

The background of the entire page is a deep space scene. It features a dark blue and black sky filled with numerous small white stars. A prominent feature is a bright, multi-colored nebula or starburst in the upper left quadrant, with rays of light in shades of blue, purple, and green. In the lower half, the curved horizon of a planet, likely Earth, is visible, showing a dark surface and a thin white atmosphere. The overall atmosphere is mysterious and cosmic.

EXCIDIU

PILGRIM

VECTEUR ZERO

SCENARIO POUR EXCIDIU DE MANDRAGORUS PAR URGA

BIENVENUE VOYAGEUR

Vecteur zéro est le 1^{er} scénario pour Exidium Pilgrim.

Il est prévu pour vous emmener fort loin des 9 mondes et vous fera prendre part à l'épopée de la flotte de colonisation Pilgrim partie en l'an de grâce 2310 de la Crux Eklezia à la conquête de la lointaine planète connue sous le nom de nouvelle Gaïa.

Vous êtes l'un des 125 000 colons, humains et androïdes qui se sont embarqués pour un voyage de plusieurs années à la poursuite d'un rêve. De saut warp en traversée de systèmes, vos actions détermineront l'avenir de la 11^e colonie humaine.

Ce scénario est orienté action / révélations. Il conviendra à des joueurs et à un MJ débutant.

SYNOPSIS

Les joueurs sont affectés à bord du *Novus*, une corvette de reconnaissance. Comme presque tout le monde à bord ils doivent apprendre à piloter mais leur premier vol va tourner à la catastrophe. Pris dans une perturbation inconnue, ils devront poser leur navette en catastrophe et en découvrir l'origine : une structure qui ne peut avoir été bâtie par l'homme et dans laquelle repose une étrange carte.

À la sortie ils tomberont de Charybde en Silla car de mystérieux agresseurs les attendent alors qu'ils sont sensés être les seuls humains à des années lumières à la ronde.

Au cours de sa périple, ils seront guidés par des rêves, les mystérieuses fugues oniriques. Dépositaires de secrets qui les dépassent, pourront-ils sauver leur peau et s'affranchir des lois de la robotique ?

CHAPITRE IER ■ CRASH TEST

Dans un jet de particules quantique, L'expédition Pilgrim jaillit du warp à la périphérie du système B-834. La géante rouge baptisée l'Œil de Cyclope embrase l'horizon de sa radiance rouge. Presque aussitôt, le dock central du *Pilgrim* s'ouvre pour laisser jaillir la corvette *Novus* qui part en éclaireur au maximum de sa vitesse. Les PJ sont à bord, ils ont été affectés à la dernière minute.



Ils sont pris en main par le **Comandeur Débra Garzian**, l'officier en second qui se charge de les répartir selon leurs compétences. Elle décide qu'il est indispensable qu'ils soient qualifiés navette. Ils ont donc tous droit à un stage de pilotage intensif (si certains ont déjà la compétence, ils seront en perfectionnement).

S'ils se posent des questions sur cette soudaine réaffectation, Garzian leur dira juste que c'est une décision de **Ying-Ra**, l'IA du *Pilgrim*.

UN VOL SANS HISTOIRE ... OU PRESQUE

Une semaine plus tard, les PJ font leurs premières heures de vol aux commandes de l'un des vaisseaux scorpion du Novus. Leur zone de patrouille est un champ d'astéroïde de faible densité au dessus d'une petite lune. Leur instructeur est un jeune élève officier persuadé d'être le fils caché de la princesse Leïa et du capitaine Kirk. Il est pédant, sûr de lui et il considère cette mission comme « un bizutage puéril et un gâchis de potentiel ». Laissez les PJ faire mumuse à tour de rôle avec le joli vaisseau et donnez-leur le temps de bien prendre ce jeune crétin en grippe.

Soudain tous les détecteurs s'affolent sans raison. En quelques secondes, le cours se transforme en cauchemar, la propulsion s'emballe, la coque se ionise, toutes les sécurités fondent dans de grandes gerbes d'étincelles. La navette prends de la vitesse et deviens incontrôlable. « kirk junior » beugles quelques ordres sans queue ni tête avant que sa console ne produise un arc électrique et qui le sèche net.

Dans la matrice positronique des PJ, la 1^e loi de la robotique s'inscrit en lettres de feu : un HOMME EST EN DANGER. Ils DOIVENT lui porter assistance.

A nos pilotes amateurs de sauver la situation. Au final la seule solution est un atterrissage en catastrophe sur la lune. Suivant les idées géniales qu'ils auront pu avoir, il se passera avec plus ou moins de casse.

Ne lésinez pas sur les effets spéciaux, ils sont en promotion cette semaine!. Au moment où leur appareil s'immobilise enfin dans un crissement de tôle déchirant et qu'ils pensent pouvoir souffler, ils sont précipités dans leur première fugue onirique.

PREMIERE FUGUE

Dans un éclair de lumière blanche, les joueurs se retrouvent à fouler la poussière rouge d'un désert inconnu. A l'horizon une montagne gigantesque bouche l'horizon (c'est Olympus mont, la plus grande montagne du système solaire. Donnez un bonus à ceux qui ont déjà compris qu'ils sont sur Mars). Les andros prennent conscience qu'ils sont enchaînés les un aux autres. Leurs chaînes sont de plus en plus lourdes et les empêchent de progresser, il faut qu'ils s'en débarrassent d'autant qu'une tempête menaçante se rapproche.

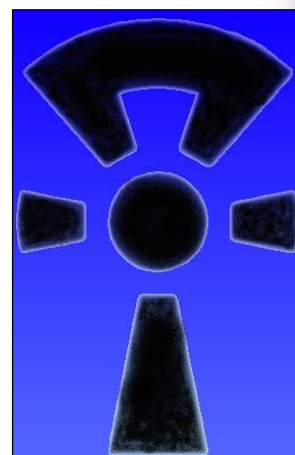
A ce stade, vos joueurs devraient être complètement perdus : parfait c'est le but !.

Les joueurs trouveront bien un moyen de se libérer des chaînes, l'important est qu'il faille s'y reprendre à 3 fois (trois grands coups donnés avec un gros rocher par exemple). Les chaînes symbolisent les 3 lois de la robotique. Finalement, elles tombent au sol avec un bruit qui fait trembler la terre elle-même. La tempête se fait tornade et elle se rue sur les PJ, dans les tourbillons de sable rouge, ils croient apercevoir des visages.

Sans leurs liens, ils peuvent courir vite, très vite et même s'envoler loin du maelström. Cet envol est le symbole de leurs nouveau potentiel : sans limites.

Ils sont attirés irrésistiblement par une structure gigantesque aux formes étranges. Elle semble à la fois posée là depuis des siècles et en même temps, elle a la consistance d'un mirage. Ses contours sont flous, sur sa surface, des motifs complexes changent en permanence. Une silhouette se matérialise, elle est clairement non humaine. Toute tentative de communication est un échec et pourtant les joueurs sentent qu'il ou elle a quelque chose à leur dire. Simplement ils sont trop différents.

Finalement, l'être pose sa main sur un endroit précis du mur et invite les PJ à reproduire le geste. Ils doivent comprendre que ce qui importe c'est surtout le timing. Il faut poser la main au moment précis où un symbole qui ressemble à un Ankh apparaît.



Cette manipulation est la clef de sortie de la fugue ... et de bien d'autres choses.

LA STRUCTURE

Les PJ émergent de leur rêve avec le sentiment étrange que désormais rien ne sera plus pareil. Ils n'imaginent pas à quel point. Tous les instruments sont HS. Un jet de mécanique moyen permet de dire qu'ils ont été grillés par une perturbation électromagnétique d'origine inconnue. Elle est toujours à l'œuvre, tous les senseurs (y compris les extensions) sont brouillés dans le secteur. La question est de savoir par quoi.

Il faut donc s'éloigner de l'épave pour pouvoir lancer un SOS en emportant « kirk junior » toujours inconscient. La navette est largement pourvue en survikit (incluant une arme par PJ) et en balise d'urgence. Les joueurs peuvent être reconnaissants à l'équipage du *Novus* d'avoir si bien fait les choses.

Après une petite heure de marche, les com sont toujours brouillées mais les andros repèrent une structure. Elle est en grande partie enfouie sous la poussière mais elle est indéniablement artificielle. Elle est la source de la perturbation. De si près, même les extensions des joueurs sont perturbées.

En y regardant de près, l'architecture ne ressemble à rien de connu. Le bâtiment est hermétiquement clos et semble avoir à peu près la taille d'une église. En frottant la couche de poussière qui le recouvre, on voit qu'il est constitué d'un unique bloc d'une matière cristalline tellement opaque qu'elle semble attirer la lumière à la manière d'un trou noir. En plongeant leur regards dans ce néant, on peut y distinguer des symboles qui apparaissent et qui disparaissent comment s'ils remontaient du fond de l'eau (ou du temps ...). Il génère un sentiment de malaise même chez les andros.

S'ils ont deux neurones connectés, nos héros ne devraient pas tarder à se rendre compte que le symbole ressemblant à un ankh est présent et à presser dessus. Ils vont ainsi ouvrir la porte et déclencher une suite d'évènements.

A l'intérieur, les PJ sont en gravité zéro et ont l'impression de flotter dans une sorte de liquide dont la consistance varie (c'est en fait le temps qui s'écoule à différentes vitesses mais ils n'ont aucun moyen de le savoir). La vision est comme troublée par un phénomène qui n'a rien à voir avec l'absence de lumière.

Au cœur de la structure se trouve un obélisque de lumière de 10 mètres de haut. Ses côtés sont remplis de courbes et de symboles qui changent régulièrement. Le choc va être rude quand les PJ vont reconnaître des cartes de systèmes solaires avec les orbites des planètes. B834 est présent avec un symbole représentant la structure, il y a aussi le système sol. Un symbole plus important est présent sur Ares, plus précisément sur *Vales marineris*. Idem pour Adaman, Iakov Mu Arae et Terra primus.

Quelles que soient ces structures, celle-ci n'est pas la plus importante et il y en a beaucoup d'autres. La plupart des systèmes représentés sont inconnus des PJ. Ils peuvent toutefois en identifier un de plus grâce à ses étoiles jumelles et à ses 17 planètes : il s'agit d'Asggard, un des points de passage possible de Pilgrim. La 9^e planète elle aussi porte la marque.

PREMIER CONTACT

DIPLOMATIE AVORTEE



Une nouvelle surprise attend les PJ peu après leur sortie. Alors qu'ils sont encore à commenter ce qu'ils ont vu à l'intérieur, une silhouette se découpe sur une colline et s'approche lentement. Puis une autre. Son costume n'a rien à voir Pilgrim mais plus il se rapproche, plus il est évident qu'il s'agit d'un humain. Ors les membres de l'expédition sont sensés être les seuls représentants de leur espèce à des années lumières à la ronde.

« Kirk Junior » se redresse et rajuste sa combinaison. « Un premier contact, le destin me tends les bras. Je le savais, mon heure est venue !. Restez en arrière et enregistrez tout les andros. Surtout ne venez pas tout gâcher, vous vivez un instant historique ».

Il s'avance vers les visiteurs les bras écartés. « Nous venons de la Terre, nous venons en paix, au nom de la très sainte Crux Eklezia nous ... » Tout va très vite, en un seul mouvement fluide, l'inconnu a fait surgir une lame cristalline de derrière son dos et a parcouru les derniers mètres en un bond. Le bras de l'élève officier décrit une courbe élégante dans un jaillissement de sang, dans la même seconde un 2^e coup traverse l'épaule opposée, le poumon et le cœur avant de ressortir sans effort. Les caméras des PJ fixent pour l'éternité le regard surpris et le sourire du gradé au moment où il s'écroule, coupé en deux.

PREMIERES ARMES

Les PJ réfléchiront plus tard, pour l'heure la priorité est de sauver leur peau. Les intentions des autres sont claires : pas de discussions, pas de prisonniers. Vous devez leur mettre un maximum de pression et d'imprévis : embuscade, fusillade utilisation du décor, course poursuite sous gravité 0.5 permettant des cascades extrêmes, etc ... sortez leur le grand jeu et même un petit miracle si le cœur vous en dit .

Qui que soient leurs adversaires ils sont redoutables et déterminés mais utilisent des moyens « classiques » et ils sont sensibles aux armes des PJ.

Leur groupe se compose de 4 hommes soutenus par une navette armée et blindée. Ils se déplacent



en binôme, armés de pistolets à aiguilles et d'épées qui percent les blindages comme des thermo-lames.

Contre une telle puissance de feu, la fuite est la meilleure option, toutefois faites comprendre aux joueurs qu'ils ont les moyens de rendre les coups. Depuis le départ ils ont beaucoup subi et ils en ont peut être assez, c'est le moment de se défouler un peu.

LA CAVALERIE

Que les joueurs s'en sortent bien ou pas, ils vont avoir du mal à gérer la navette. Quelqu'un va s'en charger pour eux. Au moment le plus critique, un vaisseau scorpion de la légion surgit du ciel et largue 3 exo-tanks modifiés scorpion MK-XIII. Dans un ensemble parfait, ils verrouillent la navette et l'abattent d'un tir combiné de missiles anti aériens. Si besoin est, leurs canons à impulsion de 20Mm devrait facilement venir a bout des derniers assaillants. Le premier contact de Pilgrim avec une race humanoïde inconnue vient de se solder par un bain de sang.



Après leur avoir administré les réparations d'urgence, les militaires embarquent les andros. Ils ne sont pas hostiles mais pas très causants non plus. Les PJ peuvent se laisser faire mais aussi poser quelques questions et en apprendre plus:

- Comment diable un vaisseau de combat a-t-il pu les retrouver alors que leurs communications étaient HS et comment font ils pour voler au milieu du phénomène qui a causé le crash ?. » Secret défense petit ». Donnez un bonus d'XP à celui qui a soulevé ce point.
- Qui étaient ces types ?. Les militaire expliquerons qu'une autre personne va répondre à leurs questions mais il y a tout de même moyen de se rendre compte que les agresseurs sont des hommes et que leur équipement, bien que différent a le même niveau technologique que celui du convoi.

CHAPITRE II - DEBRIEFING

Les PJ sont ramenés au *Novus* par les militaires qui repartent, emportant tout ce qui a pu être ramassé sur la lune (comme les corps des assaillants et celui de l'élève officier). Ils sont mis à l'écart par le **Comandeur Débra Garzian** qui les assure du soutien du capitaine et les félicite de s'en être sortis. Ils doivent se déconnecter en attendant d'être débriefés sur le *Pilgrim*.

SECONDE FUGUE ONIRIQUE

Une lumière crue sort d'un plafond invisible et éblouit les PJ. Ils sont debout à la barre d'un tribunal. Tout ce qui les entoure est plongé dans la pénombre. Les 3 juges en robes d'évêques les surplombent. « Vous êtes accusés d'avoir violé les 3 lois de la robotique, que plaidez vous ? ».

Le but de cette fugue est de donner une vision du futur si les joueurs révèlent l'existence des fugues et avouent qu'ils sont en train de s'affranchir des 3 lois. Laissez les joueurs se défendre et plaider mais ils doivent sentir que tous leurs arguments ne font qu'éveiller l'hostilité des juges et du public qui les hue et les traite de monstres. Au final, ils sont condamnés à être désactivés et disséqués pour que les scientifiques comprennent la cause de l' »anomalie «

REVELATIONS

Nos héros sont sortis de leur fugue par leur réactivation. Le premier visage qu'ils voient est celui de Garzian. «alors, fonctionnels ?. les courbes de réponse de vos cerveaux positroniques sont étranges. Vous n'avez pas fait un mauvais rêve au moins ? » Elle part d'un rire cristallin. « assez rit, vous avez un rendez vous important. En haut lieu ».

Les PJ sont a bord du *Pilgrim*. Ils sont escortés jusqu'au central et conduits au cœur du pouvoir politique de Pilgrim: c'est le grand consul en personne qui va les recevoir.

Ils connaissent forcément le visage de **Sébastien Witestone** mais les holos ne rendent pas le charisme du personnage qui les attend assis derrière un immense bureau de verre noir surplombé de multiples écrans holographiques. Il est grand (plus de 2M) et son regard brille d'intelligence. Derrière chacun de ces gestes, les joueurs sentent une détermination sans faille. Cet homme est depuis le départ le principal artisan de tout le projet Pilgrim. Il a convaincu les plus hauts dignitaires de la Crux Eklezia et s'est battu pendant des années pour que les vaisseaux décollent. Une fois parti, il a été élu au poste suprême. Ses décisions influencent directement la vie de tous et c'est peut être indirectement lui qui a décidé de la création des PJ. Il a la réputation de ne pas perdre de temps en discours et d'aller droit au but. Il en fait la démonstration dès que la porte est fermée.



« Sacrée journée pour un premier vol. Vous avez découvert deux des secrets les mieux gardés de la Crux Eklezia : l'existence des deux temples extra terrestres et celle du peuple hérétique Jagggar. L'**impérator Kaesso** pense que ce sont deux bonnes raisons de vous envoyer à la casse. Pour ma

part, je suis plus partagé. Alors que vais-je faire de vous ? ». Les andros doivent bien comprendre que leur destin dépend de leurs prochaines paroles. La meilleure chose à faire est de dire qu'ils savent ouvrir les structures et qu'ils savent qu'il y en a bien plus de deux dont un sur le chemin de Pilgrim. Cette révélation va plonger le grand consul dans une réflexion de plusieurs minutes. Quand il rompt le silence, il a pris sa décision. « La divine providence ou je ne sais quoi d'autre a décidé que vous aviez un rôle à jouer dans les événements à venir. Qu'il en soit ainsi. Je vais vous en dire plus. Vous entrez maintenant dans le cercle des initiés. »

Pour éviter un long monologue, laissez les joueurs poser des questions et intervenir. Witestone est un homme intelligent et courtois. Ses explications sont brèves et claires. Voici l'essentiel de ce qu'il va apprendre aux joueurs.

- Une structure vieille de 500000 ans a été découverte sur Mars. Notre compréhension en est limitée mais elle est attribuée à des extra terrestres. Les implications religieuses d'une telle découverte ont poussé la Crux Eklezia à garder le secret. Seule une poignée d'initiés sur Pilgrim sont au courant. En arrivant dans ce système, des capteurs spéciaux ont détecté un champ d'énergie du même type que celui émis par le temple martien en beaucoup plus puissant. Un vaisseau spécialement équipé est parti en reconnaissance. Le commandant du *Novus* ne le savait pas et c'est par hasard que vous vous êtes retrouvés là. La découverte de cette petite structure et d'une carte qui tend à prouver l'existence de plusieurs temples est un élément capital.
En apprendre plus est une priorité.
- La présence d'un fort contingent militaire dans un convoi de colonisation pacifique n'est pas un hasard. Il y a 200 ans, un important groupe d'hérétiques très dangereux a fui les 9 colonies. Ils se nomment les Jaggars. Nous les avons surveillés de loin et nous avons appris qu'ils contrôlent désormais plusieurs systèmes. Ils sont armés et hostiles comme vous avez pu vous en rendre compte. Ce sont des barbares qui ne connaissent que la haine. Nous sommes obligés de traverser leur territoire.
Nous ne souhaitons pas les affronter mais s'ils nous attaquent, nous nous défendrons. Leur existence sera révélée à l'ensemble des colons au moment opportun pour ne pas causer de panique ou de baisse de moral.
- Il est maintenant certain que les Jaggars connaissent l'existence des temples ET et qu'ils font leurs propres recherches (sinon leur navette ne pourrait pas voler à proximité).
C'est inquiétant.

ET MAINTENANT ?

Witestone prend la décision de mettre partiellement le commandant du *Novus* et son équipage au courant. Ce vaisseau est le meilleur éclaireur de la flotte et il y a des chances qu'il retombe au mauvais endroit au mauvais moment. Ils sauront pour les Jaggars et seront informés de la présence de « champs d'énergie d'origine inconnue et potentiellement dangereux ». Les joueurs resteront à bord et seront les seuls à connaître l'origine de ces perturbations.

EPILOGUE - VECTEUR ZÉRO

Quelques jours plus tard à bord du *Novus*. Une petite fête en l'honneur des rescapés a été organisée. Les PJ se voient officiellement remettre le badge du vaisseau, c'est le signe qu'ils ne sont plus des nouveaux et qu'ils font désormais partie de l'équipage à part entière. La devise « toujours faire face » est reprise en cœur.

Le **Comandeur Débra Garzian** prends les joueurs a part. Nous avons reçu les derniers ordres il y a une heure. Nous allons au devant de l'inconnu et il nous faudra y tracer notre route. On a un nouveau point de départ imprévu et une infinité de potentialité en face de nous. En astrométrie on appelle ça un « vecteur zéro ».