnera l'alerte.

Vous aurez le loisir de mettre en scène une petite attaque aérienne, mortelle pour plusieurs PNJ. Le but est de faire monter la tension d'un cran supplémentaire et d'installer la peur et l'horreur définitivement. Plusieurs drones vont foncer en piqué, freinant au dernier moment, ce qui rend les tirs pour les anéantir compliqués (*malus de -10 % à -20 % en fonction de la distance*). Une fois de plus les héros doivent s'en sortir sans trop de casse ; cependant le petit groupe se retrouvera réduit à la portion congrue.

Si vous pensez que les ennuis ne sont pas assez nombreux, vous êtes libre de faire intervenir un ou deux robots modèle THX 129 dotés de sondes à neuro-scanner. Ils procèdent de manière radicale en emprisonnant un humain dans leurs bras, avant de lui enfoncer dans le crâne une tige effilée en métal permettant de récupérer l'intégralité de la conscience en échange de douleurs insupportables.

Après tant de souffrance, il est temps d'arriver au hangar qui contient la fameuse fusée, poursuivis par des drones ou des robots, si vous souhaitez donner dans l'épique et le frisson. Juste épuisés, meurtris et diminués si vous voulez accorder une petite pause aux PJ.

Face à eux, l'entrée est obstruée par des morceaux de métal, des carcasses de robots, et bien entendu toujours cette satanée glace. Le clavier alphanumérique qui permet de désactiver le système de sécurité pour entrer est H.S. Il suffit donc de déblayer puis de pousser les lourdes portes blindées (*test de SOM x 3 à -30%, avec possibilité de se faire aider. Cf. LdB p.116 pour la règle du travail d'équipe*), sans doute peu rassurés quant à la suite.

### **Partir c'est mourir un peu**

C'est un hangar avec une pente légèrement descendante qui accueille les personnages.

Il est grand, près de 50 000 m<sup>2</sup>. Les installations ont souffert. Le toit de plastacier transparent est recouvert d'une épaisse et lourde couche de glace. Des craquements peu rassurants se font entendre à différents endroits de la toiture. Le sol est couvert de poussières et jonché de débris. Aucune trace de passages récents de qui ou quoi que ce soit.

La fusée est visible au centre de la pièce. Les câbles qui pendent un peu partout ne disent rien de bon sur son état mais un spécialiste tentera sans doute de trouver une solution. (Posséder la compétence Matériel : Aérospatiale serait un atout précieux. Le *test en action longue d'une heure se fera avec un malus de -10% à cause de l'état. Afin de ne pas totalement brimer les joueurs un test d'action longue de COG + COO + INT avec un malus de -30% et une durée de 6 heures*). Il est donc évident que sans un spécialiste tout va se compliquer voire devenir impossible, surtout qu'autour du hangar cela s'agite.

Un personnage vigilant discernera au milieu des bruits du bâtiment qui grince, des sons plus sourds et lointains. Puis, petit à petit, le sol se mettra à trembler légèrement comme si une masse énorme était en train de progresser. A l'extérieur, une terrible machine de guerre - mélange improbable entre un gros char d'assaut et un stégosaure - s'avance. Les pattes et les chenilles fendent la glace pour se faire un passage. Ses plaques dorsales orientables sont autant d'armes tranchantes qu'il peut lancer en direction d'une cible. Il est également doté de plusieurs canons à plasma. Les caméras thermiques qui lui servent d'yeux ont repéré le petit groupe dans le hangar. Cet engin de mort n'a pas été créé par les Titans mais par les humains, et il n'a qu'une seule fonction : éradiquer toute vie qui croise son chemin. Il dysfonctionne quelque peu, des plaques ont disparu, d'autres manquent leur cible. Voilà un adversaire bien au-dessus des forces des personnages. Il est celui qui obligera tout le monde à se transférer au milieu d'un déluge de feu et de glace.

## STÉGOSAURE

Vitesse max	8	Armure	12/12
Endurance	100	SB	20
Canon : Compétence de tir 60 %. VD 3D10 + 30. Munitions 50			
Plaques volantes : Compétence de lancer 50 % compte tenu des problèmes techniques. VD : 2D10			

A vous de rendre ce moment épique et surtout d'amener les PJ vers le seul choix raisonnable, celui d'abandonner leurs corps pour sauver l'essentiel : l'égo. Vous pouvez ajouter des robots à sondes neuro-scanner si vous trouvez que cela manque d'action et que les PJ tentent une sortie, à coup sûr mortelle.

Pour télécharger son égo, un matériel beaucoup plus sophistiqué est logiquement indispensable, mais pour des raisons ludiques, il va en être autrement à ce moment-là du scénario. Un test d'Interface est nécessaire pour effectuer le transfert en 8 minutes. Il est possible de raccourcir la durée à raison d'un *malus cumulable de -10% par minute (au plus court le transfert prendra 5 minutes)*. Chacun connectera à tour de rôle son ecto à l'ordinateur. Une fois le transfert enclenché, le personnage est incapable d'agir. Gardez donc un PNJ en réserve permettre au dernier PJ de réussir. (Si ce dernier est informaticien, il peut programmer une routine pour se télécharger sans aide)

Bien entendu, difficile de dire vers où et sur quel habitat les données sont envoyées. L'ordinateur ne s'avance pas trop sur le sujet, il promet juste qu'il est entré en contact avec un réseau sain et que tout se passera bien.

Séparer l'égo du morphe est un moment très délicat, surtout qu'il s'agit d'un téléchargement risqué. Vous devez faire sentir, ressentir le déchirement de la séparation, les douleurs, les nausées, le vertige, l'impression de mourir, puis l'abandon à l'obscurité et la conscience que l'on est autre, débit de données évoluant à une vitesse vertigineuse, puis le silence, le vide. Cette scène va directement faire la transition avec le début du second acte. On va passer d'un endormissement étrange à un réveil difficile.

## ACTE 2 Charybde et Scylla

### Un réveil difficile. Au boulot

L'impression de ne pas pouvoir bouger, d'être prisonnier d'un corps qui pèse une tonne. Aucun membre qui ne veut bouger quand on le lui ordonne. Le sommeil a été profond, sans rêve, juste la sensation qu'il a duré une éternité. La nausée est forte, pas de réel haut le cœur et la sensation que rien ne sortira ou ne pourra sortir. Cela sera confirmé par la découverte de la nature du morphe. La tête est lourde, ça tourne sans que l'on ne bouge d'un millimètre.

Au bout d'interminables minutes, les yeux répondent enfin, pas de paupière, ça zoome, ça dézoome. Les oreilles rapportent des bruits mécaniques tout autour. Le bras droit qui remue enfin, la main qui vient croiser le regard, elle est en métal et recouverte d'une vague couche transparente qui tente maladroitement d'imiter la peau, en plus épais. Tous les personnages sont allongés et ont été transférés dans des morphes mécaniques qui ressemblent à des Châssis (cf. LdB p.143). Ils sont plus grands mais guère plus fiables (vous pouvez vous baser sur les données de ce morphe y compris l'aspect dysfonctionnel dont la règle est expliquée p.149).

Un homme se présente, il est dans une combinaison blanche, immaculée. Il sourit, son crâne proéminent a quelque chose de dérangeant, à moins que ce soit ses longs, ses très longs doigts qui palpent et vérifient les morphes des PJ (il est lui doté d'un morphe Remake très coûteux). Il se met alors à parler doucement, d'une voix nasillarde, désagréable.

« Je me nomme Herber. Bienvenue à Mark 6, bel habitat près de la Lune. Merci d'avoir accepté le contrat de travail L1256KH qui vous lie désormais à nous pour 5 ans renouvelables selon l'alinéa 32. » L'homme sourit et se







*Il n'est pas une caricature de méchant, juste un employé modèle et dévoué à son hypercorp. Il assume les choix d'United Prod. Il n'est pas chaleureux certes, mais ce n'est pas un salaud ou un tordu, jusque quelqu'un qui applique les consignes. Il va suivre les PJ parce qu'on lui demande de le faire et on le retrouvera plus tard dans le scénario car il en reçoit l'ordre. Il ne s'attachera pas aux PJ ; il apprendra à les connaître pour mener à bien la mission confiée.*

frotte doucement les mains. Obséquieux au possible, il continue régulièrement de vérifier les paramètres des morphes. « Vous êtes tous affectés à la manutention de la chaîne de fabrication alpha située dans la zone C de l'usine. Vos logements vous seront présentés après votre première journée de travail qui commence dans moins de 3 minutes. Le temps pour vous de vous lever et d'intégrer les nouvelles données que nous vous avons implanté quant à vos tâches. Il fallait bien procéder à une petite mise à jour. Dix ans se sont écoulés depuis votre départ de la Terre. Vous avez eu de la chance, nous avons pu sauver vos égos et vous mettre en sécurité. Oh cela a un prix bien sûr mais tout est indiqué dans vos contrats. » Un petit rire désagréable. « Nous, à United Prod nous savons prendre soin de nos... employés. Bon je vous laisse. »

*N.B. : Les PJ ont tous une muse à leur disposition sauf qu'elle n'a qu'un accès partiel au réseau interne de l'habitat. Il est possible de la modifier mais sans accès réseau avec l'extérieur.*

Il sort par un sas qui laisse entrer un morphe arachnoïde. Celui-ci se présente comme étant **Harry** et servir de guide aux personnages. Tout le monde prend un ascenseur qui les conduit deux étages plus bas et suit un couloir mal éclairé où la chaleur se fait de plus en plus sentir. (les PJ reçoivent des infos en ce sens mais leur morphe supporte parfaitement ces conditions) Le guide leur présente rapidement l'habitat, un vaste complexe industriel où sont fabriqués des morphes Châssis à un coût très faible pour servir au plus grand nombre. L'arachnoïde récite un discours bien huilé, un peu trop si on l'étudie de plus près. Les PJ sont des esclaves et la suite le leur démontrera vite. Ils ont toutefois échappé à la mort et doivent en remercier United Prod Les chambres sont des sortes de tubes où on peut s'allonger et effectuer une sauvegarde si nécessaire, est-ce bien utile de sauvegarder une journée de travail aussi pénible que répétitive ? Le confort est à minima, mais quelle importance ?

### Un travail tranquille qu'ils disaient

Mettez en scène une journée de travail tout ce qu'il y a de plus classique avec machines qui tombent en panne et qu'il convient de réparer en urgences, un accident ou deux qui causent la perte d'un morphe, une chaîne de montage qui manque de happer le bras d'un des personnages. N'hésitez pas à en rajouter sur les mauvaises conditions de travail et le côté routinier et abrutissant des tâches. On explique alors que, bien évidemment, les égos sont restaurés en cas de soucis. On sait prendre soin de ses... employés.

Ils croisent des collègues équipés de la même manière qu'eux, d'autres disposant de morphe plus bas de gamme encore, et quelques arachnoïdes qui assurent à la fois des réparations complexes et les liaisons entre les services. Les communications passent mal dans l'habitat, il y a régulièrement des coupures de courant. Rien de bien rassurant, tout comme la chaleur étouffante à la chaîne de montage, les fissures visibles ici et là, les mécanismes qui montrent des signes évident de vieillesse. Tout fonctionne grâce à un petit réacteur nucléaire à fusion-fission, parfaitement stable d'après **Herber** qui revient de temps en temps vérifier que tout se passe au mieux.

Le signal d'alarme se déclenche parfois. Pas besoin de s'inquiéter, ce sont des faux contacts, hélas inévitables dans une installation un peu ancienne, mais qui a fait ses preuves. Et les rumeurs sur les éventuelles fuites de combustible ? Des racontars d'ouvriers ingrats qui oublient qui les a sauvés. Libre à vous de broder à partir de ces pistes pour donner du volume aux aventures des PJ et instaurer le rythme qui vous sied.

Ajoutez quelques personnages hauts en couleur et archétypaux pour donner vie au lieu et alterner les sons de cloche à propos de l'hypercorp. Par exemple, faites-leur rencontrer **Simon**, le râleur de service qui

## UNITED PROD, UNE HYPERCORP COMME TANT D'AUTRES

*Cette hypercorp est bien peu différente des autres. Son but, si tant est que l'on puisse donner une personnalité à un conglomérat d'entreprises, d'êtres aux objectifs variés, est de se développer, de poursuivre une ascension vers plus de pouvoir. Pour ce faire, tous les coups sont permis. La vie n'a de valeur que si on peut la monnayer, l'échanger contre quelque chose d'au moins aussi précieux. Les PJ sont des pions comme des milliers de transhumains dont on dispose pour asseoir sa suprématie.*

*Le nouvel El Dorado est au-delà des Portes ou dans l'univers connu si l'on sait y faire. Il y a des acheteurs pour tout, même pour ce que la morale - quelle notion surannée - réproouve. Tout est marchandise y compris les PJ. Et puis il y a tant d'égos qui attendent leur tour...*

*Oui, ce sont des salauds de la pire espèce. Entretenez toutefois l'ambiguïté car tout n'est qu'ambivalence. Avec l'United Prod, oubliez le manichéisme trop tranché, laissez penser aux PJ que cette hypercorp offre une porte de sortie, des solutions à leur problème. Oh, bien entendu United Prod n'est pas une chorale d'enfants de chœur mais il vous appartient de laisser planer le doute dans les esprits des PJ quant aux intentions réelles de l'hypercorp. C'est seulement en jouant sur ce levier que vous amènerez certains choix.*

passé son temps à maugréer, sauf contre les patrons, car il estime que s'il est encore vivant c'est grâce à eux. Ou **Mathilda**, une jeune ado qui désormais doit porter de lourdes caisses de pièces de rechanges et alterne les phases boudeuses et les moments de franche déprime. Ou encore **Cheng** qui trafique de l'alcool avec de l'huile de vidange et tente de voir si cela peut avoir quelques effets sur les morphes. Ah l'ivresse, la fuite vers un ailleurs meilleur (ou pas) !

Les rescapés terriens forment l'écrasante majorité des...employés peut on apprendre par **Herber** ou **Harry** ou l'un des ouvriers qui, en confiance, acceptera de dialoguer un peu pendant les nombreuses, trop nombreuses, heures de boulot. Aucune pause n'est accordée sauf en fin de « journée ». Bien difficile de savoir quelle heure il est, surtout que les indications temporelles, y compris ce que l'instinct de l'égo peut fournir comme informations dans le domaine, sont biaisées. Il est toutefois envisageable avec un test d'Infosec, de découvrir qu'il y a eu un petit piratage de l'égo. Rien de méchant, juste une altération des notions temporelles.

Évidemment, restaurer les données d'origine est risqué et il est facile de se faire prendre. Herber veille jalousement sur tous les êtres vivants, ou survivants sur Mark 6. Si les PJ sont trop curieux ou décident de réparer leur égo, l'action se précipitera pour deux raisons : d'une, Herber réagira rapidement en tentant tout d'abord la méthode de la carotte, et de deux, les écolos terroristes qui ont des contacts à l'intérieur tenteront d'approcher les personnages.

Le moment du choix n'est pas loin et vous n'allez pas le faciliter, si vous suivez nos conseils sadiques.

Une alarme sonne, crie, sur une chaîne de production située à l'opposé d'où travaillent les PJ. Ils ont été laissés ensemble, travailler avec des personnes que l'on connaît ça soude le groupe dicit le credo de United Prod. Pour la première fois sans







doute (sauf à avoir tenter l'exploration des lieux auparavant), on aperçoit des morphe plus orientés combat qui courent en direction des problèmes. Toutes les chaînes de productions sont arrêtées et les commentaires vont bon train. Bien vite, certains parlent de terroristes qui se seraient introduits dans l'usine pour la saboter. Si on interroge un cadre venant contrôler que tout le monde ne panique pas, il répond de manière évasive et évoque un « incident mineur ». « Tout va vite rentrer dans l'ordre ». Étonnamment les coups de feu qui résonnent au loin n'accréditent que difficilement son discours.

Et que dire des cris de panique et du mouvement de foule en direction des PJ s'ils n'ont pas bougé ? Ce n'est rien en comparaison des trois morphes aux visages quelque peu patibulaires qui se précipitent armes à la main dans leur direction. L'un d'eux boîte légèrement, une balle dans la jambe. C'est un ordre clair qui est donné aux PJ et à **Victor** le jeune cadre soudain beaucoup moins dynamique : les suivre ou mourir.

### Choisis ton camp camarade

Si les PJ tentent de résister, tout va très vite et **Victor** reste sur le carreau, une balle entre les deux yeux. S'ils se montrent plus enclins à coopérer, **Victor** n'en fera pas de même. Il a la trouille, mais des consignes : on ne négocie pas avec les terroristes. Cela finira sans doute par un coup de feu mortel. (Il est possible de ne pas mettre en scène le personnage de **Victor** pour laisser les PJ seuls face à leur destin).

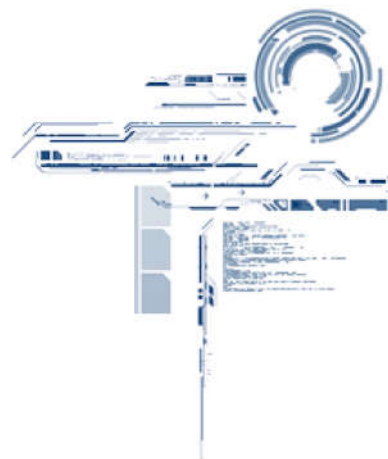
Le plus grand des terroristes semble bien connaître les lieux. Il joue les guides et tout le monde progresse rapidement vers une salle à l'écart, aux murs rouillés et où la chaleur est encore plus forte. Il se nomme **Lina** (son morphe est masculin) et affirme avoir travaillé ici par le passé et être parvenu à s'enfuir, c'est faux. Il a seulement piraté le réseau et donc les plans de Mark 6. Le chef est le plus petit des trois. Son morphe, en apparence tout à fait ordinaire,

est doté d'une moustache volumineuse. Il porte un drôle de chapeau. Il prétend se nommer **Sam** comme un célèbre pirate. Il rit. Ce trait d'humour risque de laisser tout le monde de marbre sauf à faire une recherche un peu longue pour retrouver le personnage de dessin animé..

**Sam** va expliquer qu'il est membre des Enfants de la Chute une organisation écolo terroriste assez jeune et ayant pour but la lutte contre les exactions des hypercorps. Si cela doit passer par la destruction et l'annihilation d'égo, ce n'est pas un problème. A l'évidence les Enfants de la Chute ont une vision très manichéenne : nous contre eux.

La discussion va se poursuivre et des preuves vont être données aux PJ sur le fait qu'ils ne sont pas des employés, mais bel et bien des esclaves modernes. Ils vont travailler à vie pour une hypercorp sans scrupule qui fabrique des morphes bon marché pour envelopper beaucoup d'égos afin de se constituer une armée de travailleurs dévoués qui seront déployés ensuite dans d'autres habitats pour y fabriquer des armes qui seront vendues au plus offrant.

La subtilité est de rigueur pour ne pas que les PJ croient voir d'un côté des gentils et de l'autre, les méchants. Les écolos terroristes ne sont pas des perdreaux de l'année. Ils ont tué en attaquant et ils l'ont fait bien des fois auparavant. Une simple recherche le montrera (les PJ peuvent se connecter facilement à un moteur de recherches limité). On rétorquera aussi qu'il s'agit d'informations contrôlées par les hypercorps mais la réalité est sans doute plus sombre.



## LES ENFANTS DE LA CHUTE, DES TERRORISTES AU GRAND CŒUR ?

*Là encore au-delà des apparences, tout est compliqué. Le but de cette organisation est de contrarier les projets jugés anormaux des hypercorps. Le combat est essentiellement contre United Prod car les infos qui circulent à son propos ont alarmé les dirigeants des Enfants de la Chute. Il est évident que si l'on veut une paix dans le système solaire, un respect des égos et des animaux, combattre United Prod. S'impose.*

*Sauf que la lutte se fait à n'importe quel prix, les attentats sont mortels, les méthodes discutables ; l'endoctrinement patents. On peut torturer pour avoir des infos, pirater y compris des égos si cela s'avère nécessaire. Il ne fait pas bon vouloir quitter le groupe, ou discuter les ordres, certains l'ont payé de leur vie.*

*Sauf que certains capitaux prétendent obtenir en craquant des codes et des comptes émanant de mystérieux mécènes qui appartiennent, et cela presque tous l'ignore au sein de l'organisation, à des hypercorps rivales de celles combattues, donc principalement concurrentes d'United Prod.*

Pendant que tout le monde papote, les agents de sécurité se sont déployés. Les armes parlent, elles aussi. Il y avait en tout une quinzaine de terroristes. Il en reste seulement trois, ceux avec les PJ.

Les bruits alentour ne laissent aucun doute. Les troupes passeront à l'assaut et l'interception de communication est claire (*Test d'Infosec réussi automatiquement puisqu'on laisse les PJ agir. Vous pouvez faire effectuer le test avec un bonus à votre discrétion*) : pas de survivants chez les terroristes, et tenter de sauver les otages si possible. Étrange comme mot d'ordre et pour cause, les agents savent qu'ils seront écoutés et il tentent de mettre les otages dans leurs camps pour les aider à neutraliser les trois écolo terroristes : **Sam**, **Glen** et **Lina**. Vous êtes libre, en fonction des sentiments autour de la table d'insister sur le fait que les terroristes sont prêts à tuer. De même les forces interventions vont elles réellement sauver les PJ ?

La seule vérité sera la vôtre et celle de vos joueurs. Les PJ ont le choix quant à leur camp.

Soit ils décident d'aider les terroristes et de fuir avec eux d'une manière ou une autre (a priori, un autre transfert d'égo prendre la navette ayant servi à l'assaut étant très risqué), soit ils choisissent d'aider à neutraliser les membres des Enfants de la Chute

et de faire allégeance véritablement à leur employeur. La récompense sera forte, à n'en pas douter. C'est en tout cas ce que les agents vont affirmer par communication cryptée.

La presque scène finale de cet acte est violente, bourrée d'action avec d'éventuelles courses poursuites, des combats avec les moyens du bord ou des armes données par les terroristes ou volées à ces derniers. Les passages sont souvent étroits, tortueux, des trous sont à franchir, le métal étant parfois terriblement corrodé.

Il y a deux fins différentes à cet acte.

Les PJ parviennent à fuir avec au moins un des terroristes, soit en prenant malgré tout la navette, soit une nouvelle fois en se transférant. C'est toujours aussi désagréable et la destination toujours aussi peu certaine. Ils sont désormais des fuyards, recherchés.

Les PJ ont aidé à mettre fin aux agissements terroristes. Ils sont reçus en grandes pompes par **Herber** qui leur assigne de nouveaux morphes et leur propose une nouvelle affectation ; la sécurité de la compagnie mais ailleurs, sur un autre projet, top secret et particulièrement sensible. Le voyage sera rapide et le salaire élevé.





## ACTE 3 sauver ou condamner ?

Cette dernière partie possède une structure particulière. Le lieu de départ et une partie du déroulé des événements dépendront du choix des PJ à la fin l'acte précédent. Vous trouverez à la suite les descriptifs de situations qui varient en fonction du choix des PJ. En outre aux moments cruciaux les PJ pourront « trahir » leur camp et envisager une autre option. Les grandes lignes de chaque possibilité vous seront présentées.

### **Nouveau boulot, nouveau morphe, nouvel habitat**

Félicitations, récompenses, la compagnie n'a pas lésiné. Les contrats ont été totalement remaniés. Cela reste du charabia de juriste bien hermétique mais il en ressort que désormais tous les PJ sont membres du service de sécurité privé d'United Prod. Ils ont accès à de l'armement de qualité, une formation accélérée (*bonus de +10 % dans une compétence de combat au choix, +25 % en Profession : agent de sécurité, et +10 % en c-rép*) et à un morphe flambant neuf de type Furies (cf. p140 du LdB pour toutes les données et bonus octroyés).

Il s'est écoulé cinq mois depuis les événements de l'Acte 2. Le temps de procéder aux modifications entraînements et surtout de s'assurer de la « fidélité » des PJ (*défaut Mémoire éditée offert, cf. pp150-151 du LdB. Il ne manque pas grand-chose, peut être quelques éléments en défaveur de l'hypercorp qui auraient pu être découverts par les PJ ou donnés par les écolos terroristes. Cela n'ôte en rien le libre arbitre des personnages, il leur manque seulement des informations jugées sensibles*).

Changer plusieurs fois de morphe et adopter des apparences si différentes n'est pas sans conséquence, on souffre parfois de trouble identitaire. Pas facile de savoir qui on est et à qui on ressemble vraiment (*défaut Crise identitaire, cf. pp148-149 du LdB*).

Les PJ sont dans un habitat laboratoire à l'écart de Mars, ils ont face à eux un morphe féminin de type Remake. La voix est douce, chaleureuse pourtant il s'agit bel et bien de **Herber** rencontré sur Mark 6. Il a lui aussi été affecté ici. On pense en haut lieu qu'il forme une bonne équipe avec les personnages, langage diplomatique pour dire que quelqu'un qui les connaît doit avoir un œil sur eux.

La salle est entièrement vitrée mais la surface a subi un traitement qui lui permet sur commande de laisser passer ou pas la lumière. Des globes lumineux sur suspenseurs dessinent des jeux d'ombre qui n'ont rien de rassurant de prime abord. Le ton d'**Herber** aidant, tout se calme, la situation est posée sereinement.

On fait ici des expériences de la plus haute importance pour la survie de la Transhumanité. Elles pourraient offrir des clés ouvrant tout grand les portes de l'espoir. Le ton du discours est volontairement enjoué et on a envie d'y croire surtout quand, comme les PJ, on est passé par bien des tourments et des souffrances avant de connaître enfin la sécurité grâce à United Prod.

Les PJ ne sont pas habilités à visiter tous les laboratoires, certains sont classés top secret et le système de sécurité est de pointe. Ils croisent des scientifiques, des ouvriers, des médecins et des infirmiers.

Un matin dans un couloir alors qu'ils effectuent une patrouille de routine, c'est la panique. Plusieurs chercheurs aux tenues ensanglantées, présentant de profondes blessures, hurlent. Face à eux, une terrifiante créature simiesque dotée de longues griffes s'en prend à tous ceux qui croisent sa route. Mesurant plus de deux mètres, le pelage gris, avec une crinière noire, les yeux rouges brillants, elle tente d'hurler mais aucun son ne sort de sa bouche aux dents bizarrement non pointues.

La porte explosée pas loin fut son point de sortie. On peut rapidement fouiller après avoir neutralisé l'animal. Les messages en ce sens sont clairs, tout comme l'ordre de ne pas s'aventurer dans le labo, mais bon qui le saura ? Les caméras de sécurité bien dissimulées et sur circuit annexe peut-être...



## GORILLE MUTANT TYPIQUE

COG	10	COO	25	INT	10	REF	20
AST	10	SOM	25	VOL	10	AUD	0
ST	4	LUC	20	SA	-	SB	10
END	50	SM	80	INIT	6	RAP	2
Combat non armé 50				Esquive 55			
Chute libre 45				Perception 45			
Armure 4/6							
Griffes 2D10 + 1 + (SOM/10)							
Poings 1D10 + 2 + (SOM/10)							

Au milieu d'un indescriptible désordre, deux corps totalement démembrés, une cage en verre épais qui n'a pas résisté et tout un matériel servant à effectuer nombre d'expérience. Le gorille porte quand à lui un collier en métal, et sur son corps on peut aisément repérer des traces de brûlures électriques et chimiques.

Cette découverte devrait amener quelques questions qui recevront une polie et ferme fin de non-recevoir ; sauf de la part des scientifiques que les PJ auront pu sauver des griffes du gorille. Ceux-ci leur donneront en toute discrétion quelques explications. On travaille sur des espèces mutantes dans lesquelles on pourrait transférer des égos en vue d'une exploration au-delà d'une Porte. D'où tout un tas d'expériences souvent mortelles qui nécessitent pas mal de matière première, y compris des égos sacrificables récupérés sur un stock terrien lors de la Chute. Oui des personnes comme les PJ, mais qui ont eu beaucoup moins de chance. Si la question est posée, effectivement il y avait un égo dans le corps du gorille et il n'avait pas de sauvegarde ; volonté de ne pas encombrer les serveurs pour rien alors qu'il y a tant de monde qui attend...

Si les Pj poursuivent leurs investigations, ils vont découvrir que tout cela est vrai, il y a plusieurs centaines d'égos en attente d'enveloppement, des dizaines d'animaux modifiées en attente de recevoir un égo.

Osez des scènes bien glauques, des images qui marqueront durablement les PJ et les amèneront à se poser des questions.

D'ailleurs, s'ils finissent par interroger Herber, elle ne niera pas et expliquera que les enjeux sont immenses. Que pèsent quelques centaines de vie, face à la perspective d'un monde à coloniser par des milliers de terriens, des survivants comme les PJ.





### Profession terroriste

Une lumière vacillante, des voix qui chuchotent tout autour. Des sensations qui peu à peu reviennent après les vertiges, les nausées et autres désagréments d'un enveloppement.

Les premières constatations laissent penser que les PJ ont des biomorphes de type Exalté (cf. pp139-140 du LdB pour les données et bonus). Avoir des morphes au prix élevé provoque des interrogations. Cela implique plus de fonds qu'une simple organisation terroriste n'est censée en disposer. La réponse officielle est : piratages de comptes et détournement de fonds d'hypercorps. La réalité est tout autre mais restera sans doute ignorée par les PJ. Les écolos terroristes bénéficient des largesses de mystérieux mécènes, des soutiens friqués et anonymes. Peu de personnes sont au courant au sein des Enfants de la Chute et aucun ne sait qui sont ces riches hommes de l'ombre. Il s'agit de membres d'hypercorps concurrentes qui ont envie de voir United Prod s'écrouler pour récupérer un marché juteux.

La fuite de Mark 6 a logiquement été effectuée via transfert d'égo. Si jamais les PJ ont tenté de s'échapper à bord de la navette vous incluez un petit flash-back avec avarie et transfert en urgence. En tout état de cause, le réenveloppement est un passage obligé.

Une fois pris conscience qu'ils ont encore changé de morphe, les personnages devaient être troublés. Ils gagnent le défaut crise identitaire (cf. pp148-149 du LdB pour plus de détails). Avoir opté pour les camps des terroristes a d'autres conséquences, désormais ils sont en cavale (cf. détails sur ce défaut p149 du LdB) et ont un ennemi féroce : United Prod (cf. défaut Ennemi p.149 du LdB).

Cette vie de terroristes n'a pas que des inconvénients, les PJ ont pu parfaire leurs compétences : (bonus de +10 % dans une compétence de combat au choix, +15% en démolition, +25 % en Réseau : terroriste, et +20 % en @-rép). Ils ont à leur disposition quelques armes et un peu d'explosif, bien utiles dans la mission qui les attend. Il est conseillé d'ajouter un ou deux implants par

PJ. A vous de faire un choix adapté en fonction des types de personnage à votre table.

Vient alors pour le MJ le temps de l'ellipse pour arriver à la période qui nous intéresse et va correspondre peu ou prou à celle où sont les PJ s'ils ont pris le parti de devenir agents de sécurité pour United Prod.

Après plusieurs semaines passées en fuite à se cacher là et ailleurs en compagnie des Enfants de la Chute, les liens sont plus forts et le combat des uns devient celui des autres (vous pouvez inclure un petit flash-back avec une action d'éclat contre United Prod et leurs alliés). Une grosse opération est en train de se monter et ce n'est ni plus ni moins que **Karl Yung** le chef des écolos terroristes qui a convoqué les PJ pour leur exposer le plan.

Des renseignements attestent que dans un habitat isolé non loin de Mars, United Prod se livre à des expériences aussi bizarres que mortelles.

Des arrivages nombreux d'animaux ont été signalés, plusieurs dizaines de scientifiques ont été dépêchés sur place et les mesures de sécurité confirment l'importance stratégique de cet endroit. Il importe donc d'agir vite et bien, et détruire ce qui doit l'être. Pour faire court : toute l'installation. Il y aura de la casse, c'est même inévitable mais il est évident que tous (ou presque) sur place ont effectué des sauvegardes. Les pertes sèches seront donc minimales, ce qui rassurera les consciences les plus fragiles. Histoire d'enfoncer le clou, on fait une présentation de l'historique de l'hypercorp, il y a du vrai et du faux, mais le tableau brossé est plus noir que la nuit. Cela s'ajoute à tout le travail d'« endoctrinement » entamé il y a de cela presque 5 mois.

Les PJ vont faire partie de la deuxième vague d'assaut, la première se sacrifiant en brisant les lignes de défense ennemie. Chaque groupe, il y en aura trois, le dernier assurant le soutien, se compose de 6 personnes. Les deux qui accompagnent les PJ ne sont autres que **Sam** et **Glen** croisés dans Mark 6. **Lina** est là elle aussi mais elle fait partie de l'arrière-garde chargée d'assurer une porte de sortie aux survivants (son morphe est féminin cette fois-ci).

Chaque groupe va voyager séparément et sera dissimulé dans un container livré sur place. Des contre-mesures et des brouilleurs ont été disposés partout. Cela permettra d'entrer en toute sécurité dans le hangar de livraison. Il ne faut pas avoir peur, c'est une grande bataille dans la guerre de libération de la Transhumanité contre le joug d'United Prod.

## A l'attaque

Le jour J à l'heure H exactement comme le plan l'avait prévu, le groupe des PJ débarque dans la base, bien caché dans un container soigneusement rangé au milieu des autres. Il reste à sortir discrètement pendant que plus loin des combats ont lieu. Les défenses ont été affaiblies par une attaque informatique, que les PJ attribueront au 3ème groupe de terroristes, en réalité bien aidé par des hommes placés là par les hypercorps concurrentes désireuses de voir le sabotage réussir.

*N.B. : Lors du test de ce scénario, les joueurs ont opté pour une entrée discrète avec falsification de documents afin de se faire passer pour des scientifiques et des gardes.*

La progression n'est toutefois pas une partie de plaisir, des animaux ont été libérés et ils sont incontrôlables. Certains mutants sont même très agressifs et il ne fait pas bon croiser leurs griffes. (Vous pouvez réutiliser un gorille mutant en vous basant sur les caractéristiques données plus tôt). Des hommes en armes au départ un peu désorganisés, puis qui au fur et à mesure retrouvent de la cohésion, font pleuvoir balles et rayons sur les assaillants. Des scientifiques paniqués courent en tous sens, certains totalement perdus sont armés et tirent ou tentent de trancher tous ceux passant à leur portée. Et pour finir, les explosions et autres incendies ont une incidence sur la stabilité des lieux : la station plonge doucement, mais sûrement. Le temps est donc compté.

## HOMME EN ARMES STANDARD

toutes les aptitudes à 15 sans bonus,							
le morphe est basique						AUD	3
ST	6	LUC	30	SA	60	SB	6
END	30	SM	45	-	-	RAP	1
Armes à rayon 45				Esquive 45			
Combat non armé 50				Chute libre 35			
Parkour 30				Perception 50			

## HOMME EN ARMES BAD ASS (Morphe Furie)

COG	10	COO	25	INT	20	REF	25
AST	10	SOM	25	VOL	15	AUD	4
ST	4	LUC	20	SA	40	SB	10
END	50	SM	75	INIT	7	-	-
Armes à rayon 55				Esquive 55			
Armes cinétiques 50				Armes tranchantes 50			
Chute libre 60				Parkour 40			
Perception 55				Infiltration 50			

## SCIENTIFIQUE AFFOLÉ (Morphe Mentat)

COG	25	COO	15	INT	20	REF	15
AST	15	SOM	10	VOL	20	AUD	3
ST	8	LUC	40	SA	80	SB	7
END	35	SM	53	INIT	7	-	-
Armes à rayon 35				ou Combat non armé 35			
ou armes tranchantes 35				Chute libre 40			
Esquive 45				Perception 45			
Subterfuge 35				-			
Il peut souffrir d'une démence mineure à cause de la dégradation rapide de la situation. (cf. pp 210 11 du LdB)							

Il reste à trouver les emplacements désignés à l'avance pour poser les explosifs et tout faire sauter dans un spectacle pyrotechnique apocalyptique. Tout est assez simple finalement.

Sauf qu'un des scientifiques croisé au détour d'un couloir va expliquer entre deux







Certains MJ seront sans doute désireux d'illustrer musicalement leur partie.

Les BO des différents épisodes de *Mass Effect* ou d'*Halo* peuvent être de bonnes pistes. Celle d'*Aeon Flux* offre une palette intéressante et bien entendu il faut citer celles de *Deus Ex*, une vraie mine d'or aux ambiances variées.

Pour les scènes courtes et/ des cinématiques (c'est-à-dire une séquence rapide uniquement narrée par le MJ sans que les joueurs n'interviennent) le travail effectué entres autres par *Two Steps From Hell*, *X Ray Dog* ou *Audiomachine* s'avèrent précieux.

Vivien Chebbah (compositeur français) a sorti l'album *Immortal* sous le label *8 Dawn*. C'est là que, pour ma table, je puise le générique de début et de fin de mes scénarios **Eclipse Phase**.

spasmes qu'il y a à bord des égos de Terriens, des rescapés de la Chute et qu'il faut les sauver avant de tout faire disparaître. Une bonne centaine d'égos qui ne disposent pas de sauvegarde. Voilà un choix cornélien en plus, surtout que les écolos terroristes qui les accompagnent ne semblent pas s'embarrasser d'un tel dilemme moral : ils ont un objectif et s'y tiennent.

Pour sauver les égos, il faut effectuer un transfert massif. Il va prendre du temps, et c'est justement ce qui pourrait manquer aux PJ. Ces derniers vont devoir également convaincre les autres terroristes du bien-fondé de leur action, cela est envisageable mais il faut être malin et persuasif. Des scientifiques peuvent aider pour le transfert, voire se sacrifier pour gagner du temps : là encore il va falloir convaincre et négocier, tout en se battant contre des hommes armés qui eux cherchent juste à neutraliser une invasion de mécréants. Challenge accepté ?

Au bout du compte tout explose et un transfert vers la base arrière terroriste ou la fuite par le vaisseau ayant amené les containers devraient être les deux options. Il y a la mort aussi bien entendu.

## Tous aux abris

Tout allait bien ou presque, juste des trucs un peu bizarres sur le réseau de sécurité, des petites pannes sans doute (*Test d'Infosec -30% pour voir que la panne est peut-être une tentative de piratage*). Si les PJ n'ont pas de chances, ils ne remarquent rien pour l'instant et continuent leur patrouille comme si de rien était. Des portes censément fermées ne le sont pas. Un bug de plus sans doute.

Au niveau du hangar, un transporteur vient de s'arrimer et on dépose de nombreux containers de matériel, ceux-là même où se cachent les terroristes. Il y en a plusieurs dizaines, immenses que des ouvriers transbordent et rangent consciencieusement. (*Effectuer un test en secret de Perception à -30% pour tous les PJ, en cas de réussite, il est possible d'entendre un bruit bizarre provenant d'une caisse*). Au moment où les lumières du hangar s'éteignent la première vague de terroristes lance son assaut à l'opposé, attirant ainsi le gros des troupes. Dans le hangar, un container s'ouvre libérant 6 terroristes prêts à en découdre et plutôt bien équipés. (*Si les PJ ont réussi leur test de perception, ils ne sont pas surpris et n'ont aucun malus pour combattre, sinon ils ont -10% à leur premier test cumulable avec d'autres modificateurs de combat*).

C'est la guerre à bord. Deux vagues d'assaut ont lieu presque simultanément, la première lointaine et la seconde juste dans le hangar. Des cages sont ouvertes et des animaux libérés. Certains scientifiques paniquent. Des courts-circuits provoquent des débuts d'incendie. Plus grave, la trajectoire de la station est modifiée. Le sol s'incline. Par endroit, on se retrouve en gravité 0 (*test de Chute libre pour progresser dans ces zones*).

Des hommes sont touchés et bizarrement parmi les agents de sécurité certains se retournent contre leurs employeurs. Il y a donc des traîtres. Pourquoi ? Pour qui travaillent ils ? Certainement les terroristes qui disposent d'importants moyens. Ils bossent pour une autre hypercorp, mais cela les PJ ne le comprendront sans doute pas.

Au milieu des combats, une scientifique va se retrouver nez à nez avec les personnages. Elle a peur, peur pour les égos stockés qu'il convient de protéger d'une manière ou d'une autre. **Isanova** a une solution quant au transfert, un endroit où envoyer la centaine d'« âmes », un habitat pas si éloigné où ils seront accueillis et protégés. Il appartient à un important groupe minier, elle y a ses entrées. Elle oubliera juste de préciser le sort qui les attend là-bas : esclave dans les mines. Mais ce n'est sans doute qu'un détail sans importance au vu des circonstances...

**Isanova** travaille pour le consortium minier, elle espionnait et profite des circonstances pour récupérer de la main d'œuvre à peu de frais.

L'état de l'habitat se détériore de plus en plus, il faut agir vite tout en repoussant les ennemis.

## GARDE TRAÎTRE

Cf. les statistiques données pour les hommes en armes dans la partie précédente.

Les PJ parviendront très probablement à repousser les assauts, et si tout va bien, le transfert aura lieu. A moins qu'ils ne passent du côté des terroristes en réalisant que tout cela n'est qu'un merdier sans nom. Laissez vos joueurs libres de leurs choix.

L'habitat finira par exploser. Que faire ? Prendre le vaisseau qui a assuré le transport des containers ? Se transférer, une nouvelle fois, en direction de la mine, ou chez les terroristes, ou encore au petit bonheur la chance avec tous les risques que cela comporte ? Ou bien opter pour la mort héroïque ?

## Épilogues

Voilà une rapide présentation des fins possibles, libre à vous d'en inventer d'autres en fonction du déroulement du scénario.

Toujours les vertiges, les nausées, et à cela s'ajoute des céphalées lancinantes, l'impression d'être un autre tout en étant

encore soi. Autour des médecins qui s'affairent, ou des hommes en armes à l'air peu aimable (Les PJ étaient du côté de l'hypercorps et ont changé de camp un peu au dernier moment ; les PJ étaient terroristes, mais ont pris des libertés avec le plan initial), ou ces mêmes hommes beaucoup plus souriants (les PJ étaient terroristes et ont bien travaillé). Le transfert a réussi et les PJ sont soit à la mine grâce au concours d'**Isanova**, soit à bord du vaisseau des écolos terroristes en compagnie de **Lina**.

Les PJ pilotent tant bien que mal le vaisseau cargo après le refus du capitaine de les amener où ils le voulaient. Ils peuvent avoir aux fesses United Prod (avec ou pas l'hypercorp minier Steel Company) ou les écolos terroristes, voire les deux. Il faut fuir loin et se faire oublier, entrer dans la clandestinité, une drôle de vie les attend. Bizarre cette trace sur le radar, on dirait un missile non ?

Les PJ sont dans le vaisseau et conversent avec les terroristes qu'ils s'appêtent à rejoindre. Bizarre cette trace sur le radar, on dirait un missile non ?

Les PJ sont à bord du vaisseau. Ils ont neutralisé l'équipage comme l'attestent les morphes en piteux état autour d'eux. Ils reçoivent les félicitations de la Steel Company, on leur donne les coordonnées de la mine.

Un lieu inconnu, des médecins qui sont occupés à vérifier les constantes. Un jeune enfant s'approche et il remercie chaleureusement les PJ de s'être portés volontaires pour devenir gate crusher. C'est un acte de bravoure que de vouloir passer la porte de Pandore pour le compte de la Gatekeeper Corporation... Une nouvelle vie pleine de promesses les attend loin au-delà de ce passage vers l'inconnu, de ce saut vers l'infini.

*Un grand merci à mes testeurs : Isabelle, Laure, Grégory et Manu. Et aux relecteurs.*

