

« III.2_FAEDRON L'HISTORIEN_EXODE !

UN SCÉNARIO UTOPIA 2.0 DE RODI

Ce vingt deuxième scénario de la campagne en est son quasi accomplissement. Les personnages vont y préparer l'expédition menant aux mystérieuses coordonnées confiées par l'Ambassadeur des Ombres, avant d'être les témoins malheureux d'une nouvelle évolution, contrainte et forcée, d'Utopia 2.0. Puis, il va être temps de quitter les fonds sous-marins vers la surface, après une escale mouvementée à Kâ, en Union Méditerranéenne... Là haut, avant même de mettre le pied dans ce nouvel environnement hostile, les personnages vont connaître la première étape de la grande révélation orchestrée par Faedron, généticien renégat à l'origine de tous les événements de la campagne. En route vers de « grands secrets sur le passé et de grandes promesses pour l'avenir ». Si la boucle ne sera pas encore bouclée en fin de scénario, elle n'en sera pas loin...

I. LA PRÉPARATION DE L'EXPÉDITION

La préparation de l'expédition va être l'objet de la première partie de cet ultime scénario. Les coordonnées délivrées par le mystérieux Ambassadeur des Ombres correspondent en effet à un lieu se situant en surface à environ 650 de kilomètres au nord de la station de Kâ, en Union Méditerranéenne. La découverte de l'emplacement peut d'ailleurs être l'objet d'une scène introductive au scénario se déroulant dans le Sanctuaire d'Utopia 2.0. Pour cela, l'utilisation du fichier [Google Earth](#) de Gavverwock et Yg One, disponible sur le site officiel peut être une aide précieuse. En tous les cas, l'expédition va nécessiter une longue préparation matérielle et la recherche d'un guide car ni l'Intelligence Artificielle, ni Héraklès, son premier Servant, n'ont de connaissances solides sur la surface. C'est donc parti pour la dernière étape menant à la vérité !

1. Le matériel

L'achat du matériel nécessaire à l'expédition est l'occasion d'utiliser le tout frais Guide Technique. Les fonds d'Utopia 2.0 sont en effet sans limite et elle est

prête, pour cette expédition, à dépenser jusqu'au dernier de ces Sols. Cela devrait permettre aux joueurs de faire de belles emplettes dans le Guide. Il est impossible, lors de l'écriture de ces lignes, de citer les références précises renvoyant aux bonnes pages du supplément. Cependant, les personnages devraient trouver leur bonheur dans les chapitres concernant le matériel utilitaire (outillage, communication, électronique ou survie), les armes, les armures ou bien entendu les engins terrestres et multi milieu. L'emplacement confié par l'Ambassadeur des Ombres nécessite en effet, par son éloignement des côtes, un véhicule. Ce dernier point devrait d'ailleurs poser problème, car si Utopia 2.0, a des fonds sans limites, tout n'est pas disponible sur Equinoxe et il va être nécessaire de faire jouer de nombreux contacts et connaissances du circuit légal et du marché noir. Ainsi, un Phalène de la République du Corail, permettant de gagner la surface n'est pas disponible sur Equinoxe et il faudra par exemple contacter les personnes autorisées, afin de se le faire livrer à Kâ. Les personnages ont rencontré de nombreux personnages influents lors de la campagne, alors pourquoi ne pas rencontrer de nouveau un dignitaire corallien afin de conclure ce jeuux marché...

Une autre possibilité l'utilisation de réseaux liés à la contrebande et au marché noir. Ici, les personnages ont probablement leurs propres contacts. Si ce n'est pas le cas, on raconte que, sur Equinoxe, Malgo Huit Pattes (**LdB page 98, Univers pages 205 et 221 et roman Redemption**), est le plus compétent en la matière. C'est en effet un spécialiste de la mécanique et de la contrebande et son organisation des Pieuvres d'Equinoxe fait à ce que l'on dit des merveilles. Contacter ses membres ne sera pas simple et il faudra d'abord laisser quelques messages dans des rades sordides de pirates et trouver une boîte aux lettres. Une fois ce premier contact établi, de longues négociations vont suivre et puis après des semaines d'attente, le matériel sera disponible dans un dock de la Cité Neutre. Il sera temps de partir vers Kâ. Une autre façon de récupérer le matériel tant désiré est

d'utiliser les services de la société Xarex, développée par Sith et disponible sur le SDEN. Cela sera l'occasion de rencontrer cette faction afin de jouer ensuite les campagnes Antea et Azurane 3. Bref, il va falloir de longues semaines et la mise en action de nombreux contacts pour pouvoir enfin quitter Equinoxe et faire route vers les mystérieuses coordonnées. Faites de cette attente un moment clé de ce début de scénario...



Un rendez-vous discret (extrait du supplément Equinoxe)

Quelques soient les moyens utilisés par les personnages, la dernière scène de cette partie sera une scène à haute tension. Les sommes en jeu sont telles que lors de la récupération du matériel dans un dock du niveau -1, les personnages accompagnés de Héraklès, débarquent dans un endroit hautement protégé. Mettez en scène la traditionnelle scène d'échange avec les regards suspicieux du vendeur, la tension des porte-flingues prêts à faire feu en cas de problème, l'échange de la mallette pleine de sols ou la transaction informatique qui dure, puis la vérification du matériel. Durant cette scène, pendant laquelle le temps semble être infini, une hésitation ou un mot de travers seront suffisants pour que les choses dégèrent. Une dernière scène sous haute tension donc !

Vous pouvez également profiter des semaines d'attente et de latence pour développer d'autres intrigues. Cela peut en effet être le moment pour rappeler aux personnages via Elya Tyrell, ambassadrice de la nation Utopia à Equinoxe, qu'il est possible de mener des tractations diplomatiques et que leur présence est requise pour des réunions plus ou moins officielles en vue de mise en place de relations économiques ou diplomatiques entre leur station de Dem et d'autres. Vurick pourrait également se manifester au sujet du service que nos héros lui doivent suite à un service qui leur a lui-même rendu. Il serait du plus mauvais effet de refuser de tuer ses deux Veilleurs qui ont découvert des preuves au sujet de certaines de ses activités illégales de boucanerie... Bref, rendez ces semaines d'attente les plus pleines possibles. Cette première partie de scénario pourrait en effet faire l'objet d'une première séance. D'autant qu'il faut aussi trouver un guide...

1.2 Un guide bien mystérieux

Rien ne semble en effet possible sans un guide ou en tout cas un spécialiste de la surface et suite à la localisation par Utopia 2.0 des coordonnées, c'est sûrement vers un spécialiste de cette nation que les personnages vont se tourner. Il est donc possible que leurs pas les mènent vers le secteur Est du niveau 7 (**LdB page 94**) où se situe l'ambassade méditerranéenne. Ils y trouveront leur bonheur au bar de l'Agora, un établissement fréquenté par de nombreux de nombreux résidents de l'Union. On leur présentera après quelques recherches et quelques Sols un guide, apparemment de qualité. C'est ainsi, et contre une bonne somme payée également par Utopia 2.0, que Tark Zarkis, une homme d'une quarantaine d'années au visage buriné et balaféré, acceptera d'être le guide des personnages et les assistera pour la suite des préparations. Il les rencontrera donc régulièrement à l'Agora ou ailleurs. Ce sera l'occasion de commencer à distiller des informations sur la surface à travers les conditions, les légendes concernant l'Europe, les agissements des factions sous marines ou terrestres, le terrible Polaris solaire ou plus simplement la vie en surface (**Univers pages 316 à 330**). Ces entretiens permettront également aux personnages d'en savoir plus sur le trajet qui les mènera depuis Kâ vers le lieu désiré. Après être partis de Kâ, les personnages gagneront la surface en véhicule hybride puis rallieront en 3 ou 4 jours leur mystérieuse destination. De nombreux détails seront bien entendu à régler d'ici là... Pour préparer ces entretiens, la lecture du chapitre sur la surface dans Univers est nécessaire. Ce ne sera pas du temps perdu, puisque de toute façon, il faudra mettre en scène cette surface plus tard, dans le scénario suivant.

Lorsque tout semble presque prêt et que l'arrivée du matériel est imminente, ce n'est pas Zarkis qui se présente au rendez-vous prévu, mais un autre homme, d'une quarantaine d'années, aux airs d'aventurier et de baroudeur. L'homme, se présentant comme Kurt Nadorfe, explique que Zarkis a du quitter Equinoxe en urgence et qu'il lui a demandé de prendre sa suite.



Kurt Nadorfe
(dédicace d'Alain Bourgier, BD Servitude)

Nadorfe, connaît bien la région de Kâ et la surface de l'Europe. C'est aussi un vieil ami de Zarkis. Si au premier abord, la situation a semblé bizarre, les explications du nouveau venu collent en tout point. Seul un détail cependant reste bien mystérieux. Le regard gris acier du nouveau guide rappelle celui de l'Ambassadeur des Ombres... Il y a des chances que cela crée un certain trouble chez les personnages qui oscilleront sûrement entre méfiance et confiance en cet étrange guide tombé du ciel.

3. Shutdown

Alors que les personnages préparent leur expédition, ils sont contactés par un Héraklès, apparemment sous très haute tension. Il leur donne rendez-vous dans un lieu habituel et leur demande de venir au plus vite pour une affaire de la plus haute importance. Le Neptune est en effet sur la piste d'Utopia 2.0. Cela est du, selon Héraklès, aux nombreuses sommes qui ont transitées par Utopia Corp lors des achats de matériel. Deux agents

des Veilleurs, mais le Servant n'est pas dupe, sont en effet venus dans les locaux d'Utopia Corp et ont perquisitionné de nombreux dossiers à l'entreprise. Selon lui, c'est bien le Neptune qui est à l'œuvre et non le corps des Veilleurs. Les dossiers de compte de l'entreprise pourraient mettre la puce à l'oreille de l'agence de renseignements du Culte sur le fait qu'Utopia Corp ne soit qu'une couverture, une vitrine légale à autre chose... De plus, et cela est d'autant plus inquiétant, les vidéos de surveillance de la nuit dernière montrent un homme en combinaison qui pénètre dans les locaux de l'entreprise par effraction, entre dans le bureau de Pratt et ouvre la trappe menant aux inter-niveaux. En suivant les câbles, il pourrait retrouver le Sanctuaire. Cela devrait lui prendre du temps, mais avec de la persévérance, il pourrait le trouver... Héraklès a bien essayé de le retrouver mais a échoué. Il demande aux personnages de l'aider à explorer les deux pistes : le Neptune et l'homme en combinaison qui erre dans les inter-niveaux... Pendant ce temps, il va effectuer des copies de L.I.A. vers un lieu tenu secret et va formater ce qu'il juge de moindre importance. Le temps presse et il faut sauver Utopia 2.0... Son temps sur Equinoxe est terminé. C'est la fin du Sanctuaire...

Il est très probable que les personnages commencent par le Neptune puisqu'ils ont eu l'occasion de travailler avec ce service dans des scénarios précédent. Une procédure administrative pour être reçu puis pour discuter avec le responsable du dossier va donc débiter, sauf s'ils ont des contacts permettant d'éviter cela. De toutes manières, si les personnages n'ont jamais eu affaire au Neptune au cours de la campagne ou qu'ils n'entretiennent pas avec cette faction de bons contacts, alors cette piste devrait s'arrêter là. Sinon, après une grosse journée d'attente, parce que le Neptune leur doit bien ça, ils sont conviés dans un bar quelconque du niveau 0 à rencontrer le responsable du dossier Utopia Corp. Il s'agit de Paul Imalli, avec qui ils ont déjà travaillé sur l'histoire de Cortex et d'Agna Nakh. Le bras droit de Sernea leur explique alors tous les doutes qu'il a sur l'entreprise Utopia Corp, qu'il pense être une vitrine pour une puissante faction... Les premières analyses des dossiers perquisitionnés lui donnent d'ailleurs raison. D'énormes versements figurent dans les comptes et ces sommes correspondent à de l'argent frauduleux qui a été perçu puis volé par différentes organisations ou nations présentes à Equinoxe (**voir l'article sur Utopia 2.0 et ses moyens de financement**)... A l'heure où les personnages parlent avec Imalli, le directeur Jason Pratt a été interrogé mais cela n'a rien donné, puisqu'il croit travailler pour le Neptune... En échange de ses renseignements, l'agent

spécial Imalli demandera aux personnages ce qu'ils savent... Et il n'est pas tombé de la dernière pluie... Il a compris que si les personnages sont là, c'est qu'ils ont des choses à dire... Ou à taire...

Au sujet de l'homme en combinaison, Imalli ne sait rien... Il ne travaille pas pour le Neptune. En réalité, il s'agit d'un homme du Prisme, qui a enfin une piste au sujet d'Utopia 2.0. Cela est peut être du aux révélations qu'on effectué les personnages lors du scénario I.9 dans lequel, ils ont été interrogés par des agents du Prisme... Pour le retrouver, il va être nécessaire de retrouver sa trace dans les inter-niveaux après une très longue traque ! C'est la seule façon de le coincer. Quand les personnages le retrouveront, il ne sera plus très loin du Sanctuaire... C'est un bon combattant, mais il ne fera pas le poids et préférera briser sa dent au cyanure avant de parler...

Quoi qu'il en soit, quelques heures avant leur départ programmé, les personnages, aux côtés de Héraklès, assisteront au formatage des dernières données de l'Intelligence Artificielle. Cela est une perte incroyable mais l'essentiel a été préservé. Seules des données de géopolitiques actuelles seront perdues... C'est donc dans un navire, qu'Utopia 2.0 s'était fait préparé, que les serveurs ont été copiés. Ce navire, baptisé le Prometheus, sera donc le nouveau Sanctuaire... Elle y sera en sécurité, mais ne sera plus au coeur des événements comme elle a pu l'être jusqu'ici... Si vous le souhaitez, pour un final en apothéose, des commandos du Neptune peuvent être repérés dans les Zones Pourpres, alors que les derniers dossiers sont formatés...

II. L'EXPÉDITION

Cette deuxième partie est un voyage initiatique menant les personnages d'Equinoxe vers le dépôt via Kâ et une étrange expérience de la surface. L'Ambassadeur des Ombres, sous les traits de Nadorfé, le guide, souhaite montrer aux personnages une partie de leur passé afin de leur faire comprendre d'où ils viennent et le rôle qu'ont joué les Généticiens dans cette histoire.

1. Le trajet vers la surface : Exode !

Le voyage d'une demi-quinzaine de jours passé, il est temps pour les personnages de débarquer à Kâ, qui sera leur ultime étape avant la surface. Les quelques jours de préparation dans la cité méditerranéenne peut être l'occasion quelques scènes. Si vous le souhaitez, des informations sont disponibles, en attendant le supplément sur l'Union, dans le Livre de base (**pages 36 à 38**). Les

personnages peuvent donc revoir d'anciennes relations ou avoir des ennuis ... Développer cette partie peut donc être une idée pour donner encore plus de densité à cette ultime scénario.

Synopsis : Espionnage industriel

Dogan Hamid est une petite crapule de la pègre de Kâ. Il a passé un contrat avec un dignitaire du royaume de l'Indus au sujet d'un prototype d'armes conçu par la société Mistral et actuellement déposé dans des entrepôts appartenant au Département Nexus chargé de la recherche militaire de la nation. Hamid doit le dérober et le confier au dignitaire présent à Kâ quelques jours. Ce dignitaire est un diplomate du Royaume de l'Indus en escale. Il est accompagné de six assassins Ashnir. Le plan est simple. Hamid doit dérober le prototype et le confier à des porteurs qui seront exécutés lors de l'échange par les assassins. Afin de ne pas sacrifier ses hommes, Hamid a décidé d'utiliser des individus de passage pour le rendez-vous mortel.

Lors de l'arrivée des personnages à Kâ, le caïd est présent dans les docks et va les choisir comme victimes. Pour cela, il va envoyer ses hommes les harceler afin de les contraindre à faire ce qu'il souhaite. C'est à vous ici de décider la façon dont il va s'y prendre. Peut être va-t-il corrompre des douaniers pour bloquer le navire tant qu'ils n'ont pas accepté de se rendre au rendez-vous et d'échanger la mallette. Peut être va-t-il prendre en otage un PNJ et accepter de le remettre une fois la mission réalisée. Peut être va-t-il jouer des muscles et intimider les personnages... A vous de voir... En tous les cas, laissez les personnages se débarrasser de cette situation.

Un jour plus tard, une mallette est remise au navire avec l'adresse de l'échange. Il s'agit d'une mine désaffectée en périphérie de la station. L'endroit est lugubre. Quelques minutes après l'arrivée des personnages, les assassins Ashnir arrivent pour éliminer les innocentes victimes et récupérer le prototype. A ce moment, plusieurs conclusions sont possibles. Les personnages peuvent s'en tirer seuls, mais peuvent également se trouver en difficultés. Si c'est le cas, il n'est pas question de massacrer votre groupe à cet instant de la campagne. La situation peut se retourner suite à l'intervention d'un groupe de foreurs, d'un commando de la division Enée sur la trace de Hamid et de ses hommes, de terroristes de la Voix Divine ou même du guide, décidément bien mystérieux... Peu importe... Seule la survie des personnages compte.

Une fois les assassins éliminés, à vous de voir si les personnages conservent le prototype ou s'il est récupéré. S'ils le conservent, à vous de voir en quoi consiste cette innovation technologique... Une arme bactériologique ou un poison sont des solutions, mais tout est possible avec la sortie du Guide Technique.

En tous les cas, quelques jours après leur arrivée, les personnages quittent la station vers la surface. Le trajet n'est pas long et dans les heures qui suivent, les personnages mettent pied sur la terrible surface où une expérience très étrange les attend... Leur véhicule va en effet tomber en panne vers le milieu du parcours et il va être nécessaire de terminer la fin trajet à pied en armure... 300 kilomètres en armure et en milieu hostile risque d'être un véritable enfer... Cela ne semble pourtant pas effrayé le guide... Une fois dehors, il demande en effet aux personnages d'ôter leur masque et à leur grande surprise, l'air va être respirable... La surface n'est pas ce que l'on avait dit aux personnages... On peut y vivre !

Cette partie est en réalité une vision infligée aux personnages par le mystérieux guide dont la puissance psychique est d'une puissance inouïe... Le véhicule n'est pas tombé en panne, mais les personnages sont tombés dans un semi coma, victime des projections mentales de leur protecteur qui souhaite leur faire revivre un moment important de l'histoire de l'humanité : l'Exode ! Pour jouer cette partie, la lecture des premières pages du roman de Philippe Tessier est nécessaire. Elles sont disponibles en téléchargement sur le [site officiel](#).



L'arrivée en surface (extrait du supplément Surface)

Une fois le casque et les armures enlevées, au profit d'exosquelettes, présents dans le Phalène, le véhicule sécurisé et quelques vivres mises dans des sacs, le guide

explique aux personnages qu'il souhaite leur montrer des choses avant de les conduire vers leur destination. Cela n'est pas un problème puisque c'est sur la route. Ici commence la première étape du voyage initiatique des personnages. De nombreuses modifications vont être apportées aux aventures vécues par Lyam et Lénid et Calen et sa famille, mais l'essentiel va être repris.

Quelques heures après avoir quitté leur véhicule multi milieu, les personnages vont être témoins d'un affrontement entre des engins volants. Alors qu'ils progressent dans un relief tourmenté, victimes de soubresauts sismiques d'une planète en souffrance et d'une pollution ancienne, un appareil vole une première fois au dessus de leur tête. Le guide explique alors que c'est un appareil de la Coalition Globale. Quelques instants plus tard, d'autres appareils apparaissent également à ses trousses. Ces engins de l'Insurrection, faction ennemie de la Coalition, viennent probablement d'une arche sous-marine, des bâtiments construits pour accueillir les populations de la surface. C'est le moment pour lui d'en dire plus sur ces deux puissances, sans évoquer pour autant le moment où se passent les événements. Les personnages devraient être très surpris de constater encore une fois que la surface est la scène de tous ces événements. En tous les cas, au-dessus d'une jungle située un peu plus loin, les chasseurs rutilants de l'Insurrection tirent de nombreuses salves sur l'engin isolé de la Coalition qui à son tour lâche une salve de leurres. Malgré une résistance acharnée, l'engin se crashe à quelques centaines de mètres des personnages, après les avoir de nouveau survolé. Il est très facile pour eux de se cacher dans les multiples replis rocheux... Alors, qu'à la demande du guide, ils s'approchent du crash, un deuxième groupe de chasseurs vient se poser. Sortent des commandos lourdement armés... Ils s'approchent de l'engin ennemi quand une onde de choc balaye la zone, mettant les personnages au sol puis une cacophonie insupportable de sons suraigus élimine, de façon définitive, les commandos de l'Insurrection. C'est alors que les personnages peuvent apercevoir un très vieil homme en robe de bure et au magnétisme et au charisme incroyable, s'extraire de son engin réduit en cendre. Il s'appuie sur un long bâton avant de s'effondrer. L'examen de la scène permet de se rendre compte que les commandos sont humains, que leur matériel est d'excellente facture, que le vieil homme est plus grand que la normal, que ses blessures cicatrisent vite et que son bâton est fait d'un métal étrange et qu'il possède des inscriptions indéchiffrables... Le guide propose alors de l'emmenner car il pourrait permettre d'accéder plus facilement à l'endroit qu'il souhaite leur montrer...

Quelques jours plus tard, durant lesquels marches harassantes en exosquelettes, paysages désolés et bivouacs se sont succédés, un nouvel évènement va perturber le morne quotidien de l'expédition. Alors que les personnages se sont réfugiés dans une grotte par la faute d'une tempête de tous les diables, le guide les appelle pour leur montrer quelque chose. Un peu plus bas dans la vallée, alors que les éléments se déchainent, une gigantesque station généticienne sort du sol. Décrivez la scène telle qu'elle est décrite dans l'extrait d'Exode. Le guide explique alors que ces machines que l'on doit aux Généticiens servent à accumuler de l'énergie utilisée pour le fonctionnement des Enclaves, des communautés humaines vivant à l'abri de phénomènes boucliers atmosphériques, les protégeant de la pollution et des éléments naturels. Ces Enclaves sont d'ailleurs les derniers refuges de l'Humanité avant le grand départ...



Un entrepôt désaffecté de la surface (extrait du Guide Technique)

Il n'en dira pas plus car l'étrange vieil homme s'agit au fond de la grotte. Ses blessures et brûlures sont presque toutes guéries. Pour en avoir le cœur net, le guide entaille la peau de l'homme, une peau lisse sans poil, et cette dernière se referme et se régénère instantanément, sous l'effet probable de nano machines... Selon lui, il s'agit d'un Généticien, ces mystérieux individus venus de nulle part et qui ont sauvé l'Humanité en apportant la technologie des Enclaves, des boucliers atmosphériques ou des Arches, ces structures sous marines, dans lesquelles les premiers humains ont commencé à migrer... Les Généticiens sont apparus, selon ce que l'on dit, il y a un petit siècle, devant les Nations Unies, pour sauver l'Humanité de guerres interminables et d'une pollution galopante. Malheureusement, nul ne sait d'où ils viennent, ni ce qu'ils veulent vraiment... En tous les cas, le vieil homme en est probablement un. Si les personnages venaient à poser des questions destinées à se repérer dans le temps, le guide les éludera. Tout comme les

autres questions concernant la localisation et la destination du groupe... Ceci n'est qu'un voyage initiatique que seul l'esprit des personnages effectue. Leurs corps étant inertes dans le véhicule faisant route vers la surface.

Au réveil, le groupe prend son traditionnel petit déjeuner de nourriture déshydratée, alors que des grésillements et des bruits dissonants envahissent l'atmosphère. D'abord insupportables, les troubles auditifs s'estompent alors que les couleurs tout autour disparaissent. L'épicentre du phénomène semble venir d'un peu plus loin dans la vallée. Le guide propose alors de faire un détour pour éviter ces perturbations de la réalité de plus en plus fréquentes. Sur le chemin du détour, les personnages assistent à l'agonie d'un sanglier mutant pris au piège de lianes vivantes... Cette scène n'est pas rare, comme si la nature et la planète se défendaient et prenaient vie... Peut être sous la direction d'une conscience globale... Un peu plus tard, sur une piste escarpée, les personnages aperçoivent de la fumée venant d'un village. Pour le guide, cela ne fait aucun doute. La communauté qui vit là vient d'être exterminée par un commando de la Coalition Globale ou de l'Insurrection, les deux factions qui se déchirent pour le contrôle de la planète... Un peu plus tard, les personnages entendent un cri d'animal, signal selon le guide, de la présence d'un campement où ils pourront se reposer cette nuit.

Le campement installé dans un corridor rocheux accueille, une dizaine d'hommes. Tous font route vers l'enclave de la Mer Noire, dernier espoir, à ce que l'on dit, de pouvoir rejoindre une arche, toutes les autres étant complètes... C'est l'occasion de discuter avec Calen et Anna Lestrovick, de malheureux errants qui après avoir tenté leur chance à Dresde et Bucarest, ont décidé de faire route vers la Mer Noire, malgré tous les dangers, attendant une famille si vulnérable. N'hésitez pas à tartiner cette scène de sentiments puissants. Calen est inquiet pour sa femme enceinte qu'il sent à bout de nerfs. Samuel, son fils, est malade et la fièvre a du mal à tomber... Racontez aussi leur histoire et leurs différents échecs dans les Enclaves qu'ils ont visités. A Dresde, puis à Bucarest, cela s'est toujours déroulé de la même façon. Aux abords des Enclaves, des milliers de personnes se massent dans des tentes afin d'attendre le verdict des médecins de la Coalition Globale. Ces derniers dressent des listes de personnes au patrimoine génétique suffisamment intéressant pour rejoindre les Arches. Les familles sont en général reçues car elles pourraient permettre de peupler à la prochaine génération des Arches. Malheureusement, celle de Calen n'a pas eu cette chance.



Les Enclaves sont protégées par des boucliers atmosphériques, des merveilles généticiennes invisibles et salvatrices. Elles protègent les dernières villes d'une civilisation désormais perdue. Malheureusement, cela ne suffit pas à lutter contre la bêtise humaine, puisque l'on raconte que l'Enclave de Moscou a été réduite à néant par une arme atomique de l'Inquisition... A l'enclave de Dresde, Calen et Anna ont eu le privilège de voir deux Généticiens. Il s'agissait du Seigneur Arisheïm et de Dame Nisallia. Ils étaient d'une beauté prodigieuse et d'une carrure supérieure à la moyenne humaine. Leur charisme était incroyable... Et leur regard... Jamais Calen ne l'oubliera... Un regard indéfinissable... A la fois rassurant et effrayant... Le regard de ceux qui ont offert à l'Humanité les Arches, en sauvant une partie et en condamnant l'autre à une mort certaine en surface...

C'est à ce moment que le guide intervient dans la conversation : « C'est ainsi que s'est déroulé l'Exode il y a

de cela des siècles... » Ces paroles, résonnent dans la tête des personnages à de nombreuses reprises, s'estompant peu à peu... Puis l'environnement du campement fait place à celui d'une cabine du navire de transport des personnages faisant route vers la surface... A leur réveil, leur mystérieux guide est présent dans la pièce répétant la phrase du songe « C'est ainsi que s'est déroulé l'Exode il y a de cela des siècles... ». Puis, une fois la conscience des personnages bien éveillée, il ajoute d'une voix sereine et posée que cette étape n'est que la première d'un long voyage initiatique qui les mènera à leur but, le dépôt de Faedron l'Historien, appelé aussi le Trompeur par ses frères, le Généticien qui a créé Utopia... Suite dans la deuxième partie intitulée **La théorie du 100e singe...**

Merci à Philippe Tessier pour ses conseils

_ PARU SUR LE SDEN EN MARS 2014 D'APRÈS UN FICHER DE GAP »