

Cette dernière semaine a été particulièrement éprouvante : un repère de pirate à détruire, un réseau de trafiquants de triphlobétamorphine à démanteler, un complot planétaire à déjouer, les tueurs du clan Markon-Sam lâchés sur vos talons, une bulle qui tombe en panne en pleine jungle hostile et enfin rentrer chez soi pour s'apercevoir qu'on vous a coupé l'eau potable et l'hypercom pour un paiement en retard. Et maintenant, la voisine qui frappe à votre porte parce que son chat est coincé sur le toit et que "vous comprenez, mon bon monsieur, il est encore trop jeune pour descendre tout seul et moi, avec mon cœur fragile, je ne peux pas monter là-haut, alors avec mon mari qui rentre tard de son travail parce que son chef de bureau, un imbécile autoritariste, veut ... STOP !

Envie d'envoyer tout bouler, de tout plaquer, quitter cette ville, cette planète, cette galaxie, cet univers, aller loin, très loin, n'importe où pourvu que ce soit loin. Justement, pour leurs éléments les plus méritants, qui se sentent quelque peu surmenés, stressés et, pour tout dire, au bord de l'explosion, les guildes ont un programme de détente très spécial qui a fait ses preuves sur bien d'autres sujets avant vous.

Et c'est comme ça que vous vous retrouvez par un petit matin frisquet, sur la piste de métal mat d'un spacioport, avec en poche ...

# UN BILLET POUR PARADIS

Par **Menhir**

Ce scénario est prévu pour un groupe de personnages de n'importe quel niveau et en n'importe quel nombre. Ils peuvent très bien ne pas encore se connaître ou déjà constituer un groupe. Pour la crédibilité du début de l'histoire, il vaudrait mieux qu'ils aient déjà quelques missions à leur actif, mais ce n'est pas indispensable (on peut, par exemple, supposer qu'ils ont eu une vie avant leur création). Il serait bon aussi d'éviter les prothèses visibles et les pouvoirs psys trop puissants (en particulier ceux de contrôle d'esprit). Même si la présence d'un marchand peut être utile pour sa diplomatie, aucune guilda particulière n'est indispensable, même pas un soldat ; les personnages peuvent même tous être de la même guilda.

Il est préférable de disposer du volume 1 de l'Encyclopédie Galactique, mais ce n'est pas indispensable. Les éléments utiles de background sont rappelés en annexe (voir Petit traité d'histoire galactique).

Ce scénario n'est absolument pas linéaire et laisse une grande liberté d'action aux joueurs, même si une certaine "unité de lieu" est imposée de fait. Il vaudrait donc mieux que le meneur de jeu ait de bonnes facultés d'improvisation pour s'adapter aux initiatives imprévisibles des joueurs. Et il serait préférable que les joueurs privilégient la réflexion et la diplomatie à la violence, sinon, le scénario tournera très mal pour leurs personnages.

Suivant l'humeur du MJ et des joueurs, l'ambiance du scénario peut être très noire et pesante ou plus légère, voir même comique.

## CREDIT

Ce scénario est très librement inspiré de la nouvelle de Robert Sheckley, "The native problem" parue dans la revue Galaxy de décembre 1956, traduite sous le titre "Le sauvage de New-Tahiti" dans la revue Galaxie de Janvier 1957 et reprise en 1980 dans *Le livre d'or de la science-fiction : Robert Sheckley* (Presses-Pocket) sous le titre "La fin d'un peuple".

<b>Credit</b> .....	<b>1</b>
<b>Synopsis</b> .....	<b>2</b>
<b>Gagnez votre Paradis</b> .....	<b>2</b>
Retour difficile .....	2
Rendez-vous au Paradis .....	2
<b>Paradis</b> .....	<b>2</b>
La planète .....	2
L'île .....	3
Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait ? .....	3
<b>Visite inattendue</b> .....	<b>3</b>
Lumière dans le ciel .....	3
Débarquement .....	3
Des visiteurs envahissants .....	4
Ca finit toujours par déraper .....	4
<b>(Happy ?) End</b> .....	<b>5</b>
<b>ANNEXES</b> .....	<b>6</b>
<b>Petit traité d'histoire galactique</b> .....	<b>6</b>
Les vaisseaux à générations .....	6
Les mange-poussières .....	6
Les paradoxes de la relativité .....	7
Les Gris .....	7
Les "revenants gris" .....	7
<b>Le Sisyphe</b> .....	<b>7</b>
La construction du Sisyphe .....	7
Le vaisseau .....	8
L'équipage .....	8
L'équipage de la navette qui débarque sur Paradis .....	8

## SYNOPSIS

Ce scénario se passe en deux temps.

Dans un premier temps, les personnages sont envoyés sur une planète paradisiaque pour une sorte de *stage de remise en forme*. Pendant plusieurs jours, tout se passe bien, très bien, trop bien.

L'atterrissage d'un vaisseau aussi ancien qu'étrange vient perturber leur quiétude. Il s'agit d'un vaisseau à générations remontant à l'époque pré-triche lumière. Leurs occupants prennent les personnages pour les indigènes de cette planète qu'ils comptent coloniser. Il sera impossible de les détromper et la cohabitation risque d'être difficile.

## GAGNEZ VOTRE PARADIS

### Retour difficile

La mission précédente des personnages a été particulièrement éprouvante pour les nerfs. Leurs guildes respectives ont décidé de les inscrire à un programme de remise en condition anti-stress.

Le principe est simple : les personnages seront amenés en vaisseau sur une planète paradisiaque, une planète où ils ne risquent absolument rien et où ils vont passer deux mois à faire une activité de leur choix, loin des pressions de l'Empire, des tracasseries de l'admiral, de l'envahissement de la technologie et des dangers de leur vie aventureuse.

Sur cette planète, ils n'auront aucun danger à craindre : climat idéal, aucun danger, aucune difficulté à obtenir de la nature de quoi subsister, bref... le paradis.

Les personnages devront y aller sans leur matériel guerrier ou scientifique habituel. Il leur sera fourni un paquetage standard composé de : un sac de toile, deux couvertures, un couteau, une hachette, un briquet solaire, un rouleau de ficelle, un hamac, quelques mètres de corde, quelques gamelles, une trousse de premier secours (désinfectant, bandages, pommades, etc). Le meneur de jeu peut rajouter à ça tout matériel NT1 ou NT2 "léger" qu'il pourra juger utile. Il doit faire comprendre aux personnages qu'il ne s'agit pas d'un stage de survie mais de détente. Ils n'auront aucune difficulté à survivre : là où ils vont être conduits, ils n'auront aucun mal à trouver des fruits, des légumes et du poisson pour se nourrir. D'ailleurs, on leur remet un petit manuel à lire pendant le voyage présentant l'écologie de la planète. Ils y trouveront, entre autre, une liste illustrée de tout ce qui peut être mangé ou bu et la façon de le cueillir, de l'attraper, de le déterrer, de le récolter.

Ils sont invités à se trouver une activité de leur choix durant leur séjour, histoire de s'occuper. Il serait préférable que cette activité n'ait pas de rapport avec leur profession (ils vont se reposer, pas chercher à récolter des points de guildes) ni avec une technologie sophistiquée. Il est aussi préférable que chacun ait la sienne. Si les joueurs n'ont pas d'idée, le MJ peut faire quelques suggestions : activité artistique (peinture, sculpture sur bois ou sur pierre, musique), spirituelle (religieuse, philosophique), scientifique (étude des plantes, des insectes, des poissons), sportive (escalade, voile) ou tout autre passe-temps (jardinage, pêche, etc.). Le matériel nécessaire à l'activité choisie leur sera fourni tant qu'il ne dépasse pas le NT 1 ou NT 2 léger (disons NT 1,5) : papier, crayon, colle, marteau et burin, fil de pêche et hameçons, harpon, pinceaux et peinture, voile et corde, râtelier et binette.

Les personnages seront sans doute un peu stressés de ne pas pouvoir emporter avec eux des armes dignes de ce nom. Leur interlocuteur leur dira que ça fait justement partie du stage.

Puis on leur donne un billet sur lequel est inscrit le nom d'un spacioport, un numéro de quai, une date (le lendemain), une heure (trop tôt) et une destination : Paradis. "Amusez-



vous bien !".

Et c'est comme ça que vous vous retrouvez... Euh... Déjà dit, non ?

## Rendez-vous au Paradis

Le voyage se passe bien, à bord d'un candel de bon confort (type 2 +). Il dure une trentaine d'heures. Les personnages peuvent s'occuper comme ils le souhaitent. Les moyens de communication du vaisseau sont à la disposition de ceux qui veulent régler leurs affaires avant cette longue absence. Ils peuvent aussi étudier le manuel qu'on leur a remis

Si les personnages ne se connaissent pas, ils peuvent utiliser ce temps libre pour se présenter les uns aux autres. Ils peuvent aussi discuter entre eux histoire d'attiser mutuellement la paranoïa qui doit commencer à gagner les joueurs (ben oui, ils doivent bien se douter que ce scénario ne sera pas que des vacances).

Bien sûr, avant de les libérer, on les scanne une dernière fois pour s'assurer qu'ils n'ont pas sur eux d'armes ou autres gadgets technologiques.

## PARADIS

Description Technique	
Nom	Paradis
Diamètre	16 000 km
Lunes	0
Durée de rotation	28 h 06'
Ecliptique	1° 12' 45"
Gravité	0,92 g
Atmosphère	Respirable, taux d'oxygène légèrement élevé
Surface	98 % eau 2% terres émergées avec fort taux de carbone
Vie animale	Oui, non agressive
Vie végétale	Faible à luxuriante, nombreuses espèces comestibles
Température en surface	Equateur 25°C à 35°C Pôle 10°C à 20°C

### La planète

Contrairement à ce que doivent s'attendre les personnages, il n'y a pas de coup fourré. Paradis est vraiment... un paradis.

La planète est presque entièrement recouverte d'un océan d'eau très légèrement salée. Un chapelet d'îles de tailles diverses parsème l'équateur. Les plus grandes, comme celle sur laquelle sont débarqués les personnages, ont une surface inférieure à 100 km<sup>2</sup>. La planète n'ayant pas de lune, il n'y a pas de marée. La profondeur de la mer ne dépasse pas 20 m, mais à proximité des côtes, le fond est rarement à plus de 4 m de la surface.

Globalement, le paysage ressemble à celui des îles du Pacifique sud : des plages de sable blanc bordées de cocotiers, des récifs coralliens habités par une multitude de poissons multicolores, des forêts de fougères et d'arbres aux fruits délicieux. De nombreuses racines, feuilles et champignons sont

également comestibles. La faune ne présente aucun danger : sur terre, rien de plus dangereux qu'un lapin, en mer, abondance de poissons et crustacés (ou leurs équivalents locaux).

## L'île

Les personnages sont débarqués avec leur paquetage, sur une grande île (ils peuvent l'observer à loisir pendant la descente du vaisseau), dans une clairière à une centaine de mètres de la plage. Le pilote leur signale qu'il reviendra dans deux mois les récupérer à ce même endroit. Il leur lance un "bonnes vacances !" avant de les abandonner avec leur matériel.

Ils se trouvent donc livrés à eux-mêmes, dans un milieu inconnu mais aucunement hostile. Ils vont sûrement commencer par explorer leur nouveau royaume.

Ils sont sur une petite île : environ 6 sur 15 km pour une surface de 60 km<sup>2</sup>. La mer est très légèrement salée (bien moins que sur Terre). Elle est buvable, mais le peu de sel qu'elle contient rend son goût peu agréable. La température de l'eau est d'environ 28° en surface. Si le MJ en ressent la nécessité, il peut dessiner une carte de l'île, mais ce n'est pas vraiment indispensable. Si les joueurs demandent à connaître la forme de l'île pendant la descente du vaisseau, le MJ peut griffonner un vague plan et leur reprendre quand le vaisseau se pose.

La côte est une succession de criques aux plages sable blanc séparées par des récifs et des rochers auxquels la nature a parfois donné des formes étranges. En rentrant dans les terres, le sable laisse peu à peu place à une terre rouge et légère. La végétation, près du littoral, est composée de grands arbres aux longs troncs nus (fruitiers pour certains) ; peu de végétation proche du sol. La densité de cette végétation s'accroît lorsqu'on se dirige vers le centre de l'île, montagneux et escarpé, recouvert d'une forêt dense ou abondant fougères, buissons, arbres, fleurs et autres plantes de toutes sortes.



De nombreuses rivières descendent de la montagne pour pourvoir aux besoins en eau douce. Sur leur chemin, certaines sont jalonnées de superbes cascades.

Côté faune, on trouve sur l'île mammifères, oiseaux et poissons (aussi bien en mer qu'en rivière), rien de dangereux, même si certains peuvent être impressionnants, comme de grandes chauves-souris (80 cm d'envergure, frugivores) ou d'immenses poissons plats (10 m de long, à mi-chemin entre la raie et le requin, mangeurs de plancton) qui s'approchent parfois des côtes mais ne prêtent aucune attention aux humains. Que le MJ n'hésite pas à se laisser porter par son imagination pour décrire faune et flore.

## Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait ?...

Une fois leur installation terminée, les personnages risquent de se retrouver sérieusement désœuvrés comparé à leurs aventures "enquête-action" habituelles. Leur "survie" ne leur prend que peu de temps. La nourriture est facile à se procurer : fruits, légumes et tubercules sauvages abondent et quelle que soit la méthode de chasse ou de pêche, elle sera fructueuse. Seul désagrément de la planète : chaque soir à la tombée de la nuit, une averse assez violente fait tom-

ber des trombes d'eau pendant une heure. Construire des abris serait donc une bonne idée. Des toits de branchages devraient suffire.

Sacrifiant à une paranoïa de circonstance, les personnages devraient commencer par se construire un camp bien protégé avec un raisonnable mais inutile périmètre de sécurité. Laissez les faire.

Ceci réalisé, une question beaucoup plus embarrassante devrait se poser : que faire maintenant ? Question d'ailleurs plus embarrassante pour les joueurs que pour les personnages. On est venu se faire une soirée JdR, triper de l'ET, blaster du pirate, et on se retrouve à glander sur une île déserte. Au vol !

Bon ! Le joueur de JdR, c'est comme la daube : il faut le laisser mariner mais pas trop. Il faudrait que les joueurs décrivent ce que leurs personnages font de ce temps libre, mais qu'en terme de jeu, cette phase ne prenne pas trop de temps, faire passer un mois d'activités diverses en quelques minutes tout en faisant bien ressentir que ça dure un mois et que ça commence à être long (Bin oui... MJ c'est pas toujours facile). L'idéal serait que les personnages créent quelques petits trucs durables, style cabanes, embarcadère, sculptures, jardin, tout ce qui montrerait qu'ils sont là depuis un certain temps.

## VISITE INATTENDUE

Vous ne pensiez tout de même pas que ce farniente allait durer ?! Et puis quoi encore ! Il fallait bien que ça se corse à un moment ou à un autre sinon vos joueurs allaient se ramollir. *Empire Galactique* est un jeu de rôle d'action, alors, place à l'action !

## Lumière dans le ciel

Deux semaines avant la fin du séjour, une nuit, les personnages remarquent que le ciel compte une nouvelle étoile, une étoile plus brillante qui ne bouge pas comme les autres, restant immobile par rapport au référentiel de la planète. Inutile de faire un jet très difficile en astrologie pour comprendre qu'un vaisseau vient de se placer en orbite géostationnaire.

C'est tout à fait inhabituel. Il n'est pas assez gros pour être un Léhouine et un Varlet serait entré dans l'atmosphère immédiatement (y compris le vaisseau de récupération). De plus, la planète est signalée sur toutes les cartes stellaires comme réserve naturelle inhabitée. Il est donc peu probable que ce vaisseau soit celui de pirates : il n'y a ici rien d'assez intéressant à voler et la planète est trop connue pour en faire une cache. En tant que réserve, elle est interdite à la prospection et à la colonisation.

Le vaisseau est resté trop haut pour qu'il s'agisse d'observateurs venus voir leur comportement pendant ce stage (façon *Loft storie* ou *Kho lanta* à l'échelle planétaire).

Pendant trois nuits, ce (supposé) vaisseau reste à la même place, bien visible. Laissez les personnages se perdre en conjectures à son sujet.

## Débarquement

Le matin du quatrième jour, un vaisseau spatial approche. Les personnages ont le temps de le voir car il approche très lentement, comme prudemment, faisant de nombreux passages en diminuant progressivement son altitude. Il s'agit d'un vaisseau étrange, un modèle visiblement très ancien (type NT 4 ou 5). Un personnage réussissant un test difficile approprié (Conduite NT4 à 6, Technologie Universel, Estimation, etc.) comprend qu'il s'agit d'une véritable pièce de musée : un vaisseau terrien du 30<sup>ème</sup> siècle environ (c'est un peu comme si, au 20<sup>ème</sup> siècle, vous voyiez aborder un drakkar viking sur une plage d'Hawaï). En réussissant le même test mais facile (les deux tests peuvent être combinés), il peut se rendre compte qu'en fait, visiblement, ce n'est pas vraiment un vaisseau spatial mais plutôt une navette planétaire qui doit provenir d'un vaisseau resté en orbite. Une chose est sûre, il ne ressemble pas au vaisseau qui les a amenés sur cette planète. Son comportement rend peu probable qu'il s'agisse de leur navette de récupération passant en avance, son aspect archaïque écarte l'hypothèse de pirates ou de contrebandiers.

Le vaisseau approche avec tant de précautions que les personnages ont tout le temps de se préparer à la venue de leurs étranges visiteurs, qu'ils souhaitent leur faire bon accueil en leur préparant des

vivres ou qu'ils jugent plus sage de se cacher, ou même de se barricader derrière des défenses sommaires.

Lorsque la navette finit par se poser, il se passe de longues minutes avant que le sas se décide à s'ouvrir. Sur le flan, les personnages peuvent lire "Sisyphé - Link 3" dans une écriture qui n'est plus utilisée que par quelques ethnies dans la bordure extérieure du Bras d'Orion. Puis les occupants en sortent avec la plus grande prudence, comme s'ils se trouvaient dans un territoire féroce et hostile et que des ennemis cachés derrière chaque arbre allaient leur sauter dessus. Rapporté à la quiétude qui a entouré les personnages depuis plus d'un mois, leur comportement paraît particulièrement comique. Les premiers à sortir, un par un, sont des soldats, lourdement armés, qui semblent agir selon une procédure élaborée, lançant des "check" retentissants chaque fois que l'un est en position. Il suffit de se souvenir de scènes d'intervention de section d'assaut dans un feuillet américain pour s'en faire une image.

Si les personnages sont visibles, certains gardes braqueront leurs armes sur eux, leur intimant l'ordre de ne pas bouger, tirant des coups de semonce, si besoin est, pour appuyer leur ordre. Même s'ils ne parlent pas l'univerlan, il n'est pas difficile de comprendre ce qu'ils veulent. Si les personnages se rapprochent malgré tout, les gardes n'hésiteront pas à tirer. Ceux qui ne les visent pas directement scruteront fébrilement les arbres comme si les personnages ne représentaient que la distraction d'une vaste embuscade. Lorsqu'une quinzaine de gardes a pris position, l'arme au poing, et "sécurisé le périmètre", petit à petit sortent d'autres passagers, à l'aspect de moins en moins militaire. Ils parlent entre eux une langue étrange qui n'est pas l'univerlan mais on peut y reconnaître quelques mots, prononcés avec un accent si inhabituel qu'ils sont à peine compréhensibles. Un personnage possédant la compétence *Langages E.T.* peut essayer d'y comprendre quelque chose, mais c'est difficile. Même en cas de réussite, il ne comprendra que quelques mots qui, sortis de leur contexte, peuvent donner lieu à de mauvaises interprétations (à la mesure du sadisme du MJ...).

Imaginez un hélicoptère de transport militaire américain escortant des civils et débarquant dans un village du Vietnam ou d'Irak ; vous aurez une assez bonne idée de l'attitude des nouveaux arrivants.

## Des visiteurs envahissants

A ce stade, il est conseillé au MJ de lire les annexes de ce scénario avant d'aller plus loin, pour avoir une idée de ce que sont ces nouveaux arrivants.

Les gardes ne les quittent pas des yeux. Un homme grand et robuste, au visage carré avec un collier de barbe, semble être le chef. Il s'adresse aux personnages qui ont beaucoup de difficultés à le comprendre. Il semble leur intimer l'ordre de ne pas bouger et de rester groupés. Il leur fait comprendre qu'il souhaite que leurs "semblables" sortent de leurs cachettes dans les bois et déposent leurs armes (?). Il est en effet persuadé que les personnages sont les membres d'une tribu indigène vivant sur les lieux et que leurs congénères pourraient représenter une menace pour les membres de son équipage. Les personnages auront bien du mal à convaincre les membres de leur hypothétique tribu de sortir de leur cachette, vu qu'il n'y a (avait) personne d'autre qu'eux sur cette planète. Le capitaine décide donc de les garder en otage pour convaincre les "autres" d'éviter toute action agressive.

Impossible de convaincre ces hommes que les personnages et cette planète font partie d'un immense empire galactique. Eux dont les ancêtres ont quitté la Terre à bord du vaisseau le plus avancé de son temps, comment pourraient-ils imaginer que le progrès les a rattrapés et que les vaisseaux actuels peuvent franchir en quelques jours l'espace que le leur a mis des générations à parcourir, bref que leurs vies et celles de leurs aïeux ont été inutilement gâchées. Leur parler de triche-lumière et de moteur Varlet ne servirait pas à grand chose ; pour eux, le summum de la technologie est le mange-poussières. Ils ne peuvent concevoir que les personnages soient, en quelque sorte, leurs descendants et que l'humanité s'est déjà essaimée dans toute la galaxie.

Le meneur de jeu doit faire comprendre que les nouveaux arrivants sont totalement paranoïaques et que ce sentiment les plonge dans des délires manichéens, une logique dont il est quasiment impossible de les faire sortir. Plus cette ambiance sera transmise lentement aux joueurs, plus elle sera efficace.

Ces arrivants estiment appartenir à une espèce supérieure qui vient ici apporter les lumières de la civilisation aux primitifs de la planète qu'ils viennent de découvrir, un esprit colonial proche de ce qu'il était sur Terre au 17<sup>ème</sup> siècle.

De plus, Paradis n'est pas la première planète qu'ils visitent. Il y a quelques années (quelques années pour eux, quelques siècles pour le reste de l'espace), ils ont débarqué sur une autre planète, qu'ils ont baptisé Jean II, où ils ont eu à l'égard des indigènes (des vrais cette fois) la même attitude arrogante et agressive. Ceux-ci, qui les avaient accueillis à bras ouverts, ont rapidement déchanté et la situation a dégénéré en guerre. Des centaines d'indigènes et quelques membres du Sisyphé (dont la femme du capitaine) en sont morts. Pour leur second débarquement sur une planète, à l'arrogance, ils ont donc ajouté une prudence paranoïaque.

Si les personnages leur ont préparé des fruits ou autre nourriture, ils refuseront d'y goûter, prétextant qu'ils ne sont pas sûrs d'avoir à bord les antidotes adéquats au poison qui y a été dissimulé. S'ils veulent leur faire visiter l'île, ils seront soupçonnés de vouloir attirer dans une embuscade. Si les personnages leur proposent de discuter calmement, on leur prêtera de perfides intentions de manipulation. Et tout à l'avenant.

De toute façon, ils estiment qu'à partir de maintenant, cette planète est la leur. Ils en prennent possession au nom de l'autorité terrienne dont le capitaine du Sisyphé est porteur et au nom de Dieu. Parce qu'il faut rajouter qu'au cours des siècles de leur voyage, la religion a pris dans cette communauté une importance bien plus grande qu'elle n'avait à son départ et que les nombreux exemplaires de la Bible qui se trouvaient à bord sont considérés à la fois comme des reliques et des livres historiques. Les "indigènes" sont considérés comme des créatures de Dieu, bien entendu (comme toute chose dans l'univers), mais quant à savoir s'ils ont une âme, c'est beaucoup moins évident. Surtout s'ils croient en une des nombreuses religions ("superstitions !", "cultes païens !") qui courent la galaxie du 100<sup>ème</sup> siècle. En attendant d'en décider, ils sont plus considérés comme des animaux intelligents que comme des humains.

Ce qui va les sauver (provisoirement) est un protocole établi des millénaires plus tôt. Celui-ci stipule, entre autre, qu'un ethnologue doit accompagner la mission de reconnaissance pour évaluer la population indigène. Et, en l'occurrence, l'ethnologue actuel n'est autre que Madelyn Grinberg, la fille unique du capitaine, ce qui donne un certain poids à ce qu'elle dit. Et c'est la seule qui reste un tant soit peu lucide dans la folie de ses congénères. Elle s'intéresse sincèrement aux personnages et à leur "civilisation". Pour peu qu'ils aient fait quelque chose pendant le mois précédant (sculptures, cabanes, plantations ou autre), Madelyn voudra connaître la signification culturelle ou religieuse de leurs créations. Bon, d'accord, c'est vrai, même si elle mieux intentionnée que les autres, elle non plus n'est pas très claire dans sa cafetière. Mais elle est bien jolie et semble s'intéresser plus particulièrement à l'un des personnages (celui qui a le plus de charme), le côté exotique du primitif peut-être... Mais attention, le capitaine ne verrait pas d'un bon œil une relation trop intime entre sa fille et un indigène.

En revanche, le très ambitieux aumônier Jacob Shaw aimerait bien utiliser ce premier contact pour accroître son influence. Son credo est de déclarer les indigènes comme n'étant que des animaux sans sentiment religieux (ou pas les bons, ce qui est pire), ce qui permettra aux partisans de la colonisation agressive d'agir en toute bonne conscience. Il n'hésitera donc pas à mettre de l'huile sur le feu.

D'une manière générale, personne à bord du Sisyphé ne considère les "indigènes" comme des égaux. Certains les considèrent éventuellement comme pouvant être utiles à certains travaux manuels, pour porter des charges ou creuser, même si pour les convaincre d'apporter leur assistance, quelques coups de crosse peuvent être nécessaires.

Justement, ils vont commencer par vouloir établir un camp de base provisoire d'étude pour évaluer le potentiel de la planète. Et ils auront besoin de bras pour décharger, déplacer, creuser, planter, etc.

## Ca finit toujours par déraper

Comme on le voit, tous les éléments sont là pour que la situation finisse par dégénérer. En comme le dit la loi de Murphy, partons du principe que tout ce qui peut dégénérer fini toujours par le faire.

Donc, à un moment ou à un autre, les personnages vont craquer (surtout si on les aide) et les relations si *chaleureusement amicales* en-

tre les colons et les personnages vont forcément se dégrader. Soit un personnage se mettra en colère et les colons vont juger que les indigènes sont devenus agressifs, soit ils vont refuser de se plier aux exigences et on voudra leur inculquer le respect des peuples supérieurs, il n'est pas difficile au MJ de trouver (ou de provoquer) une raison.

Avant que ça ne tourne à l'affrontement, le MJ ferait bien de rappeler aux joueurs ce qui est dit au sujet de ces revenants d'un autre siècle et qu'aucun des sujets de l'empire n'ignore : *"Le choc éprouvé par ces fantômes venus d'un autre âge est difficilement imaginable. L'administration impériale doit les prendre immédiatement sous sa protection. D'un point de vue législatif, leur porter tort, de quelque manière que ce soit, équivaut à porter tort à Sa Majesté impériale avec un châtement à la mesure."*

Une autre difficulté s'ajoute donc au comportement paranoïaque de l'équipage du Sisyphé, il ne faut pas leur faire du tort. Cela signifie qu'il vaudrait mieux pour les personnages modérer leurs réactions en cas de conflit, sinon ils risquent de gros ennuis à la fin de leurs "vacances".

En plus, ils savent que d'avoir été le premier contact de tels "fantômes" peut leur apporter un prestige énorme. Il faut donc les pousser à rester en rapport avec les arrivants s'ils sont tentés de se terrer à l'autre bout de l'île.

La nuit, les gardes (et pas qu'eux) sont encore plus nerveux et tirent au moindre bruit. Même s'il n'y a rien de plus dangereux qu'un lapin dans la jungle qui les entoure, ils voient partout des ennemis se glisser dans les buissons, prendre position, les encercler. Cette attitude est aggravée si les personnages se sont échappés et/ou ont eu une attitude (supposée) agressive. Ils sont tellement fébriles qu'ils peuvent se tirer dessus entre eux, imputant bien sûr les blessures aux "sauvages". Si les personnages sont encore "otages" dans le camp, le moindre bruit suspect de leur part (raclement de gorge, éternuement, ronflements) suffira pour qu'on les soupçonne d'envoyer des messages à leurs "congénères" qui se cachent dans les fourrés proches.

Les quinze jours à venir risquent donc d'être intéressants mais pas vraiment reposants et encore moins déstressants.

## (HAPPY ?) END

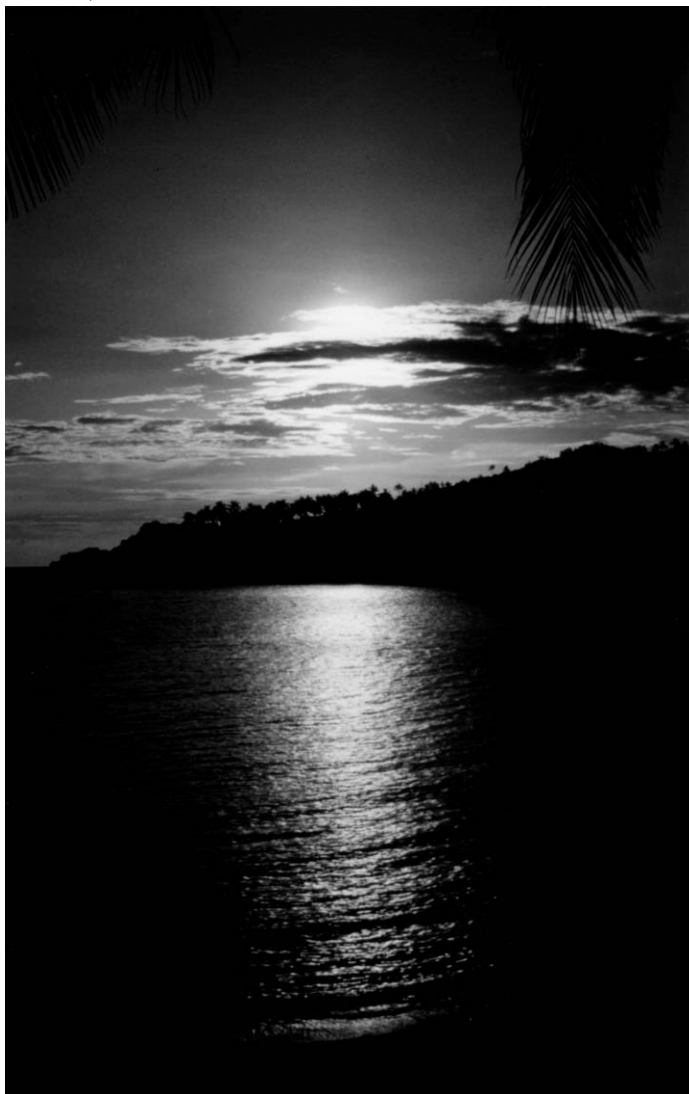
La fin de ce scénario est totalement ouverte.

Une seule chose est sûre, à la fin prévue du séjour, le vaisseau de récupération passe prendre les personnages. Qui sait dans quel état il va trouver la zone, les personnages et les colons. Heureusement, il aura sûrement remarqué le Sisyphé en orbite.

Il vaudrait mieux que les personnages n'aient pas "abîmé" ces vétérans devant lesquels même les gris ne sont que des jeunots. C'est une véritable page d'histoire vivante qui vient d'être découverte. Leur valeur est inestimable, un peu comme si, au 20<sup>ème</sup> siècle, une momie se réveillait.

Les personnages n'ayant pas vraiment découvert le Sisyphé, ils ne peuvent pas prétendre à la prime accordée à ceux qui trouvent des revenants gris (adieu les crédits) mais, ayant été leur premier contact, ils vont voir leur prestige s'accroître considérablement au sein de leur guilde (enfin ... ça dépend de l'attitude qu'ils auront eu). Donc, puisque les personnages n'auront pas de récompense pécuniaire pour leurs efforts, il est conseillé au MJ d'être généreux en Points de Guilde.

En revanche, si les personnages ont fait des victimes (blessures sérieuses ou, pire, des morts) parmi les passagers du Sisyphé, il vaudrait mieux que les joueurs révisent la partie "création de personnage" des règles.



# ANNEXES

## PETIT TRAITE D'HISTOIRE GALACTIQUE

*Ce chapitre fait partie de l'historique officiel d'Empire Galactique tel qu'il est présenté dans l'Encyclopédie Galactique volume 1 de François Nédélec aux éditions Robert Laffont.*

Nous ne possédons que peu d'indices permettant d'émettre des hypothèses vraisemblables sur les voyages subluminiques de l'époque pré-rosalienne.

### Les vaisseaux à générations

Les premiers navires qui franchirent les gouffres séparant les étoiles furent des ruches. Fabriqués en métal, ces vaisseaux ressemblaient à de gigantesques roues pleines, au diamètre pouvant atteindre 1 à 2 kilomètres. La rotation de ces roues assurait une gravité voisine de 1 g au fond de la roue diminuant graduellement à l'approche du moyeu.

L'épaisseur de ces disques, à la périphérie, avoisinait 500 mètres pour les plus grands d'entre eux, soit 3 000 000 m<sup>2</sup> de surface habitable. 500 couples s'embarquaient vers un but que découvraient, au mieux, leurs petits-enfants. Une fois chacun en place, le vaisseau était accéléré jusqu'à 30 000 km/s par des fusées largables. Le long voyage en vase clos commençait alors.

A cette époque, l'humanité dans son secteur d'origine n'occupait qu'une très faible fraction d'espace. La distance moyenne entre deux systèmes habitables était à peine de 15 années-lumière. Il fallait cependant 500 ans pour la parcourir. De nombreux problèmes se posaient aux voyageurs.

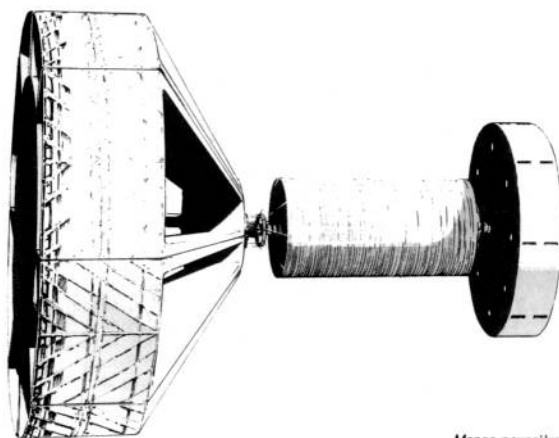
Sociaux, tout d'abord : si la première génération était composée d'une élite hypermotivée, la deuxième, quinze ans plus tard, l'était moins. A la quatrième, des systèmes de types dictatoriaux s'avéraient nécessaires pour le maintien de l'ordre. L'état d'esprit de la dixième génération est facilement imaginable ! Intrigues, révoltes et subversion durent anéantir environ le quart des vaisseaux à génération.

Techniques, ensuite, l'analyse des épaves le démontre. Les énormes problèmes de vieillissement des matériaux et de déperdition d'énergie ont anéanti au bas mot 10 % des vaisseaux.

Troisième problème, le plus atroce, l'absence de terre à l'arrivée. Le voyage touche à sa fin, les précieuses réserves de carburant destinées au freinage sont brûlées, et la « verdoyante » repérée avant le départ se révèle être un enfer de roches en fusion et de gaz cyanogènes, 5 % des voyages finirent ainsi.

Mais, quand bien même le vaisseau parvenait à atteindre un monde habitable, se posait un dernier problème : la régression. Les voyageurs, las d'être enfermés dans un espace trop exigü, refusent désormais d'œuvrer avec des gens qu'ils ont appris à détester. Dès l'arrivée, certains désertent et se perdent dans l'immensité inexploree.

Divisée, la petite communauté humaine ne parvient pas à maintenir son haut niveau technologique. Si elle ne retombe pas à un niveau technologique primitif (NT 1), il s'en faut souvent de peu... Il faut recommencer une ascension vers le progrès technologique qui peut prendre des milliers d'années. Ce fut le triste destin de 35 % des voyages.



Mange-poussières

Donc, seul un navire sur quatre put accomplir correctement sa mission envers l'humanité. En gardant un contact fragile avec leur monde originel par radio électromagnétique - les ondes mettaient des années à porter les messages -, les équipages des vaisseaux à générations bâtirent des civilisations jeunes, fortes et originales. Ce sont ces pionniers qui ont jeté les bases de l'épanouissement humain à travers la Galaxie.

### Les mange-poussières

Il était théoriquement possible de réaliser des propulseurs capables d'accélérer des navires jusqu'à leur faire atteindre des vitesses proches de celle de la lumière. Le problème restait l'alimentation en carburant. La vitesse coûte cher de ce point de vue, surtout la vitesse relativiste...

Faire accélérer un navire jusqu'au dixième de la vitesse des photons ne présentait que peu de difficultés, mais, ses réservoirs vides, il ne pouvait plus alors freiner... Or le carburant nécessaire était présent dans l'Espace entre les étoiles... Des quintillions de tonnes ! ... Sous forme de "poussières interstellaires" : deux ou trois atomes seulement par kilomètre cube, mais tant de kilomètres cubes à ratisser...

Un "râteau" efficace fut mis au point vers le 28<sup>ème</sup> siècle. Un gigantesque laser était braqué vers l'Espace devant le navire. Concentré tout d'abord, il finissait par diverger quelque peu. Noyé dans le pinceau du laser, un champ magnétique. Polarisant les poussières interstellaires devant lui, le laser rendait ainsi possible leur ramassage par aimantation. Les vaisseaux utilisant ce type de propulsion furent appelés "mange-poussières".

La masse d'un mange-poussières excédait rarement deux millions de tonnes. Il était composé de quatre parties :

- **Le Collecteur** avait la forme d'un cylindre aplati. Situé tout à fait à l'avant, le Collecteur avait un diamètre démesuré par rapport au reste du vaisseau. Là étaient montés le laser et le champ magnétique.

- **Le Module habitable**, où prenaient place l'équipage, les passagers, les systèmes de pilotage, les navettes et la cargaison.

- **Les Réservoirs** de carburant, qui ne servaient qu'à basse vitesse lorsqu'il n'était pas rentable d'utiliser le Collecteur.

- **Le Moteur**, infernale chaudière nucléaire dont la poussée pouvait indifféremment être orientée vers l'avant ou vers l'arrière, selon qu'il fallait accélérer ou ralentir...

Le système présentait trois énormes avantages :

Il devenait possible d'envisager un retour si le but atteint se révélait être un enfer inhabitable !

Plus grande était l'accélération, plus le mange-poussières avalait de carburant... et plus il pouvait encore accélérer !

Enfin, les mange-poussières permettaient d'atteindre des vitesses relativistes. Avec donc certaines conséquences, pour le moins étranges.

## Les paradoxes de la relativité

Les tous premiers vaisseaux de ce type, à la fin du 28<sup>e</sup> siècle, frôlaient déjà les 9/10 de la vitesse de la lumière, soit 269 813 200 mètres par seconde. Sans tenir compte des temps d'accélération et de freinage, ces mange-poussières pouvaient parcourir 15 années-lumière (A-L.) en 16 ans et 8 mois. Pour un observateur extérieur (resté sur le monde de départ ou attendant sur le monde d'arrivée), il s'écoulait effectivement 16 ans et 8 mois. Par contre, l'équipage du mange-poussières n'avait vieilli que de 7 ans et 3 mois... Le rapport entre le temps "objectif" des planètes et celui, "subjectif", du vaisseau est appelé facteur Tau ( $\tau$ ). A 90 % de la vitesse de la lumière,  $\tau$  est égal à 2,29.

Mais au cours des siècles suivants, les mages-poussières firent encore des progrès. Les vaisseaux de deuxième génération atteignaient 99 % de la vitesse de la lumière. Leur facteur  $\tau$  était de 7 et le voyage de 15 A-L durait 2 ans et 1 mois pour l'équipage.

La troisième génération de mange-poussières, enfin, approchait à ce point la vitesse de la lumière que son facteur  $\tau$  était de 22 360 ! Il ne fallait plus que 6 heures pour franchir les 15 A-L... De plus, ces vaisseaux comportaient des compensateurs de gravité qui leur permettaient des accélérations fabuleuses.

## Les Gris

Une cinquantaine d'individus composait l'équipage des premiers mange-poussières. Au 58<sup>ème</sup> siècle, quatre ou cinq hommes suffirent. Ces hommes, que l'on appelait familièrement les "Longs-Coureurs Gris" ou simplement les "Gris", couleur de leur uniforme, vivaient dans un temps différent de ceux qui restaient sur les planètes. Ils voyaient passer autour d'eux les générations successives, livraient à la fille les marchandises commandées par le père. Par force, ils étaient coupés des individus, des sociétés, des civilisations entre lesquels ils assuraient les communications. Au moment de l'invention de la propulsion Vartel sur Edénis, ils se recyclèrent tout naturellement. C'est parmi eux que se recrutèrent les premiers Navyborgs.

## Les "revenants gris"

Avant l'invention de la radio hyperluminaire, plusieurs systèmes avaient décidé d'envoyer des éclaireurs en avant de l'expansion humaine (de l'extérieur vers le centre de la galaxie). Le projet était ambitieux : en dix ans, trois mille mange-poussières partirent vers l'inconnu. Ceux qui les envoyaient savaient qu'ils ne les reverraient pas. Un seul mot d'ordre pour les équipages de volontaires pour devenir les émissaires de l'Humanité : En avant vers le Centre ! Les derniers partirent dans l'année 6957. Puis, ironie du sort, la technologie progressant rendit leur mission obsolète.

Certains arrivent encore sur des mondes impériaux... Le choc éprouvé par ces fantômes venus d'un autre âge est difficilement imaginable. L'administration impériale doit les prendre immédiatement sous sa protection. **D'un point de vue législatif, leur porter tort, de quelque manière que ce soit, équivaut à porter tort à Sa Majesté impériale avec un châtement à la mesure.**

Selon les statistiques officielles, au bas mot un millier de ces mange-poussières sont encore en route. Parti voici plus de 5 000 ans, leur équipage n'a vieilli que d'environ 82 jours standard ! Tout citoyen impérial pouvant donner un renseignement au sujet de ces orphelins du temps reçoit une prime de cent millions de crédits. Certaines sociétés se sont spécialisées dans la recherche des "revenants". Menée d'une manière systématique et délibérée, elle représente un gros investissement en temps et en argent. Si l'intention de recherche est prouvée, la prime est portée au double, sans compter le remboursement des frais. Mais, ces dernières années, la concurrence féroce entre compagnies s'est exacerbée. Allant jusqu'à mettre en danger la vie des "revenants", une rixe en 11483 entre deux compagnies rivales, "S.O.S-Fan-tômes" et "La Confrérie du sourcier gris", nécessita l'intervention des Scorpionnautes. On prévoit une révision de la loi par le Conseil suprême...

## LE SISYPHE

### La construction du Sisyphe

Il y a de nombreux blancs que ne comble pas l'histoire officielle telle qu'elle est enseignée dans les écoles de l'Empire. Parmi ces blancs, se trouve le **Sisyphe**.

Lorsque le principe du "râteau" mange-poussières fut mis au point, on commença par le tester sur des prototypes de petite taille. Les premiers passagers de ces vaisseaux entièrement automatisés furent un couple de chimpanzés, une douzaine de rats blancs et quelques insectes qui tous supportèrent parfaitement les vols elliptiques dont le plus long dura quinze mois (en temps planétaire).

Pour le premier vaisseau à passagers humains de ce nouveau mode de propulsion, dont on pressentait déjà qu'il allait révolutionner le vol spatial, les autorités terriennes décidèrent de faire les choses en grand. Il s'agissait de construire le plus vaste vaisseau à génération jamais conçu. Ce fut le projet Sisyphe.

Dans ce projet, tout n'était que gigantisme et démesure. La taille du vaisseau était trois fois supérieure à celle du plus gros de ses prédécesseurs. 4000 personnes pouvaient embarquer dans cette véritable ville flottante. Grâce à la nouvelle technologie, l'accélération constante permettait d'assurer une gravité uniforme dans tout le vaisseau et de s'affranchir de l'habituelle structure cylindrique en rotation. Outre différents ateliers scientifiques indispensables pour occuper l'équipage, il contenait tout ce que l'on peut imaginer dans une telle communauté : structure médicale digne d'un hôpital, jardins hydroponiques avec lumière solaire artificielle pour la production de fruits et de légumes, un centre sportif et ludique, plusieurs salles de sport et même une piscine, luxe suprême dans un environnement où l'espace, l'eau et la gravité sont si rares.

Ceux qui prirent la décision de ces options pharaoniques étaient loin de se douter des titanesques difficultés techniques et économiques auxquelles ils seraient bientôt confrontés. Le projet Sisyphe fut un gouffre financier sans précédent dans l'histoire de l'humanité. A plusieurs reprises, le projet fut abandonné puis relancé, ballotté entre les crises, objet d'ambitions politiques, cauchemar de bataillons d'ingénieurs et de scientifiques. A lui seul, il menaça d'entraîner la planète dans une crise totale.

La construction du plus grand mange-poussières de tous les temps fut malgré tout achevée vers la fin du 28<sup>ème</sup> siècle, 75 ans après sa mise en œuvre. *Aucune construction humaine n'avait pris autant de temps depuis l'antiquité.* Rétrospectivement, on peut frissonner en songeant qu'à cause de lui, l'humanité était passée tout près de l'abandon de ce type de propulsion, ce qui aurait fait perdre des siècles au vol spatial. C'est pourquoi, par la suite, les vaisseaux mange-poussières furent de taille bien plus modeste.

Toujours est-il que le Sisyphe lui-même fut lancé en grandes pompes quelques semaines plus tard. On organisa une fête mondiale pour célébrer le départ des 1200 couples de tous âges qu'il embarquait. Et, après la liesse générale, on s'empressa de l'oublier pour se consacrer à des projets plus productifs. Quelques astronomes le suivirent un certain temps. Les médias en donnèrent des nouvelles tant qu'il était dans le système solaire (après, ça n'excitait plus personne de savoir qu'il continuait simplement sa longue course monotone). Pour avoir une réponse aux messages envoyés, il fallait attendre des jours, puis des semaines, des mois. Le Sisyphe, en accélération constante grâce à la nouvelle technologie, atteint une telle vitesse que les protocoles de communication furent incapables de suivre et le contact fut rompu.

Certains prièrent même pour ne plus jamais en entendre parler afin qu'on oublie le danger qu'il avait fait peser sur la conquête spatiale et sur la planète tout entière. La construction spatiale se tourna vers des vaisseaux de taille bien plus modeste, n'embarquant qu'une poignée d'hommes, ces vaisseaux que l'histoire a retenus sous le nom de *mange-poussières*. Toutes les informations concernant le Sisyphe furent rapidement archivées. 18 ans plus tard, elles furent détruites dans l'attente du centre d'études spatial de Bergham, mais ceci est une autre histoire...

Et le vaisseau lui-même ? Eh bien, pour ce projet exceptionnel, il fallait une destination exceptionnelle. Le Sisyphe avait été lancé vers le bras du Sagittaire, pour être le premier à traverser l'immense vide qui le séparait du bras d'Orion où se trouve la Terre.

Et, puisque telle était sa mission, il traversa le temps et l'espace. Jusqu'à aujourd'hui...

## Le vaisseau

Ce gigantesque vaisseau est une véritable ville flottante abritant près de 4000 personnes.

Il comprend tout ce qu'une telle communauté peut souhaiter. En termes d'Empire Galactique, c'est l'équivalent d'un classe V avec un confort de type 3 ou 4, c'est à dire un véritable monstre, même selon les critères du 100<sup>ème</sup> siècle. Les personnages auront du mal à imaginer qu'un tel vaisseau est pu être construit au 28<sup>ème</sup> siècle. En gros, il s'agit d'un cylindre gigantesque avec quelques hublots de plus ou moins grand taille (du hublot d'avion à la baie vitrée). Le nez porte le collecteur de poussières et l'arrière, les réservoirs et les moteurs.

Il n'est pas nécessaire de le décrire en détail car durant le scénario, il restera en orbite et il est peu probable que les personnages puissent y accéder. Pour l'équipage, il est hors de question de faire monter de dangereux sauvages à bord. Quant à voler la navette pour le prendre d'assaut, il ne faut pas rêver. Si toutefois une telle occasion se présentait, le meneur de jeu pourra s'inspirer des décors de Babylon 5 ou Star Trek mixés à ceux d'un navire de guerre de la deuxième moitié du 20<sup>ème</sup> siècle.

L'intérieur ressemble à un labyrinthe d'enchaînement de couloirs, d'escaliers et d'échelles. Tout membre d'équipage en connaît par cœur le plan et s'y déplace avec aisance. Plusieurs ascenseurs le long de l'axe du vaisseau permettent de se déplacer rapidement d'un bout à l'autre. Les cabines ressemblent à des chambres d'hôtel un peu basses de plafond. De nombreuses salles communes y sont implantées : plusieurs infirmeries et un hôpital, un immense réfectoire toujours en activité quelle que soit l'heure, des salles de détente, de loisir ou de sport, plusieurs gymnase et même une piscine, de vastes jardins hydroponique où les plantes les plus diverses sont cultivées en étage sous une lumière artificielle.

Ce qui a présidé à la construction de tout cela est plus un souci d'efficacité d'une recherche de design. Tout à fait dans l'esprit rigoriste de la fin du 28<sup>ème</sup>.

## L'équipage

Un contrôle rigoureux des naissances a permis de garder un effectif constant de 4000 personnes. Il ne reste plus aucun des 2400 hommes et femmes partis il y a 80 siècles. Même à des vitesses approchant celle de la lumière et des problèmes de relativité qui en découlent, pour les occupants du vaisseau, le voyage a tout de même duré plus de deux siècles. Et durant ce temps, la mentalité a quelque peu changé à bord.

Lors de la constitution de l'équipage de départ, plusieurs critères présidèrent au choix des postulants. L'objectif principal était d'éviter au maximum les conflits dans ce huis clos, loin de tout contrôle et de toute assistance. L'un de ces critères fit grand bruit à l'époque et entraîna bien des oppositions et débats animés : ce fut l'unité religieuse. L'histoire ayant démontré sans équivoque que la religion pouvait être source de conflit, servir de prétexte à la brutalité ou cristalliser les tentions. D'un autre côté, on ne pouvait pas demander à des personnes qui allaient être envoyées dans le vide pour des années à bord d'un engin totalement expérimental, de ne pas avoir le soutien spirituel d'une fois irrationnelle. Après bien des palabres, ce fut la religion catholique qui fut élue. L'équipage compta donc, dès le départ, trois aumôniers. Ils sont douze (comme les apôtres) à l'heure actuelle. On pourrait croire que les besoins spirituels se sont accrus. En fait, c'est la religion a augmenté son emprise sur le Sisyphé. L'autorité des aumôniers est presque aussi grande que celle du capitaine. Celui-ci ne prendrait pas de risque de s'opposer ouvertement à eux.

La hiérarchie du Sisyphé est de type pyramidal, composée d'officiers et de chefs de services. Pour ce qui est du quotidien, le sommet de cette structure est le capitaine. Pour les décisions importantes, le conseil se réunit en assemblées ordinaires (tous les 2 mois) ou extraordinaires (à la demande d'un des membres). Il est composé du capitaine, du chef de la sécurité, de l'ingénieur en chef, du médecin chef, du directeur de la section scientifique, de l'intendant, du chef pilote et de l'aumônier principal. La voix du capitaine compte double. Traditionnellement, le capitaine, le chef de la sécurité et le pilote sont du même bord. Le médecin, le scientifique et l'ingénieur

forment l'opposition. L'intendant et l'aumônier font pencher la balance (généralement en faveur du capitaine).

## L'équipage de la navette qui débarque sur Paradis

Voici quelques-uns des membres d'équipage du Sisyphé, parmi ceux qui débarquent avec la première navette. Libre à vous d'en ajouter à votre guise en fonction du scénario et de la tournure des événements. Evitez tout de même de multiplier les personnalités : un trop grand nombre d'individualités deviendrait rapidement difficile à gérer. On peut compter que la navette débarque 20 à 30 personnes.

Ce sont bien sûr tous des terriens et aucun ne dispose de pouvoirs psys. Ils parlent tous anglais, même si certains connaissent quelques rudiments d'autres langues (toutes aussi mortes), comme l'espagnol ou le français. Ils pratiquent tous une religion oubliée : le christianisme. Bien sûr, aucun ne parle l'univerlan, la langue officielle de l'Empire.

Etant donné que ce sont des anachronismes vivants, il est normal que leurs compétences soient sensiblement différentes de celles des personnages habituels d'Empire Galactique. Des compétences comme Informatique ou Electronique n'ont pas tout à fait la même signification transposées au 28<sup>ème</sup> siècle. De même, Langages indique la connaissance de langues pratiquées au moment du départ du Sisyphé mais qui n'ont plus cours à présent ; cela donne tout de même un bonus pour essayer de saisir quelques nuances de langues inconnues.

Norman Grinberg, capitaine				Sexe M	Age 51
☼ Charme	8	☼ Intelligence	6	○ Volonté	9
● Habileté	9	▲ Force	9	◇ Endurance	10
Resist. Mentale	Intuition	Perception	Discretion		
☼ ○ ☼ 8	☼ ☼ ◇ 8	◇ ☼ ▲ 9	☼ ◇ ● 8		
Resist Physique	Réflexes	Adaptation	Beauté		
● ▲ ◇ 9	● ▲ ○ 9	○ ☼ ● 8	▲ ○ ☼ 9		
<b>Compétences</b>					
Commandement <sup>4</sup> Combat à distance <sup>3</sup> Combat à mains nues <sup>1</sup> Foi <sup>2</sup> Administration <sup>1</sup> Pilotage de navette <sup>2</sup> Stratégie <sup>2</sup>					
Le capitaine n'est pas un mauvais bougre, mais il se doit de veiller au bien-être de son équipage. Il prend ses responsabilités très à cœur, aussi ne prendra-t-il aucun risque avec les indigènes. Il n'a aucune animosité contre eux, les voit plutôt comme de grands enfants à qui il faut apprendre les bonnes manières (par la force si nécessaire) ou des primates évolués tout à fait domesticables.					
<b>Citation</b> : "Je n'admettrai pas que vous bafouiez mon autorité !"					



Bob Rix, Chef de la sécurité				Sexe M	Age 39
☼ Charme	5	☼ Intelligence	5	○ Volonté	10
● Habileté	10	▲ Force	10	◇ Endurance	10
Resist. Mentale	Intuition	Perception	Discrétion		
☼ ○ ☼ 7	☼ ☼ ◇ 7	◇ ☼ ▲ 8	☼ ◇ ● 8		
Resist Physique	Réflexes	Adaptation	Beauté		
● ▲ ◇ 10	● ▲ ○ 10	○ ☼ ● 8	▲ ○ ☼ 8		
<b>Compétences</b>					
Combat à distance <sup>4</sup> Combat à mains nues <sup>3</sup> Combat au contact <sup>2</sup> Commandement <sup>4</sup> Pilotage de navette <sup>1</sup> Foi <sup>3</sup> Armes lourdes <sup>2</sup> Stratégie <sup>1</sup> Tactique <sup>2</sup>					
Pendant le débarquement sur une planète et tant que le lieu n'a pas été "sécurisé", le capitaine et le chef de la sécurité ont les pleins pouvoirs et leur autorité prime sur celle du conseil. C'est une situation qui convient tout à fait à Bob Rix qui adore abuser de son autorité. Si le capitaine n'était pas là, il "pacifierait" la zone de la manière la plus simple et, selon lui, la plus efficace ; un petit génocide n'a jamais fait de mal à personne. Inutile de dire qu'il ne fera rien pour calmer ou débrouiller la situation ; sans aller jusqu'à dire qu'il cherche à l'envenimer... quoi que...					
<b>Citation</b> : "On t'a dis d'obéir, sauvage !"					

Madelyn Grinberg, ethnologue				Sexe F	Age 25
☼ Charme	11	☼ Intelligence	9	○ Volonté	7
● Habileté	3	▲ Force	5	◇ Endurance	7
Resist. Mentale	Intuition	Perception	Discrétion		
☼ ○ ☼ 9	☼ ☼ ◇ 9	◇ ☼ ▲ 8	☼ ◇ ● 6		
Resist Physique	Réflexes	Adaptation	Beauté		
● ▲ ◇ 5	● ▲ ○ 5	○ ☼ ● 6	▲ ○ ☼ 8		
<b>Compétences</b>					
Psychologie <sup>4</sup> Langages <sup>3</sup> Ecologie <sup>2</sup> Médecine <sup>2</sup> Séduction <sup>4</sup> Logique <sup>2</sup> Foi <sup>1</sup>					
Madelyn est la fille du capitaine Grinberg. Sa mère est morte il y a quelques années et son père veille sur elle comme sur la prunelle de ses yeux. Il aurait préféré qu'elle ne fasse pas partie de cette première expédition de reconnaissance et qu'elle reste à l'abri dans le Sisyph, mais c'est elle qui a insisté et son père n'a pas eu la force de le lui refuser. C'est une jeune femme curieuse de tout et avide de découvertes. Elle sera tout à fait amicale et compatissante envers les "sauvages". Elle s'entichera du personnage masculin ayant le plus haut score Charme + Intelligence + Force et qui se montrera attentionné et sympathique à son égard. Cette relation ne sera bien sûr pas du goût de son père et de la plupart de l'équipage, Greg Hutch en tête.					
<b>Citation</b> : "Vous êtes si étranges, si différents, si fascinants."					

Greg Hutch, Pilote				Sexe M	Age 29
☼ Charme	8	☼ Intelligence	6	○ Volonté	5
● Habileté	10	▲ Force	8	◇ Endurance	7
Resist. Mentale	Intuition	Perception	Discrétion		
☼ ○ ☼ 6	☼ ☼ ◇ 7	◇ ☼ ▲ 8	☼ ◇ ● 8		
Resist Physique	Réflexes	Adaptation	Beauté		
● ▲ ◇ 8	● ▲ ○ 8	○ ☼ ● 7	▲ ○ ☼ 7		
<b>Compétences</b>					
Pilotage de navette <sup>4</sup> Armes lourdes <sup>3</sup> Combat à distance <sup>2</sup> Combat à mains nues <sup>2</sup> Combat au contact <sup>1</sup> Mécanique <sup>1</sup> Foi <sup>2</sup> Séduction <sup>1</sup>					
C'est le pilote de la navette. Depuis quelques années déjà, il a des vues sur Madelyn, d'abord parce que c'est un beau brin de fille, mais surtout parce que devenir le gendre du capitaine ne serait pas pour lui déplaire et favoriserait sa carrière. Le capitaine Grinberg lui-même ne verrait pas d'un mauvais œil que sa fille convole avec ce bel officier. Dans son esprit, devenir le gendre du capitaine lui ouvrira la voie vers les plus hauts grades. Il se voit bien devenir finalement capitaine du vaisseau. Bob Rix, qui a les mêmes ambitions, ne s'entend pas bien avec lui. Malheureusement pour lui, la belle Madelyn le repousse régulièrement car c'est un macho arriviste sans aucune sensibilité. Il verra d'un très mauvais œil qu'un "sauvage" empiète sur ses plates-bandes et puisse réussir là où ses propres efforts ont échoué. Il passe très rapidement de la contrariété à la colère et de la colère à la violence.					
<b>Citation</b> : "J'veis t'faire regretter ça, sauvage."					

Jacob Shaw, Aumônier				Sexe M	Age 56
☼ Charme	5	☼ Intelligence	8	○ Volonté	11
● Habileté	9	▲ Force	4	◇ Endurance	9
Resist. Mentale	Intuition	Perception	Discrétion		
☼ ○ ☼ 8	☼ ☼ ◇ 7	◇ ☼ ▲ 6	☼ ◇ ● 9		
Resist Physique	Réflexes	Adaptation	Beauté		
● ▲ ◇ 7	● ▲ ○ 8	○ ☼ ● 9	▲ ○ ☼ 7		
<b>Compétences</b>					
Foi <sup>5</sup> Séduction <sup>2</sup> Psychologie <sup>3</sup> Commandement <sup>2</sup>					
C'est l'un des douze aumôniers du Sisyph (le second hiérarchiquement). Il possède encore une bible du 28 <sup>ème</sup> siècle (une pièce d'une valeur inestimable pour un marchand du 100 <sup>ème</sup> siècle) qui, pour lui, a force de livre d'histoire. Il a gardé l'esprit missionnaire de certains prêtres du 16 <sup>ème</sup> siècle. C'est un pur et dur. Sa religion a pour lui autant de force (si ce n'est plus) qu'une vérité scientifique. Selon sa vision, l'équipage du vaisseau est composé d'émissaires des créatures de Dieux, les hommes, venus de la planète où le Créateur fit naître la vie. Les personnages, en tant qu'extraterrestres sont à ses yeux, au mieux des animaux dotés d'un semblant d'intelligence (mais certainement pas d'une âme), au pire, des païens, des hérétiques, des caricatures, des insultes vivantes à la face de Dieu. Est-il besoin de préciser que l'ouverture d'esprit n'est pas sa qualité première et qu'il vaudrait mieux éviter de lui parler d'Eglise de la Lumière Intérieure ou autre religion de ce siècle ?					
<b>Citation</b> : "Ces créatures sont-elles capables de sentiments chrétiens ?"					

Sebastian Madsen, Biologiste				Sexe M	Age 46
☼ Charme	6	☼ Intelligence	10	○ Volonté	7
● Habilité	9	▲ Force	6	◇ Endurance	5
Resist. Mentale	Intuition	Perception	Discretion		
☼ ○ ☼ 8	☼ ☼ ○ 7	◇ ☼ ▲ 6	☼ ○ ● 8		
Resist Physique	Réflexes	Adaptation	Beauté		
● ▲ ◇ 7	● ▲ ○ 7	○ ☼ ● 9	▲ ○ ☼ 6		
<b>Compétences</b>					
Ecologie <sup>3</sup> Pharmacologie <sup>3</sup> Médecine <sup>2</sup> Chimie <sup>2</sup> Logique <sup>2</sup> Combat à mains nues <sup>1</sup> Conversion <sup>1</sup>					
Voici bien un membre d'équipage qui se montrera amical envers les "indigènes". Il n'hésitera pas à s'offusquer des mauvais traitements qui pourraient leur être infligés et s'intéressera de très près à eux. Intentions louables ? Pas vraiment... En fait, il a surtout peur qu'on abîme ces magnifiques spécimens de biologie extra-terrestre. Madsen se montrera très attentionné à leur égard et essaiera même de convaincre un personnage (de préférence un seul et pas trop costaud) de visiter son labo de fortune installé dans le camp. Mais que les personnages prennent garde, ses intentions ne sont pas aussi amicales qu'il y paraît. En fait, il souhaite pouvoir les observer plus en détail, ce qui, dans la conception qu'il a de son métier passe par une inévitable... dissection.					
<b>Citation</b> : "Gardez-moi un spécimen intact !"					

Andrew Johnson, Cuisinier				Sexe M	Age 28
☼ Charme	9	☼ Intelligence	6	○ Volonté	6
● Habilité	9	▲ Force	6	◇ Endurance	8
Resist. Mentale	Intuition	Perception	Discretion		
☼ ○ ☼ 7	☼ ☼ ○ 8	◇ ☼ ▲ 8	☼ ○ ● 8		
Resist Physique	Réflexes	Adaptation	Beauté		
● ▲ ◇ 8	● ▲ ○ 8	○ ☼ ● 7	▲ ○ ☼ 7		
<b>Compétences</b>					
Cuisine <sup>3</sup> Combat à mains nues <sup>1</sup> Combat au contact (louche, poêle à frire, etc.) <sup>2</sup>					
C'est l'un des assistants du chef cuisinier resté sur le Sisyphé. C'est un gars sympathique et attachant, voir même collant. Il essaiera de s'attirer les bonnes grâces de personnages car il souhaite apprendre comment accommoder les espèces végétales et animales locales pour créer de nouvelles recettes et devenir chef cuisinier dans la nouvelle colonie. Il est complètement obsédé par son métier. Il a une véritable âme d'artiste des fourneaux et le potentiel pour le devenir. Faire continuellement les mêmes recettes depuis qu'il fait ce métier est pour lui une souffrance. Il aimerait pouvoir faire preuve de créativité. Mais le chef cuisinier ne l'entend pas de cette oreille, préférant continuer à faire ce qu'ont fait les générations précédentes. Même s'il est un peu saoulant avec son obsession, c'est l'un des rares soutiens, avec Madelyn, sur lequel les personnages puissent compter en cas de coup dur. Malheureusement pour eux, ses pouvoirs sont très limités et ne vont pas au-delà de ses casseroles.					
<b>Citation</b> : "Et ça, ça se cuisine ? Quel goût ça a ? Vous croyez que ça se marierait bien avec des petits oignons rissolés ? Ca cuit en combien de temps ? C'est filandreux ?"					

Gardes				Sexe M	Age
☼ Charme	6	☼ Intelligence	4	○ Volonté	6
● Habilité	8	▲ Force	9	◇ Endurance	8
Resist. Mentale	Intuition	Perception	Discretion		
☼ ○ ☼ 5	☼ ☼ ○ 6	◇ ☼ ▲ 8	☼ ○ ● 7		
Resist Physique	Réflexes	Adaptation	Beauté		
● ▲ ◇ 8	● ▲ ○ 8	○ ☼ ● 6	▲ ○ ☼ 7		
<b>Compétences</b>					
Combat à distance <sup>3</sup> Combat à mains nues <sup>2</sup> Combat au contact <sup>1</sup> Foi <sup>2</sup> Armes lourdes <sup>2</sup> Commandement <sup>1</sup>					
Ils n'ont vraiment pas inventé l'eau chaude ! Mais ils font le boulot que leur ont assigné leurs supérieurs, en particulier Rix et le capitaine, à savoir assurer la sécurité du camp. Il y a bien longtemps qu'ils ne sont pas sortis du Sisyphé (où ils ne faisaient pas grand chose) et sont rendus très nerveux par cette situation anormale. Ils voient des dangers partout et ont la gâchette facile. Il ne faut pas les prendre pour des incapables ... pas totalement. Ils savent assez bien se servir d'une arme ... sur les cibles de la salle d'entraînement en tout cas.					
Le meneur de jeu en placera suffisamment pour faire comprendre aux personnages qu'une action violente est à éviter. Si nécessaire, le Sisyphé peut envoyer des renforts.					
<b>Citation</b> : "Ne bougez pas de là ! Je vais demander des ordres.. J'ai dit NE BOUGEZ PAS !!!"					