

L4 Signal

Un scénario pour Solaires, le jeu de rôle.

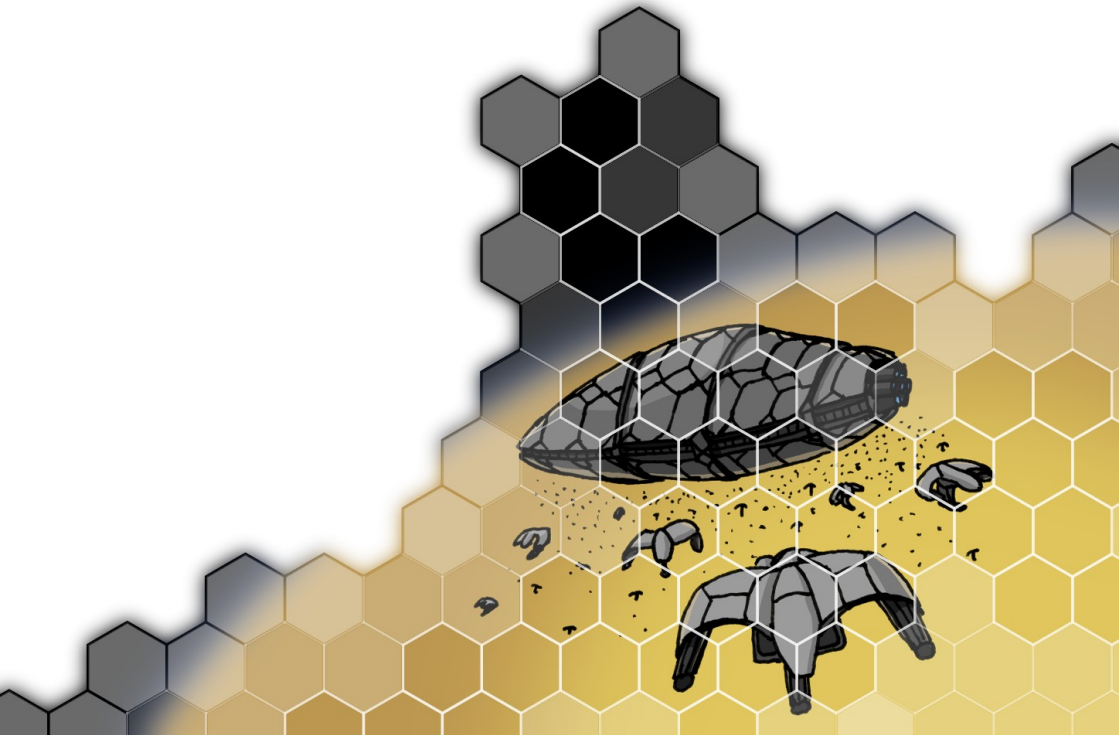
Par Sylvain « Greewi » Dumazet

Scénario hors série.

La sécurité civile de Mars surveille attentivement les cieux, à la recherche de toute menace pour les colonies et même la Terre. Mais en effectuant des mesures de routines sur les astéroïdes géocroiseurs, un étrange signal de SOS est perçu.

Émis depuis 2010-TK₇, un astéroïde situé au point de Lagrange L4 de la Terre, ce signal colonial soulève de nombreuses questions.

Mars décide donc d'y envoyer une expédition confiée à des indépendants.





Introduction



« Le point de Lagrange L4 de la Terre relève théoriquement de la juridiction terrienne. Qu'est-ce que des colons y faisaient ? »

Ce scénario est prévu pour 3 à 6 joueurs pour une durée de partie d'environ 5 heures.

Avoir un personnage technophile dans l'équipe est très fortement conseillé.

Résumé

Les PJ sont envoyés par l'Amiral Tovian pour mener l'enquête à propos d'un étrange signal se secours envoyé depuis un astéroïde troyen de la Terre. Normalement cet astéroïde appartient aux terriens, or le signal est clairement issu d'un vaisseau colonial non identifié.

Les PJ embarquent donc à bord de la corvette Bételgeuse, et après un vol de 3 jours ils arrivent à l'astéroïde. Mais leur vaisseau est abattu par une arme IEM et s'écrase lors de la manœuvre d'approche.

Ils doivent alors effectuer quelques réparations pour pouvoir simplement survivre. Ensuite, les PJ exploreront l'installation à l'origine du signal et qui contrôle les armes qui les ont abattus.

Après avoir neutralisé les défenses de l'installation, les PJ s'aperçoivent qu'il s'agit d'un piège mis en place par Waylanders durant la guerre des colonies pour attirer et abattre des vaisseaux onusiens.

Les PJ devront finalement détruire ou neutraliser l'installation et organiser leur retour vers les colonies.

Briefing

Contactés par l'Amiral Tovian de la sécurité civile de Mars, les PJ se voient proposer une nouvelle mission.

Les services d'observation du ciel, qui traquent les dangers pour les installations et vaisseaux des colonies, ont repérés un faible signal de détresse colonial provenant d'un astéroïde troyen de la Terre, 2010-TK₇.

2010-TK₇

L'astéroïde 2010-TK₇ est considéré comme un astéroïde Troyen de la Terre situé au point de Lagrange L₄, en avance de 60° sur la même orbite que la terre.

Caractéristiques :

- ▶ 300 mètres de diamètre ;
- ▶ température de la face éclairée : 80 °C ;
- ▶ température de la face sombre : -112 °C ;
- ▶ sa gravité à la surface ne représentent qu'un vingt-millième de celle de la Terre.

Comme, il s'agit d'un corps partageant l'orbite de la Terre, il se trouve théoriquement sous juridiction terrienne. Toutefois, la Terre, contactée à ce sujet, a indiqué ne s'intéresser à ce rocher. Afin de conserver un minimum de neutralité, Tovian requiert donc l'aide d'indépendants.



Il confie aux PJ, les objectifs suivants :

- ▶ découvrir l'origine du signal ;
- ▶ secourir tout ce qui peut l'être ;
- ▶ neutraliser toute menace éventuelle.

Compte tenu de l'isolement de la zone, les PJ devront préparer un minimum leur opération : ils ne pourront pas compter sur d'éventuels renforts ou secours avant plusieurs jours, une fois sur place.

Évidemment, Tovia peut leur confier du matériel et des hommes pour la mission en fonction de leurs demandes.

Pour le transport, et servir de base d'opération, Tovia, a affrété une corvette : la Bételgeuse.

La corvette est prête au décollage et les PJ peuvent partir immédiatement bien qu'il leur soit recommandé de se préparer.

L'arrivée

Le vol dure 4 jours et les PJ approchent finalement de l'astéroïde. Les premières observations décrivent :

- ▶ l'astéroïde semble porter des structures à sa

surface ;

- ▶ aucun autre corps n'orbite l'astéroïde ;
- ▶ le signal provient bien de l'astéroïde.

Alors que la Bételgeuse se rapproche de l'astéroïde, elle essuie plusieurs tirs IEM, provoquant un blackout complet ; l'équipage est aussi affecté et les PJ perdent conscience.

La Bételgeuse

Corvette de transport lourde destinée aux opérations dans l'espace profond :

- ▶ dimensions : 70 x 40 x 40 m ;
- ▶ possède l'équipement standard ainsi que deux tourelles de défense extérieur ;
- ▶ systèmes de survie et vivres conçus pour une trentaine de personnes pendant un mois ;
- ▶ une navette est arrimée pour permettre des opérations qui demanderaient des manœuvres trop contraignantes pour la corvette.





« Il n'existe pas de situation si grave qu'on ne pourrait l'empirer. »

En mauvaise posture

Lorsque les PJ reprennent conscience ou redémarrent, ils sont toujours installés et harnachés dans leurs sièges sur la passerelle. Plongés dans une obscurité totale, le vaisseau semble entièrement éteint.

Une rapide analyse de la situation permet de déduire que :

- ▶ les générateurs d'énergie semblent hors service ;
- ▶ le recyclage de l'atmosphère est arrêté et le taux de CO₂ commence à devenir handicapant pour des humains ;
- ▶ une extrêmement faible gravité semble indiquer que le vaisseau s'est « posé » de façon oblique sur l'astéroïde ;
- ▶ la gravité est si faible qu'il est plus simple de considérer que les PJ sont en apesanteur.

En se rendant au hub avant, la jonction sur laquelle mène l'unique écoutille de la passerelle, les PJ se rendront compte que leur vaisseau s'est brisé en deux et qu'une grande partie du vaisseau est dépressurisé.

Les ruines de la partie avant

Par mesure de sécurité, toutes les portes coupe-feu se sont fermées mécaniquement. Elles peuvent être ouvertes à la main, mais il s'agit de portes d'écoutille et celles menant vers le vide ne peuvent pas être ouvertes sans une force surhumaine (que de nombreux cyborgs possèdent).

La passerelle :

- ▶ heureusement pressurisée et structurellement indemne ;
- ▶ module le plus solide du vaisseau, justement

pour ce genre de situation ;

- ▶ appareillage encore probablement fonctionnel, mais sans alimentation, il ne sert à rien ;
- ▶ une seule écoutille menant au hub avant ;
- ▶ les appareils de mesure mécanique y indiquent une pression stable ;
- ▶ l'écoutille, comme celles menant normalement vers l'extérieur du vaisseau, ne porte pas de hublot.

Le hub avant :

- ▶ lui aussi est encore pressurisé ;
- ▶ il connecte la passerelle à la salle de vie, les dortoirs, l'infirmerie et le hub central ;
- ▶ il est éclairé par une forte lumière traversant le hublot de l'écoutille menant au hub central ;
- ▶ de ce hublot, on peut constater les dégâts sur le hub central ;
- ▶ les écoutilles menant aux autres pièces indiquent qu'elles sont dépressurisées ;
- ▶ les indicateurs de pression des réservoirs d'eau indiquent que 5 sur les 6 ont une fuite et sont vides.

L'infirmerie :

- ▶ comme les salles suivantes, l'infirmerie est dépressurisée ;
- ▶ deux armoires médicales se sont ouvertes sous le choc de l'atterrissage ;
- ▶ produits et ustensiles flottent dans la pièce rebondissant doucement contre les parois ;
- ▶ la fuite de ce module n'est pas visible à l'œil nu.

Les dortoirs :

- ▶ les trois salles sont aussi dépressurisées ;
- ▶ les effets personnels de l'équipage dérivent dans les airs ;
- ▶ sur deux d'entre eux, la fuite est clairement visible sous la forme d'une fente de plus d'un



mètre de long et de plusieurs centimètres d'ouverture.

La salle de vie :

- ▶ dans un désordre impressionnant ;
- ▶ de nombreuses pochettes de vivre se sont vidées ou ont éclaté et des restes desséchés sont collés sur certaines parois.

Le hub central :

- ▶ complètement déchiré et éclaté, il donne directement sur l'espace ;
- ▶ les deux sas, dont l'un était relié à la navette, ne sont plus attaché sur cette partie ;
- ▶ une lumière très forte, celle du soleil se réfléchissant sur la surface pourtant sombre de l'astéroïde éclaire très généreusement ce qui reste du module ;
- ▶ à travers le hublot de l'écouille y menant, il est possible de voir l'autre partie du vaisseau « posée » sur la surface irrégulière de ce petit monde, à près de 25 mètres.

La partie arrière

La partie arrière du vaisseau gît 25 mètres plus loin dans un état similaire à la partie avant. La navette est manquante.

Le point d'entrée logique de la partie arrière est l'autre partie du hub central :

- ▶ évidemment dépressurisé vu qu'il a été brisé en au moins deux parties ;
- ▶ l'un des deux ports d'amarrage est manquant ;
- ▶ l'autre est en bon état mais vu l'état du hub, il ne sert à rien ;
- ▶ l'écouille du fond mène au hub arrière ;
- ▶ les indicateurs de l'écouille indiquent que ce hub arrière est encore pressurisé.

Le hub arrière :

- ▶ encore pressurisé, il relie les stockages principaux, les deux salles des générateurs et le hub central ;
- ▶ les indicateurs du hub indiquent que les réservoirs de l'arrière sont tous vides.

Salles de stockage :

- ▶ elles aussi dépressurisées, l'une d'elle est même complètement éventrée ;
- ▶ le cargo solidement attaché est toujours en place ;
- ▶ seuls quelques appareils et robots reposent avec grande légèreté sur les parois orientées vers l'astéroïde ;
- ▶ tout le matériel y est encore en bon état.

Les salles des générateurs :

- ▶ indemnes, ces salles ont été préservées par leur imposant blindage ;
- ▶ l'un des générateurs a complètement grillé à cause de l'IEM ;
- ▶ le second a simplement disjoncté et peut être remis en fonctionnement, à condition de l'approvisionner ;
- ▶ un seul des réservoirs d'hydrogène est encore utilisable, mais il est connecté au générateur HS.

La navette

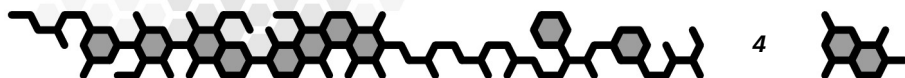
La navette n'est pas visible depuis la partie avant du vaisseau, mais elle gît à une douzaine de mètres des décombres de la Bételgeuse :

- ▶ retournée sur le dos, son seul accès est occupé par le port d'amarrage encore attaché.
- ▶ l'antenne de communication semble encore en bon état ;
- ▶ l'électronique de bord a grillé, l'IEM semble avoir été plus violent pour la navette ;
- ▶ la structure de la navette est presque indemne et elle est toujours pressurisée.

Structures artificielles

Au fil de leurs déplacements, les PJ vont pouvoir examiner plusieurs structures artificielles à la surface de l'installation :

- ▶ de nombreuses caméras omnidirectionnelles émergent en de nombreux points de l'astéroïde : elles couvrent tous les angles d'approches ;
- ▶ quelques câbles d'alimentation émergent et replongent de la surface de ce mini monde ;



- ▶ quatre grands canons anti-orbitaux, émergent de structures géométriques disposées autour de l'astéroïde comme aux sommets d'un tétraèdre.

Les dangers pour l'équipage

Plusieurs dangers menacent les PJ à plus ou moins courte échéance : la composition atmosphérique du vaisseau, la température, les vivres et à très long terme les radiations.

Le niveau l'O₂ et de CO₂ :

- ▶ le taux de CO₂ sera létal pour les organiques en une ou deux heures ;
- ▶ le niveau d'O₂ lui ne posera un problème qu'à partir de 5 ou 6 heures ;
- ▶ pour rétablir ces niveaux : le recycleur des combinaisons peut stabiliser ces taux pour une douzaine d'heures par combinaison, rétablir la régulation atmosphérique de l'une salle encore pressurisée sera nécessaire pour tenir plus longtemps.

La température :

- ▶ la température à l'intérieur de l'appareil monte doucement ;
- ▶ elle dépassera les 30 degrés dans 6 heures, 45 dans 12, 70 dans 24 heures et 80 dans 48 heures ;
- ▶ elle sera handicapante dès 35° et mortelle dès 60 pour les organiques ;
- ▶ les seuls moyens de stabiliser la température consistent, soit à abriter l'appareil, soit à réparer l'alimentation électrique et le système de climatisation ;
- ▶ l'axe de rotation de l'astéroïde passe non loin du vaisseau : il restera donc dans la partie éclairée quelques mois.

L'énergie :

- ▶ requise pour remettre en fonction beaucoup d'élément ;

- ▶ possibilité de réparer l'un des réacteurs à fusion (il faudra toutefois le raccorder à la partie encore habitable du vaisseau) ;
- ▶ possibilité de déployer et raccorder les panneaux solaires d'appoints stockés dans la partie arrière du vaisseau.

Les vivres :

- ▶ sur les six réservoirs d'eau, cinq ont été percés et l'eau contenue dedans s'est évaporée ;
- ▶ les réserves d'eau potable de la salle commune et des dortoirs sont toujours disponibles, mais ces sections sont dépressurisées ;
- ▶ les organiques devraient pouvoir tenir un jour et demi sans apport d'eau ;
- ▶ les vivres solides sont stockés dans la salle commune et le stockage principal, les organiques peuvent tenir plusieurs semaines.

Les radiations :

- ▶ la magnétosphère artificielle du vaisseau est évidemment coupée ;
- ▶ le générateur de la magnétosphère était situé au niveau du hub central et il a été détruit ;
- ▶ plusieurs des réservoirs d'eau sont vides, rendant ce blindage « naturel » caduque ;
- ▶ le système de magnétosphère artificielle de la navette demandera de grandes réparations ;
- ▶ les radiations provoqueront des défauts génétiques, cancers et pourront même provoquer un space-lag – un ralentissement conséquent des capacités mentales dû à la perturbation du fonctionnement des neurones ;
- ▶ il s'agit du danger le moins immédiat – les premiers symptômes pourraient n'apparaître qu'au bout de plusieurs semaines – et s'enterrer sous la surface de l'astéroïde, dans l'installation par exemple, serait suffisant pour reporter les conséquences du rayonnement sur plusieurs décennies.





L'installation inconnue



« Les choix faits lors de la guerre des colonies furent si extrêmes que, désormais, l'exploration d'une ancienne installation abandonnée se fait avec une appréhension certaine. »

Vue de l'extérieure

Principalement entrée, l'installation s'étend sous toute la surface de l'astéroïde :

- ▶ les principaux éléments visibles sont les canons anti-orbitaux, les blocs de surveillance et les câbles ;
- ▶ côté face éclairée, la balise du signal semble poser à sa surface ;
- ▶ un câble d'alimentation s'enfonçant sous la couche de roche et de poussière la relie toutefois ;
- ▶ du côté obscur de ce bloc de roche à la dérive, se trouve une entrée vers l'installation ;
- ▶ elle est séparée en deux parties : un port d'amarrage standard des colonies et un sas d'accès ;
- ▶ les deux accès sont fonctionnels.

Pénétrer dans l'installation

Il n'y a aucun dispositif de sécurité à proprement parler sur les écoutilles du sas d'accès, de même que sur l'écoutille du port d'amarrage.

En revanche, cinq robots de défense en veille attendent :

- ▶ ils se réactiveront dès quelqu'un ou quelque chose s'engagera dans la course menant vers le cœur de l'installation ;
- ▶ les robots de défense ressemblent à des arachnides pourvus de très longues pattes capables de s'étendre pour prendre appui sur toutes les parois d'une course ;
- ▶ ils ont un retard technologique de près de 5 ans ;
- ▶ leur armement utilise des pulseurs mitrailleurs

légers ;

- ▶ ils se repèrent avec une vision infrarouge et thermique ;
- ▶ individuellement, ils ne représentent pas un grand défi pour un soldat expérimenté, mais face aux 5, l'approche frontale peut être regrettable.

À l'intérieur

L'installation :

- ▶ visiblement construite en se servant des ressources de l'astéroïde même ;
- ▶ pressurisée, l'air y est respirable et la température semble stable à 28 °C ;
- ▶ un réseau aérien compatible SolNet est opérationnel mais pratiquement aucun appareil ne semble y être relié ;
- ▶ une course principale part du port d'amarrage et du sas d'accès ;
- ▶ elle conduit vers une petite salle d'échange, servant de hub central.

La salle d'échange :

- ▶ elle n'est pas éclairée à proprement dit, mais elle bénéficie de l'éclairage très faible des courses attenantes ;
- ▶ sur les murs se trouvent les ports de recharge des robots de défense ;
- ▶ quatre autres courses partent plus profondément dans l'astéroïde ;
- ▶ elles sont très faiblement éclairées par des veilleuses de sécurité ;
- ▶ des étiquettes portant le logo de Waylanders indiquent les directions ;
- ▶ ainsi, les courses mènent à la zone de vie, le centre d'opération, la zone technique et l'entrepôt.



La zone de vie :

- ▶ organisée autour d'une salle aux dimensions modestes ;
- ▶ comporte des dortoirs pour 6 personnes ;
- ▶ possède un synthétiseur et l'accès à un distributeur d'eau et de composés organiques ;
- ▶ comporte des commodités (toilette et salle de soins) ;
- ▶ très bien rangée et propre, mais, pour autant, elle ne semble pas avoir été habitée depuis longtemps.

Le centre opérationnel ;

- ▶ relié à tous les appareils de l'installation, y compris le système de défense ;
- ▶ est à l'origine du réseau aérien de l'installation ;
- ▶ l'installation ne dispose pas pour autant d'antenne longue portée ;
- ▶ le système informatique est verrouillé.

La zone technique :

- ▶ abrite un générateur à fusion et un petit constructeur universel ;
- ▶ un pseudo sas est connecté à un extracteur automatique, il permet d'extraire des ressources de l'astéroïde – notamment des composés carbonés et de l'eau.

Le stockage principal :

- ▶ contient des vivres pour un an environ, des pièces de rechange pour l'intégralité de la station, des outils et six combinaisons d'EVA.

Rétablir l'installation

Une grande partie de l'installation est en veille, seul le système de défense spatial est complètement opérationnel.

Pour rétablir l'installation complète, il est nécessaire de lancer la procédure de réveil depuis le centre opérationnel. Le système informatique est naturellement verrouillé mais plutôt simple à pirater avec les moyens actuels.

Les effets de la réactivation :

- ▶ l'éclairage de l'installation s'active complètement ;
- ▶ le système de recyclage atmosphérique fonctionne à plein régime ;
- ▶ le système informatique est complètement accessible.

Explorer le système d'information

Le centre opérationnel abrite le système d'information de l'installation, c'est-à-dire les archives et la documentation opérationnelle.

Il est possible d'y apprendre :

- ▶ l'installation a été construite pendant la guerre des colonies, peu après la destruction de Leanor, par Waylanders ;
- ▶ il a été conçu comme un piège à l'attention de l'ONU, mais cette dernière ne l'a jamais remarqué ;
- ▶ l'installation a été évacuée par son personnel la dernière année de la guerre ;
- ▶ elle est alors restée en veille jusqu'au jour où le système de défense a repéré le Bételgeuse ;
- ▶ en veille, le réservoir du générateur contient encore assez d'hydrogène pour tenir un peu plus de 4 ans.

L'unique rapport de combat, contre le vaisseau des PJ, indique :

- ▶ le vaisseau en approche a été abattu ;
- ▶ il s'est retrouvé sur une orbite particulièrement elliptique au point de percuter l'astéroïde ;
- ▶ lors du rebond, le vaisseau s'est brisé en deux ;
- ▶ les morceaux ont à nouveau été abattus par le système d'armement ;
- ▶ ils ont fait quelques rebonds supplémentaires avant de s'immobiliser sur la surface de ce mini monde ;
- ▶ la durée de cette opération a duré près d'une heure.



L'installation inconnue



Le système de contrôle de la défense spatial est aussi accessible depuis le centre opérationnel :

- ▶ le système peut être désactivé d'ici ;
- ▶ il a pour instruction d'abattre tout ce qui mesure plus de 5m de diamètre.

Rentrer dans les colonies

Les PJ vont devoir trouver un moyen de retourner dans les colonies. Évidemment, la Bételgeuse est inutilisable.

Par la navette :

- ▶ si la Bételgeuse est évidemment inutilisable, la navette est structurellement intacte, en dehors de l'électronique de bord ;
- ▶ il est possible de réparer la navette en utilisant des pièces provenant de la Bételgeuse et de l'installation ;
- ▶ compte tenu des performances de la navette, le vol devrait durer 30 jours, 15 si les PJ comptent sur une assistance de Mars pour la décélération (note technique : un simple transfert de Hoffman demandera un vol de près de trois ans) ;
- ▶ le confort durant le vol sera très limité, l'espace habitable n'étant que d'une dizaine de mètres cube ;
- ▶ il faudra aussi que les PJ approvisionnent la navette avec les vivres nécessaires pour tenir.

Appeler des secours :

- ▶ via l'antenne longue portée de la navette ou le système de communication de la station ;
- ▶ latence avec Mars : 27 minutes ;
- ▶ les secours arriveront dans trois jours et le voyage de retour prendra trois jours ;
- ▶ en attendant, les PJ peuvent se réfugier dans l'installation, la navette ou dans un secteur de la Bételgeuse qu'ils auront réhabilité.

Le cas de l'installation

Les PJ ont finalement le destin de cette installation entre leur main. Bien que son isolement ne puisse pas véritablement en faire une base

d'opération efficace, elle peut toutefois servir de refuge.

Les PJ peuvent choisir de :

- ▶ rendre public l'existence de l'installation : les corporations décideront alors de la démanteler aux côtés d'observateurs onusiens, remerciant au passage les PJ pour avoir évité des incidents bien plus graves ;
- ▶ contacter uniquement Waylanders : la corporation enverra des forces discrètement pour démanteler l'installation et demandera aux PJ de garder le secret pour le bien des relations diplomatiques avec la Terre ;
- ▶ contacter secrètement Aesir ;
- ▶ détruire eux-mêmes l'installation : dans ce cas, Waylander a prévu un système d'auto-destruction de tout le système énergétique et informatique de l'installation ; s'ils l'expliquent aux corporations, celles-ci enverront toutefois une équipe de démantèlement accompagnée d'onusiens ;
- ▶ faire de l'installation un avant-poste privé : s'ils se font prendre par les corporations celles-ci exigeront que les PJ rendent des comptes.

Accomplissements

Voici quelques prix servant à récompenser ou sanctionner les joueurs pour leurs actions particulières :

- ▶ « Radeau de la méduse » : rentrer dans les colonies à bord de la navette ;
- ▶ « Démolition transhuman » : détruire l'installation ;
- ▶ « Les mecs venus sauver les mecs venus sauver... » : avoir demandé aux corporations de venir chercher les PJ ;
- ▶ « Mécano du dimanche » : avoir rendu la navette définitivement inutilisable ;
- ▶ « Tir de calibration » : avoir provoqué, intentionnellement ou non, des tirs du système de défense spatial de l'installation après l'introduction.

