

Scénario 1 – La Pyramide de Cristal

Bienvenue sur Star Dust II ! Bonne Chance !

Préambule

Il s'agit d'une aventure, relativement balisée, adaptée à tous groupes de PJ, quelle que soit leur appartenance (Clan, coalition, MégaCorp., guildes ou autres factions). Elle devrait pouvoir convenir aussi bien à des joueurs débutants qu'à des joueurs expérimentés. Cette aventure peut même faire office de scénario d'introduction même si ce n'est pas sa vocation première puisqu'il s'agit plutôt d'un scénario de transition.

Synopsis

Après une mission difficile, les PJ goûtent un repos bien mérité sur Star Dust II et en profitent pour dépenser leur argent si durement gagné. Aux différents casinos, leurs fortunes sont diverses et la plupart du temps, ils finissent la journée bredouille et bien souvent nettement moins riches que le matin même. Surprise ! L'un d'eux réussit à remporter un prix lors d'un concours : il s'agit d'une participation gratuite pour une équipe au fameux défi de la Pyramide de Cristal que très peu ont réussi à surmonter. Le prix pour une équipe gagnante étant de 10 millions de Crédits, les PJ ne peuvent refuser une telle opportunité. Le jeu tient toutes ses promesses et se révèle particulièrement difficile, de par ses énigmes et ses confrontations plus ou moins musclées. Cependant, il s'avère que le jeu est truqué et qu'il est en réalité impossible de gagner. Et parce que les PJ en savent trop, ce qui était déjà un jeu violent va se transformer en véritable chasse à l'homme sans pitié.

Acte 1 – La Bonne Surprise

Coup de Chance !

Après une mission ou une série de missions particulièrement difficiles, les Personnages ont décidé de prendre du bon temps. Ils passent ainsi une semaine de vacances sur Star Dust II (cf. infra **Le Système Star Dust**) et dépensent leur argent sans compter dans les nombreux casinos que comporte la planète ainsi que dans les différents loisirs qui leur sont proposés (sauts depuis les plus hauts buildings avec ceintures Anti-G, séances de massages employant des techniques issues des quatre coins des galaxies jumelles réalisées par des créatures de rêves...). Même s'il leur arrive parfois de remporter quelques gains, ils sont minimes et cela conforte l'opinion selon laquelle il est bien rare de faire fortune grâce aux jeux et qu'il est bien plus fréquent d'y laisser tout ce qu'on possède. Jusqu'au jour où l'un des PJ gagne un prix ! Incroyable, il s'agit d'une participation gratuite au

célèbre défi en équipe de la non moins célèbre Pyramide de Cristal.

Le but consiste à triompher des nombreuses épreuves et énigmes qui attendent les concurrents et au besoin de neutraliser les concurrents adverses. Le prix pour une équipe qui réussirait à surmonter toutes les épreuves est de 10 millions de Crédits ! Difficile pour les PJ de refuser une telle opportunité, d'autant plus que c'est l'occasion rêvée de pouvoir se ré-exercer un peu, surtout que même les prix pour les équipes, qui sans avoir remporté la victoire n'ont pas démerité, sont loin d'être ridicules et se chiffrent en dizaines de milliers de Crédits.

L'Inscription

Arrive le grand jour, les Personnages se présentent à l'accueil de l'immeuble de la production de la Pyramide de Cristal (la tour Alydrinne) et présentent leur invitation à la superbe hôtesse de la réception qui les conduit aussitôt dans un salon privé de forme circulaire, particulièrement luxueux. Seuls les matériaux les plus nobles semblent avoir été utilisés pour la réalisation de cette salle qui est également équipée des derniers raffinements technologiques.

– Détendez vous, Monsieur Clarck va bientôt vous rejoindre, leur confie leur hôtesse de sa voix suave avant de les quitter.

Et oui, c'est Ethen Clarck (cf. infra **Principaux PNJ**) en personne qui va venir saluer les PJ. Ces derniers ont vaguement entendu parler de lui, il s'agit du présentateur vedette de la Pyramide de Cristal. En attendant, les PJ peuvent s'installer confortablement dans les somptueux fauteuils en cuir disposés en demi cercle et se restaurer s'ils le souhaitent, des mets sophistiqués étant disposés ça et là sur les tables basses mobiles situées au milieu de la pièce. Une simple pression sur l'un des boutons intégrés dans les accoudoirs des fauteuils permet de faire venir la table basse de son choix afin de se servir.

Après une demi-heure d'attente, Ethen Clarck arrive enfin et fait une entrée particulièrement théâtrale.

– Bienvenue mes chers amis ! Je vois que vous vous êtes mis à l'aise, vous avez eu bien raison !

Ethen Clarck se lance alors dans une longue tirade où il vante pêle-mêle le spectacle que constitue la Pyramide de Cristal, unique en son genre et qui provoque aussi bien chez les participants que chez les téléspectateurs des flux d'adrénaline sans équivalents, Atlantis 4 qu'il surnomme la Perle du Cosmos, les jeux de hasard de toutes sortes mais également les jeux de stratégie et bien sûr les jeux grandeur nature. Après une courte pause où il paraît songeur, il repart de plus belle, prétendant vouloir relater rapidement l'histoire de l'émission qu'il dit être la plus regardée des deux galaxies. En fait, il décrit l'historique complet dans les moindres détails depuis les tous débuts parsemant son

récit de nombreuses anecdotes et ce pendant près d'une heure.

Si les PJ ne se sont pas encore endormis c'est parce qu'Ethen à tendance à parler plus fort dès qu'il voit que son auditoire est un peu moins réceptif et également parce qu'il a pour habitude de marcher en long, en large et en travers alors qu'il discourt et qu'il en profite pour donner de grandes clagues dans le dos à ceux qui ont le malheur d'être proches de lui alors qu'il vient de trouver un bon mot.

– Trêve de bavardages mes amis ! Voici votre billet d'inscription pour la Pyramide de demain ! s'écrie Clarck. Vous ne l'avez pas volé ! Et non, vous l'avez gagné !

– Mais dites moi, quel nom d'équipe allez-vous prendre ? Quelque chose qui ait de la gueule si possible ! En attendant voici votre invitation pour le dîner de ce soir ! Peut-être n'avez-vous rien de mieux à vous mettre que ça ! ajoute-t-il en essayant de réprimer une moue d'écœurement alors qu'il pointe du doigt les vêtements des PJ. Heureusement, nous avons pensé à tout ! Rendez vous dans ce célèbre magasin de l'Avenue du Destin avec votre invitation pour le dîner de ce soir, ils se feront un plaisir de vous trouver les plus beaux costumes de soirée que vous ayez jamais vu ! Ça vous changera ! dit il avec un large sourire.

Ethen tend alors aux personnages une carte de visite aux couleurs du magasin en question, puis s'en va aussitôt à grandes enjambées.

– À très bientôt mes chers amis !

Le Serpent

Le soir même, les Personnages, après être passés ou non au fameux magasin, se rendent à nouveau à l'immeuble de la production de la Pyramide de Cristal et y présentent leur invitation pour le dîner des participants. Les médias sont de la partie et les PJ vont devoir se plier à quelques interviews avant de pouvoir rejoindre l'ascenseur qui mène au dernier étage du bâtiment, à près de 1000 mètres d'altitude. Les questions qu'on leur pose sont pour la plupart très convenues :

– Qu'est-ce que ça fait de gagner une invitation pour la Pyramide de Cristal ?

– Pensez-vous pouvoir remporter le Pyramidion que si peu ont réussi à ramener chez eux ?

– N'avez-vous pas peur des Pourfendeurs ?

– Comment ça ! Vous ne connaissez pas les Pourfendeurs ?

– Estimez-vous que vous êtes les favoris ?

– Et dans la vie vous faites quoi ?

– On dit que certains d'entre vous auraient des mœurs bizarres, qu'avez-vous à répondre à ça ?

– Si vous gagnez, vous ferez quoi des 10 millions de Crédits ?

Un autre groupe de participants arrivant, les médias finissent par les quitter précipitamment afin de ne pas rater les suivants. Les PJ, accompagnés de leurs hôtes, se dirigent alors vers le Direct, l'ascenseur

qui mène directement au 350^{ème} étage de la tour. Une fois arrivés, ils sont conduits dans un salon privatif du même type que celui dans lequel ils avaient rencontré Ethen Clarck le matin même. Une fois qu'ils sont installés dans les luxueux fauteuils, la lumière diminue d'intensité et l'HoloProjecteur se met en marche. Ethen Clarck apparaît.

– Bonsoir mes amis ! Je vous ai choisi pour vous montrer ma dernière réalisation en date, le SerpentGlisseur. Ce RamGlisseur d'un genre particulier reliera à terme les principaux centres névralgiques d'Atlantis 4 et constituera un fabuleux moyen de découvrir notre fantastique mégapole à près de 1000 mètres d'altitude. En effet, le Serpent survolera les principaux sites d'Atlantis 4 et grâce à sa paroi inférieure transparente, ses occupants ne louperont rien du mirifique spectacle qui s'offrira à eux ! Alors qu'Ethen continue à vanter les mérites de son joujou, les PJ peuvent voir des images de l'aspect définitif du Serpent qui doit son nom à sa structure spécifique : des éléments reliés entre eux à la manière d'une rame de glisseur classique mais dont seul l'élément frontal est guidé par le rail unique le surplombant, les autres éléments suivant celui de tête en adoptant de temps à autres une trajectoire ondulante à la manière du fameux reptile.

– Je vous vois déjà envieux de ceux qui auront la chance d'essayer le Serpent pour la première fois ! Et bien ne le soyez plus car c'est vous qui aurez ce privilège !

La lumière se rallume progressivement et les deux hôtes invitent les PJ à les suivre. Après être sortis du salon, les personnages suivent leurs hôtes le long de tout un ensemble de corridors et arrivent enfin devant un quai d'embarquement. Un hologramme d'Ethen Clarck apparaît.

– Et voici le prototype du Serpent, pour le moment il ne s'agit que d'un circuit circulaire reliant cette tour à une autre mais très bientôt le tracé définitif sera opérationnel et les touristes afflueront pour avoir le privilège de parcourir les cieux à bord du SerpentGlisseur !

Précédant leurs hôtes, les PJ embarquent à bord de l'élément de rame qui leur est réservé. Une fois les portes d'accès fermées, le RamGlisseur démarre assez lentement et garde une vitesse très modérée.

– Comme vous pouvez le remarquer, le prototype ne peut se déplacer qu'à petite vitesse mais sachez que la version définitive pourra se déplacer à des allures beaucoup plus élevées.

L'habillage intérieur est encore assez primitif sur cette version bien que des fauteuils soient déjà présents. La fameuse verrière inférieure est également présente et permet de contempler la gigantesque cité alors qu'elle défile sous les pieds des PJ.

– Sur votre gauche, la deuxième tour que j'ai baptisé tour Elkodrinne, encore vide pour le moment et qui, à terme, devrait être reliée à la Pyramide de Cristal et servira de cadre à un autre jeu de ma conception, mais je ne peux vous en dire plus pour le moment !

Cette deuxième tour ressemble à s'y méprendre à la première et se situe non loin de la Pyramide de Cristal

qui devrait retenir toute l'attention des PJ. Cette dernière culmine à plus de 400 mètres de hauteur et le surpuissant éclairage qui lui est dédié lui permet de briller de mille feux

– Et oui ! N'est-elle pas superbe ? Vu d'en haut elle est encore plus magnifique ! La Pyramide est le monument le plus connu de tout le système !

Alors que le Serpent est sur le point de finir sa boucle, il aborde une sorte d'aiguillage et Ethen Clarck reprend la parole.

– Pour ceux qui seraient intrigués par cet aiguillage, sachez qu'il mène vers mon AstroPort personnel, au sommet de la tour Kessidrinne.

Le Dîner

Le RamGlisseur rejoint finalement son point de départ et les PJ, toujours guidés par leurs hôtes en sortent puis rejoignent le fameux restaurant panoramique de la tour, l'un des plus prestigieux de la ville, particulièrement réputé pour ses mets d'exception. Alors qu'ils se dirigent vers leur table, les personnages peuvent apercevoir les autres équipes rejoindrent les tables qui leur sont assignées. Alors que la plupart des invités ont choisi de se mettre sur leur 31 en revêtant des costumes de soirée particulièrement élégants, les PJ peuvent remarquer qu'une équipe a décidé de faire fi des recommandations d'Ethen (il s'agit des Pourfendeurs). A leur tête, un géant faisant nettement plus de deux mètres se promène même avec ses deux haches croisées dans le dos, une hache de guerre HornsGoth et une hache laser. Quant à ses comparses, ils ne sont pas en reste et semblent se promener avec tout leur attirail. Si les PJ posent des questions à leur sujet, on leur expliquera que ce sont les Pourfendeurs, la seule équipe à avoir jamais réussi à surmonter toutes les épreuves de la Pyramide et qu'ils disposent de privilèges particuliers et que tout cela est, somme toute, normal.

Alors que les premiers plats sont servis, Ethen Clarck s'invite à la table des personnages et après s'être auto-congratulé pendant près d'un quart d'heure au sujet de son sublime Serpent, il se décide à s'intéresser aux PJ.

– Alors vous avez trouvé quoi comme nom d'équipe ?

Si les PJ ont trouvé quelque chose, Ethen prend un air songeur puis s'écrie :

– Excellent ! Ça sonne bien, bravo !

Si les PJ n'ont rien trouvé ou sont hésitants, il s'exclame :

– Et bien il va falloir trouver quelque chose d'ici à demain ! Allez, la nuit porte conseil.

Il prend alors congé des PJ en se précipitant vers une autre table.

Le dîner se poursuit sans histoire alors que les PJ voient défiler sur les écrans géants les entourant des images des précédentes éditions de la Pyramide et les plats s'enchaînent au point que les personnages, totalement rassasiés, ont de plus en plus de mal à terminer leurs assiettes. Soudain une altercation éclate à l'autre bout de la salle panoramique. Les PJ qui s'en trouvent assez loin ne voient pas grand chose, surtout

que tout le monde s'est levé pour admirer le spectacle. Ils réussissent cependant à distinguer en partie la scène et peuvent ainsi se rendre compte que l'altercation met aux prises deux équipes dont les Pourfendeurs. L'échange, au départ principalement verbal, se durcit peu à peu et les protagonistes sont à deux doigts d'en venir aux mains. Bousculant leurs vis-à-vis, les Pourfendeurs (cf. infra **Principaux PNJ**) décident de quitter le restaurant mais prennent bien soin de passer devant les tables des autres concurrents en les traitant de tous les noms. Ils finissent par arriver devant la table des PJ, Dhott Zieggel en tête. Le HornsGoth s'approche de la table en désignant les personnages du doigt.

– Regardez moi ces minables, ils n'ont même pas passé les qualifications et ils espèrent pouvoir l'emporter ! Rien qu'à leur tête on voit tout de suite que ce ne sont que des lavettes !

Namtaf, tout en s'approchant à quelques centimètres du PJ le plus proche, ajoute :

– J'avais jamais vu de tels nazes d'aussi près !

Scalusia renchérit :

– En plus, ils n'ont pas l'air bien malins mais j'aimerais tout de même qu'ils puissent réussir une ou deux énigmes, histoire qu'on puisse les ridiculiser au cours d'un face à face ! Mais c'est peu probable...

– Laisse les, ils sont pitoyables, ajoute Dhott en tournant les talons.

Si les PJ ont la témérité de s'attaquer aux Pourfendeurs (qui sont armés jusqu'aux dents alors qu'eux ne le sont pas) le service d'ordre intervient immédiatement pour les séparer.

Acte 2 – La Pyramide

Les Règles du Jeu

Le lendemain, les PJ se rendent en milieu d'après-midi à la tour Alydrinne pour régler les derniers préparatifs avant l'émission. Ils sont conduits jusqu'à une grande salle dotée d'un comptoir derrière lequel se trouvent plusieurs personnes. Une sculpturale hôtesse s'approche des PJ.

– Bienvenue chers participants. Quel est le nom de votre équipe ?

– Très bien, je vais maintenant vous expliquer comment se déroule une session. La Pyramide de Cristal est composée d'un certain nombre de Niveaux successifs. Votre but est de résoudre les épreuves et les énigmes de chacune des salles d'un Niveau pour passer au suivant et ainsi de suite afin d'atteindre le sommet de la Pyramide où vous attend l'Ultime Épreuve. Si vous la réussissez, vous pourrez alors repartir avec le Pyramidion de Cristal et les 10 millions de Crédits.

– D'autres équipes, composées de N personnes (N : nombre de PJ), participent également à ce défi et il se peut que vous les rencontriez. Il se tient alors une confrontation entre les deux équipes afin de savoir laquelle pourra continuer et laquelle devra abandonner.

– Comme vous l'avez certainement déjà compris, il s'agit d'un jeu d'équipe. Il est, de fait, interdit de se séparer ou de laisser un coéquipier sur le carreau. Vous ne gagnerez que tous ensemble. Et si un seul d'entre vous abandonne, vous perdrez tous ensemble.

– Comme je vous l'ai dit, dans chacune des salles des différents niveaux de la Pyramide, une épreuve vous attend. Celle-ci ne commencera que lorsque l'ensemble de l'équipe aura franchi la porte d'entrée de la salle. Avant de vous précipiter, il est conseillé d'attendre que M. Clarck vous explique le problème qui vous sera posé. En général, réussir l'épreuve permet de déverrouiller la porte de sortie menant vers la salle suivante. Les portes en question sont renforcées (catégorie bâtiment voire bâtiment blindé) et quasiment à toute épreuve, cependant si un participant tentait sciemment d'en détruire une ou de la forcer, son équipe se verrait exclue du jeu.

– Vous ne pourrez pénétrer dans la Pyramide avec votre équipement personnel. A la place vous devrez utiliser l'équipement que nous allons vous fournir. Il s'agit d'une combinaison dépourvue de poches portant la couleur de votre équipe (indigo), de la Ceinture de Participation et d'un VisioCam qui permet aux téléspectateurs de disposer de vues subjectives de l'action en plus des prises réalisées par les nombreuses caméras disséminées dans la Pyramide. Ils sont également dotés de micros afin de recueillir les propos tenus. Enfin, leurs écrans permettent de vous faire passer des informations bien souvent en complément de celles données par M. Clarck.

– La Ceinture de Participation (une ceinture élastique dotée d'une boucle ovale) est particulièrement importante puisque que tant que chacune des ceintures des membres d'une équipe est active l'équipe est en jeu. Dès qu'un des participants désactive sa ceinture, il abandonne et son équipe abandonne par la même occasion. Pour désactiver sa ceinture, c'est très simple, il suffit de poser l'extrémité de ses deux index sur les bords de la boucle ovale, comme ceci. Il s'agit de deux DigiScanners calibrés pour ne réagir qu'aux empreintes digitales du porteur. Par ailleurs, le décès d'un participant entraîne la désactivation automatique de sa ceinture.

– Inutile de préciser que le port du VisioCam est obligatoire en permanence. S'il venait à être endommagé, il serait remplacé dans les plus brefs délais par un de nos opérateurs au même titre que la Ceinture ou la combinaison.

– En cas de tricherie avérée avec tentative de fuite, la production se réserve le droit de faire appel à des chasseurs de primes professionnels afin d'intercepter les fuyards.

– Est-ce que vous avez des questions ?

Une fois équipés, les PJ sont invités à rejoindre leur limousine, un GéoGlisseur de près de neuf mètres de long, avec laquelle ils vont effectuer le trajet jusqu'à la Pyramide dans un confort à peine imaginable.

Bienvenue dans la Pyramide !

À leur descente de la limousine, les Personnages sont attendus par une haie de caméramans et de reporters encadrant le fameux tapis rouge menant à la gigantesque pyramide translucide dont l'impressionnant volume écrase littéralement les personnages. Ceux-ci n'ont guère le temps de se pavaner devant les médias car ils sont attendus pour un dernier briefing avant l'émission.

C'est Ethen Clarck qui se charge lui-même de briefer les PJ en une dizaine de minutes.

– Salut les ... (nom de l'équipe des PJ) ! J'espère que vous êtes fin prêts car c'est le grand soir, votre grand soir ! Dans quelques minutes va démarrer le prime time de votre vie alors soyez bons, des milliards de gens vous regardent !

Comme à son habitude, Clarck quitte les PJ en coup de vent.

Moins d'une minute plus tard, le spectacle commence alors que les PJ sont dans leur Salle de Présentation, juste à côté de la porte donnant sur la première épreuve de la Pyramide. Après son speech habituel, Ethen entame la présentation des équipes. Plus dithyrambique que jamais, il ne tarit pas d'éloges quels que soient les participants.

– Ce soir nous accueillons également l'excellente équipe des Rôdeurs. C'est leur deuxième participation à la Pyramide de Cristal. Rappelez vous ! ils avaient été tout simplement phénoménaux la dernière fois et ils reviennent encore plus forts ! Qui pourra les arrêter ?

– Peut-être les Pourfendeurs ! Et oui, ils sont de retour après plusieurs mois d'absence. On ne les présente plus : ils sont méchants, ils sont brutaux, ils n'ont aucune pitié pour leurs adversaires et c'est pour ça qu'on les aime ! Ils ont remporté le Pyramidion à huit reprises et ils sont encore les grands favoris de cette édition.

Dans la salle des PJ, les projecteurs sont maintenant à pleine puissance.

– Mais sait-on jamais car voici venir les ... (nom de l'équipe des PJ) qui pourraient bien créer la surprise ! Ils sont jeunes, talentueux, n'ont peur de rien ni de personne et entendent bien en remonter à ceux qui sont trop sûrs d'eux !

– Enfin, n'oublions pas non plus les Charognards ! Une équipe à ne pas sous-estimer qui possède toujours son incroyable rage de vaincre et dont les membres n'hésiteront pas encore une fois à manigancer les coups les plus tordus pour arriver à leurs fins ! Ça promet du spectacle ! Beaucoup de spectacle !

La lumière des projecteurs est désormais moins intense dans la salle des PJ et la porte permettant d'accéder à la Pyramide est en train de coulisser lentement dans le plafond, libérant ainsi le passage vers le couloir situé juste derrière. Les PJ en franchissent le seuil. La voix de Clarck résonne alors dans le corridor :

« Bienvenue dans la Pyramide de Cristal ! C'est à vous de jouer maintenant. Bonne chance ! »

Premières Épreuves

Le Couloir d'Exorde

Les Personnages pénètrent dans un long couloir très sombre uniquement éclairé par des lumières bleuâtres disposées au raz du sol, sur les bords du couloir. La voix d'Ethen Clarck se fait à nouveau entendre :

« Bienvenue dans le Couloir d'Exorde, il constitue votre point d'accès aux salles de la Pyramide. Vous devriez également y trouver de quoi vous aider à surmonter certains défis auxquels vous allez être confrontés. Bonne chance ! »

Au bout du couloir sur N+1 présentoirs noirs éclairés par des projecteurs, les PJ découvrent N-1 Mini Blaster (sans leurs batteries), un AutoBlaster MC3 (sans sa batterie) et une batterie de type NanoBatterie MK2 (Nano MK2) qui peut s'adapter sur un Mini Blaster mais pas sur un AutoBlaster MC3 qui nécessite une MicroBatterie MK1 (Micro MK1). Derrière les présentoirs, une porte non verrouillée permet d'accéder au couloir suivant. Celui-ci monte en pente douce sur plus de trois cents mètres et aboutit à une nouvelle porte.

Les Rivières d'Acide

En l'ouvrant, les PJ ressentent aussitôt une affreuse odeur et entendent le bruit de ce qu'ils vont considérer dans un premier temps comme étant un cours d'eau. Devant eux, juste derrière la porte qu'ils viennent d'ouvrir, se situe un promontoire surplombant d'une dizaine de mètres une sorte de rivière qui semble être en ébullition et de laquelle émane la puissante odeur. La salle est gigantesque et c'est tout juste si les PJ réussissent à en apercevoir, à travers les vapeurs suffocantes, l'autre extrémité dotée d'un promontoire et d'une porte identiques. Entre les deux, trois piliers, construits sur des sortes de récifs rocheux dépassant de la surface de la rivière, sont reliés par des barres cylindriques d'environ cinq centimètres de diamètre faisant une vingtaine de mètres de long.

« Bienvenue au dessus du lit tumultueux des Rivières d'Acide. Il va vous falloir rejoindre la porte de sortie à la force des bras. Inutile de préciser que toute chute est obligatoirement fatale. Bonne chance ! »

Un jet de FORCE (voire d'ENDURANCE) est nécessaire pour chacune des quatre traversées, la difficulté de base étant de 8. Elle peut être modifiée par le poids du personnage et augmenter au fur et à mesure de la traversée de la salle, les muscles ayant tendance à tétaniser à moins que les PJ ne se reposent suffisamment sur chaque pilier. Ces derniers ne peuvent accueillir que trois PJ au grand maximum et se situent au beau milieu des vapeurs d'acide. Un jet de VOLONTÉ peut également s'avérer nécessaire afin de savoir si les PJ réussissent à garder leur sang froid. Dans les trois piliers, il existe à chaque fois un renforcement du côté amont de la rivière que les PJ ne peuvent normalement pas voir. En se penchant du côté

amont et en tendant le bras, il est possible de récupérer les objets cachés dans les trois renforcements, dans l'ordre : 1 PRP Standard avec sa batterie (Micro MK1), 1 Champ de Force à particules MK2 avec sa batterie (Micro MK1), 1 Tube de Médicaments. Le promontoire d'arrivée est positionné de telle sorte que le renforcement du dernier pilier soit visible sans pour autant permettre de distinguer s'il y a quelque chose à l'intérieur.

La Salle des Trocs

Après un court couloir tournant sur la droite, les Personnages arrivent dans une salle rectangulaire de taille moyenne dans laquelle se trouvent N+1 coffres-forts doubles, scellés dans des blocs de béton cellulaire. Ethen Clarck s'adresse à nouveau aux PJ :

« Bienvenue dans la Salle des Trocs ! Chacun des doubles coffres-forts situés devant vous va vous permettre d'échanger un de vos objets contre le contenu de l'autre partie du coffre. Pour ce faire, vous devrez placer votre objet dans le coffre, le refermer ce qui déverrouillera l'autre porte et vous permettra d'en récupérer le contenu. Sur chaque coffre, à l'exception d'un seul, marqué d'un point d'interrogation, le contenu de l'autre coffre est indiqué. Au cas où vous ne seriez pas contents de votre troc, il est possible de refaire le processus dans l'autre sens. Il est bien évidemment totalement interdit de tenter de forcer les coffres. Bonne chance ! »

Sur un des coffres, il est inscrit « Epée protonique complète » (elle est associée à sa batterie Nano MK2). Sur un autre coffre, il est inscrit « Champ de Force à particules MK1 complet » (il est associé à sa batterie Micro MK1). Un coffre porte l'inscription « Batterie Micro MK1 » et les coffres restants portent l'inscription « Batterie Nano MK2 ». Le coffre marqué d'un point d'interrogation contient un Kogun R3 sans batterie (type Micro MK1). Une fois leurs trocs terminés, les PJ peuvent sortir par la porte déverrouillée située à l'autre bout de la salle.

La Galerie des Hologrammes

Après avoir parcouru un couloir assez large et bien éclairé, les PJ arrivent devant une grande porte qui coulisse dès lors qu'ils se trouvent à moins de trois mètres d'elle. Ils pénètrent alors dans une grande salle rectangulaire (elle fait une dizaine de mètres en largeur), assez sombre, très haute de plafond au centre laquelle se trouve un long tapis pourpre qui la parcourt intégralement et aboutit à la porte de sortie. De part et d'autre du tapis qui doit faire environ cinq mètres de large se trouve un certain nombre de socles sur lesquels sont posées des statues grisâtres semblant aller par paires. En effet, de chaque côté du tapis, les statues se regardent, semblent se parler voire se disputer ou se tournent le dos. Sur les murs de la salle, de gigantesques tentures faiblement éclairées représentent des scènes de combat à l'arme blanche.

« Bienvenue dans la Galerie des Hologrammes. Les statues que vous voyez sont en fait des hologrammes extrêmement réalistes. Cependant, des androïdes de combat armés se sont cachés parmi les hologrammes. Réussirez-vous à les démasquer avant qu'ils ne vous tuent ? Bonne chance ! »

A chaque fois que les personnages arrivent à moins de deux mètres d'un couple de statues, celles-ci se mettent en mouvement de façon particulièrement réaliste. La plupart des statues possèdent des armes blanches (épées, sabres, katanas, dagues, rapières...) et n'hésitent pas à s'en servir pour réaliser quelques attaques généralement dans la direction des PJ. Au bout d'une minute ou deux, les deux hologrammes s'évanouissent. Si les PJ ont le malheur d'utiliser leurs armes de poing pour effectuer des tirs préventifs sur les hologrammes alors qu'ils ne se sont pas encore mis en mouvement, tous les hologrammes (une trentaine) se mettent en mouvement, descendent de leurs socles, encerclent les PJ et font mine de les attaquer dans une gigantesque gigue endiablée au sein de laquelle il est impossible de distinguer les androïdes (type Sirius G1, cf. infra **Principaux PNJ**). Ceux-ci sont au nombre de quatre (voire plus) et ne forment pas forcément des couples de statues. Ils se trouvent aux deux tiers de la salle et sont équipés d'armes protoniques (épées/lames protoniques) qu'ils déclenchent au dernier moment pour ne pas se faire repérer. Inutile d'espérer détruire les projecteurs holographiques, ils ne sont pas situés dans les socles mais dans le plafond à plus de six mètres de hauteur aux côtés des projecteurs ultrasonores destinés à créer l'illusion acoustique associée aux hologrammes. Chacun des socles est doté d'un mécanisme celé permettant de les faire translater d'une quarantaine de centimètres vers les murs de la salle. Sous les socles se trouvent des cavités capables d'accueillir un objet. Une seule de ces cavités est occupée par un objet : une batterie de type Micro MK1.

Le Niveau 2

Après avoir passé la porte de sortie, les Personnages empruntent un large escalier menant à un ascenseur à côté duquel se trouve de nouvelles combinaisons indigos offrant une protection contrairement à celles d'origine (5 Points de Vie, Classe A1, Type Classique). En pénétrant à l'intérieur de l'ascenseur, les personnages se rendent rapidement compte que la surface interne de celui-ci est un gigantesque écran sur lequel apparaît Ethen Clarck en gros plan.

« Félicitations aux ... (nom de l'équipe des PJ), ils viennent brillamment de terminer le Niveau 1, il s'agit donc de la quatrième équipe à rejoindre le Niveau 2. Phénoménal ! Jamais une édition n'a été aussi palpitante ! Quel suspense ! Qui va s'imposer ? Incroyable ! Une seule équipe a abandonné pour le moment, il reste donc six équipes en course. Faisons un rapide point sur les Préférences du Public qui vote en masse en ce moment même ! Déjà près de 500

millions de votes cumulés ! Alors qui a votre préférence ? Suspense ! Et oui, ce sont les Charognards avec près de 40% des votes ! C'est tout simplement inouï ! Mais attention car les Pourfendeurs ne sont pas loin, vraiment pas loin ! Alors votez, votez encore pour votre équipe préférée afin de lui donner une chance supplémentaire de s'imposer ! »

La Sphère des Vœux

En sortant de l'ascenseur, les Personnages passent sur une étroite passerelle suspendue au-dessus du vide. Si un PJ se penche au-dessus des rambardes pour essayer de voir ce qu'il y a en dessous, il ne verra que du noir à cause du faible éclairage environnant. La passerelle mène à une petite porte coulissante. Les PJ pénètrent alors dans une salle cubique bien éclairée, au centre de laquelle se trouve une grande sphère translucide qui semble vide.

« Bienvenue au pied de la Sphère des Vœux ! Vous allez devoir choisir laquelle ou lequel d'entre vous pourra pénétrer seul(e) dans la sphère. Une fois à l'intérieur de celle-ci, il ou elle ne pourra plus communiquer avec le reste de l'équipe et devra formuler trois vœux acceptables qui devraient vous permettre d'être mieux armés pour les prochaines épreuves. A vous de jouer. Bonne chance ! »

Une fois le personnage choisi, celui-ci se dirige vers la sphère qui se scinde aussitôt en deux. Après avoir monté quelques marches, il se place entre les deux hémisphères qui se referment et s'opacifient. Les PJ restés à l'extérieur ne peuvent rien voir ni entendre de ce qui se passe à l'intérieur. Un système antigravitationnel soulève et place le PJ entré dans la sphère au centre de celle-ci. Des petits papiers argentés se mettent à tourner autour du PJ. Il y en a exactement 23, en réussissant un bon jet de PERCEPTION (voire un jet de VOLONTÉ), il est possible de les compter.

« Bienvenue dans la Sphère des Vœux ! Pour ton premier vœux, tu vas devoir faire un choix entre trois objets. Bonne chance ! »

Sur l'écran faisant face au personnage, trois objets s'affichent : un MédiKit, une Batterie Micro MK1 et un VisioCam infrarouge. Après que le personnage ait fait son choix, l'objet apparaît dans un coin de la salle cubique derrière un pan de mur coulissant.

« Pour ton deuxième vœux, tu vas devoir faire un choix entre trois lieux. Bonne chance ! »

Sur l'écran s'affichent trois vidéos : la première représente une plage de sable fin, la deuxième est une prise de vue aérienne de la Pyramide de Cristal brillant comme un joyau et la dernière montre un volcan en éruption. Si le personnage choisit la plage, un sac de sable apparaît (un couteau est caché à l'intérieur), s'il choisit la pyramide, une puissante lampe torche apparaît et s'il choisit le volcan, un lance-flamme léger avec sa bonbonne de gaz fait son apparition, cependant celle-ci est quasiment vide et ne permet que trois utilisations.

« Pour ton dernier vœux, tu vas devoir choisir entre trois nombres. Bonne chance ! »

Sur l'écran trois nombres apparaissent : 7, 23 et 148. Si le personnage choisit le 23, la poignée d'un Sabre Protonique équipé de sa batterie apparaît dans un recoin de la salle derrière un autre pan de mur coulissant.

Le PJ retombe alors progressivement et la Sphère s'ouvre à nouveau pour le laisser sortir. Les personnages peuvent alors quitter la salle par une grande porte incarnate menant à un long couloir écarlate au bout duquel se trouve une autre grande porte, totalement identique à la première.

La Salle des Contorsions

Les Personnages pénètrent alors dans une grande salle très sombre qui semble être complètement vide. A peine ont-ils fait quelques pas que de nombreux rayons de lumière assez fins, de couleurs différentes, ressemblant à des sortes de rayons laser, parsèment la salle. Les rayons en question sont tous orientés dans des directions différentes.

« Bienvenue dans la Salle des Contorsions ! Les rayons que vous voyez ne doivent être coupés sous aucun prétexte car ils sont reliés à des explosifs qu'ils déclencheraient aussitôt. Comme vous pouvez le constater, il y a trois sortes de rayons : les verts qui sont reliés à des explosifs légers ne présentant pas un gros danger, les bleus qui sont reliés à des explosifs relativement puissants, particulièrement dangereux et les rouges qui sont reliés à des explosifs dévastateurs qui ne laissent pas la moindre chance de survie aux imprudents qui ont eu le malheur de manquer de souplesse. Bonne chance ! »

Au début de la salle, les rayons sont principalement verts et sont assez espacés mais au fur et à mesure que les PJ progressent les rayons sont de plus en plus imbriqués et les bleus et rouges sont de plus en plus présents et les rayons verts quasi inexistant. Juste avant d'arriver à la porte de sortie, les rayons sont principalement rouges et il n'y a plus aucun rayon vert. En fonction de la progression des PJ, plusieurs jets d'AGILITÉ sont nécessaires, avec dans un premier temps un FDD de 5 augmentant progressivement pour atteindre 10 voire 15 en fonction des chemins pris par les PJ. Un jet de PERCEPTION réussi permet de déterminer quels sont les chemins les plus faciles à emprunter.

Les explosifs reliés aux rayons verts ne font qu'1D de dommages dans la zone du rayon coupé, ceux liés aux rayons bleus font 3D de dommages (dispersion simple), ceux liés aux rayons rouges font 5D de dommages dans la zone du rayon (dispersion étendue).

Le Couloir du Destin

En passant la porte de sortie, les Personnages aboutissent dans un long couloir transparent : les quatre parois sont totalement transparentes. Le couloir se situe à l'intérieur d'un grand tube qui s'allume alors

que les PJ sont tous présents dans le couloir. Il s'agit d'un gigantesque écran tubulaire sur lequel s'affiche des images du plateau de présentation et des autres équipes en action. Une musique entraînante emplie le couloir qui s'avère être tellement long que les PJ n'arrivent pas à en voir le bout.

« Bienvenue dans le Couloir du Destin ! Vous avez carte blanche tout au long de ce couloir pour convaincre le public de voter pour vous ! Alors soyez convaincants, surtout que pour le moment vous n'avez recueilli que peu de voix en votre faveur. Mais tout peut basculer très vite ! Bonne chance ! »

Au bout du couloir qui fait plusieurs centaines de mètres, les PJ arrivent devant une lourde porte qui coulisse sans un bruit et leur permet d'accéder à la salle suivante.

La Salle des Boîtes

Les Personnages pénètrent dans une salle de taille modeste, éclairée par de petits projecteurs circulaires insérés dans le plafond. Au centre de la salle se trouvent sept boîtes noires placées sur des présentoirs disposés en cercle, portant chacune une marque de couleur différente : rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo et violet.

« Bienvenue dans la Salle de Boîtes. Devant vous se trouvent sept boîtes que vous allez devoir ouvrir dans un certain ordre afin de réussir à déverrouiller la porte de sortie. Attention car vous n'avez le droit qu'à un seul essai, si vous vous trompez les conséquences de votre échec pourraient bien être désastreuses ! Bonne chance ! »

Au centre du cercle constitué par les sept boîtes, se trouve un huitième présentoir sur lequel on peut voir une clef rouge et un message : « Vous devez ouvrir la boîte rouge en premier et la boîte violette en dernier. » Les PJ devraient donc ouvrir la boîte rouge en premier. Dans celle-ci, ils découvrent une clef verte et un nouveau message : « Vous devez ouvrir la boîte bleue avant celle de couleur orange. »

Dans la boîte verte, il y a quatre clefs (bleue, indigo, jaune et orange) et 4 messages :

« Vous devez ouvrir la jaune avant l'indigo. »

« La boîte qui précède la boîte indigo est elle-même précédée par la boîte jaune. »

« La boîte qui précède la boîte orange est elle-même précédée par la boîte bleue. »

« Les boîtes rouge, violette et jaune ont des numéros de position impaires dans l'ordre global. »

Le bon ordre pour ouvrir les boîtes est donc : rouge - verte - jaune - bleue - indigo - orange - violette. Les boîtes restantes sont vides à l'exception de la boîte orange qui contient la clef violette. Si les PJ ont le malheur de ne pas respecter cet ordre, une décharge électrique inflige 1D de dommages à l'imprudent qui tient la clef ouvrant une mauvaise boîte, l'empêchant ainsi de l'ouvrir. Une fois la boîte violette déverrouillée, la porte de sortie coulisse lentement dans le plafond, ouvrant ainsi le passage vers un large couloir en pente douce.

Le Piédestal des Préférences

Le large couloir se rétrécit peu à peu et aboutit à une sorte de plate-forme circulaire translucide que l'on pourrait croire constituée de cristal. Au dessus et tout autour de cette plate-forme, un large cylindre métallique de couleur bleutée semble s'élever sans fin et se perd dans l'obscurité. Une fois que les Personnages sont tous sur la plate-forme, celle-ci commence à s'élever le long des parois du cylindre, avec un très léger mouvement circulaire. Une douce lumière azure rend l'atmosphère particulièrement étrange. La voix, soudainement caverneuse, d'Ethen Clarck se fait entendre.

« Bienvenue sur le Piédestal des Préférences ! Vous allez bientôt savoir si vous êtes les chouchous du public ! Ce qui serait synonyme de traitement de faveur bien sûr ! Mais nous n'en sommes pas encore là et il vous reste une dernière possibilité de faire définitivement basculer les votes en votre faveur ! »

Le piédestal des PJ finit par aboutir dans une gigantesque salle sphérique, de manière parfaitement synchronisée avec six autres piédestaux de cristal exactement identiques au leur. Un seul d'entre eux est vide, les autres sont occupés par les cinq autres équipes. La gigantesque sphère bleutée qui doit faire environ 80 mètres de diamètre, se pare aussitôt d'un gigantesque rideau de flammes courant à sa surface. Inutile d'espérer profiter, pour les PJ ou leur rivaux, de la situation pour se débarrasser de leurs adversaires car ils tous séparés par des murs transparents à toute épreuve. Clarck reprend la parole.

« Le temps n'est pas encore venu d'en découdre mes chers amis ! Cette époustouflante confrontation, et bien c'est le public qui va en décider l'issue ! Ils sont déjà près de 3 milliards à avoir voté mais attention car maintenant les votes comptent double ! Oui, vous m'avez bien compris : les votes comptent double ! C'est la dernière ligne droite pour espérer obtenir la récompense qui va vous permettre de prendre un avantage décisif sur vos concurrents ! À vous de jouer maintenant, lancez vos cris de guerre et impressionnez nous ! Bonne chance ! »

Les différentes équipes entament alors des chorégraphies complexes associées à des chants de guerre ou plus simplement des hurlements emprunts de violence. Les PJ n'ont pas intérêt à rester les bras croisés et se doivent d'improviser quelque chose de bien senti dans la cacophonie ambiante.

« Fabuleux, mirifique ! Quel spectacle ! Mes amis, le verdict est tombé ! Quel coup de tonnerre, ce sont les Charognards qui ont recueilli le plus de suffrages avec près de 45% des voix, les Pourfendeurs sont deuxième mais assez loin et les autres équipes sont complètement distancées, la palme revenant aux ... (équipe des PJ) qui n'ont même pas réussi à réunir 1% des voix. Les Charognards repartent donc avec un lance-roquettes, une roquette à proton et deux grenades à neutron. Les Pourfendeurs, quant à eux, repartent avec une grenade à neutron. Ça va éparpiller sec lors des confrontations dites-moi ! »

Peu après, le piédestal des PJ redescend puis s'arrête devant une porte s'ouvrant sur un petit corridor mal éclairé. Celui-ci s'élargit progressivement avant d'aboutir à une porte en bois monumentale.

La Galerie des Glaces

Les Personnages entrent dans une gigantesque salle dont le plafond, situé à près de dix mètres du sol, est soutenu par d'imposantes colonnes de marbre. Une lumière tamisée de couleur bleue envahie la salle et met en valeur les superbes miroirs de plusieurs dizaines de m² qui recouvrent l'intégralité des murs de la salle. Celle-ci fait une vingtaine de mètres de large et plus de 150 mètres de long au point qu'avec la semi obscurité qui y règne, il est difficile de distinguer la porte de sortie, d'autant plus qu'une sorte de brume artificielle emplit la salle en son milieu. L'image de l'équipe des personnages se reflète à l'infini dans les miroirs de la salle.

« Bienvenue dans la Galerie des Glaces ! Le défi qui s'offre à vous dans cette salle est d'un genre très particulier car vous allez littéralement vous retrouver de l'autre côté du miroir ! Bonne chance ! »

Au fur et à mesure de leur progression, alors qu'ils approchent du centre de la salle, les PJ distingueront de plus en plus nettement N silhouettes anthropomorphes émergeant progressivement de la brume qui s'est peu à peu épaissie. Il s'agit de N androïdes de combat (type Sirius G1) entourés d'hologrammes leur donnant l'apparence d'une équipe adverse équipée de combinaisons vertes. Les androïdes disposent exactement du même équipement que les PJ. Ils vont calquer leur attitude sur celle des PJ. Si ceux-ci se montrent agressifs, alors les androïdes le seront également. Si les personnages traversent pacifiquement la salle et croisent leurs rivaux sans lever le petit doigt alors ceux-ci ne tenteront rien. La porte de sortie, qui se trouve à l'autre extrémité de la salle n'est pas verrouillée.

Le Niveau 3

Les Personnages empruntent un escalier doré les menant à un ascenseur argenté. A côté de celui-ci se trouvent N combinaisons indigos offrant une protection accrue par rapport aux précédentes : 10 Points de Vie, Classe A1, Type Classique. Comme lors de la fois précédente, lorsque les PJ pénètrent dans l'ascenseur, ils se retrouvent face à un écran mural sur lequel Ethen Clarck apparaît en gros plan.

« Exceptionnel, phénoménal ! Qui aurait pu croire que les ... (équipe des PJ) puissent arriver aussi loin dans le jeu ? Ils viennent en effet d'atteindre le Niveau 3 et rejoignent ainsi les cinq autres équipes encore en lice ! Mais attention car désormais les épreuves vont être plus ardues à surmonter, plus dangereuses aussi, et toujours plus surprenantes ! Quel suspense, quelle folie ! J'ai hâte de voir ce qui va suivre mais il faut d'abord que nous regardions ensemble ce message de notre cher partenaire ! »

En sortant de l'ascenseur les PJ accèdent à un court couloir menant à une porte coulissante qui s'ouvre silencieusement alors qu'ils s'en approchent.

La Salle du Doute

Les Personnages pénètrent dans une grande salle circulaire, faiblement éclairée par des néons diffusant une lumière bleue claire, encastrés à la base des murs, au centre de laquelle se trouvent deux androïdes à l'allure banale, l'un recouvert d'un damier noir et rouge et l'autre d'un damier jaune et noir. Une sorte de musique apaisante semble envahir l'espace et un doux parfum embaume l'air de la salle dont il est impossible d'apercevoir le plafond.

La voix d'Ethen Clarck retentit dans la salle : « Bienvenue dans la Salle du Doute ! Comme vous pouvez le voir cette salle est pourvue de trois portes, celle par laquelle vous êtes rentrés et deux autres portes qui font offices de sorties. Une de ces portes vous mènera vers de précieuses récompenses qui vous seront particulièrement utiles par la suite alors que l'autre pourrait bien vous conduire à une mort certaine. Au centre de cette salle se trouvent deux androïdes totalement inoffensifs. L'un d'eux est un fiefé menteur alors que l'autre est franc comme l'or. Le but du jeu dans cette salle est de réussir à déterminer laquelle des deux portes est la bonne en vous aidant des deux androïdes. Pour ce faire, vous n'aurez le droit de demander qu'une unique faveur à un des deux androïdes, après quoi aucun des deux ne vous aidera plus. Vous avez autant de temps que vous le désirez pour résoudre cette énigme mais je tiens à vous prévenir que toutes les deux minutes, un androïde de combat apparaîtra dans cette salle et s'en prendra aussi bien à vous qu'aux deux androïdes à damier. Ah oui ! une dernière chose, une fois que vous aurez ouvert une des deux portes l'autre sera définitivement verrouillée. Bonne chance ! »

Bien que ça n'ait en fait aucune importance, l'androïde qui dit la vérité est celui à damier noir et rouge et celui qui ment est celui à damier jaune et noir. La faveur/requête qui permet aux PJ de trouver la bonne porte est celle qui consiste à demander à un des deux robots de poser cette question à l'autre : « D'après moi, qu'elle est la bonne porte ? » ou « D'après moi, qu'elle est la mauvaise porte ? ». Dans tous les cas, l'autre robot indiquera respectivement la mauvaise ou la bonne porte et il suffira alors pour les PJ de prendre la bonne (celle de gauche).

Au bout de 2 minutes, un Sirius G1 sans arme, semblant tomber tout droit du ciel, attaque les PJ et les androïdes. Deux minutes plus tard, un autre Sirius G1, cette fois-ci armé d'une dague protonique, atterrit dans un coin de la salle. Deux minutes après, un Sirius G2, armé de deux dagues protoniques apparaît et ainsi de suite,... Si les PJ sont trop lents, un Sirius finira par détruire un des deux (voire les deux) androïdes qui ne sont pas particulièrement résistants et qui ne chercheront pas à se défendre.

Si les PJ prennent la bonne porte, ils aboutissent à un vestibule au milieu duquel se trouve un Fusil Blaster

équipé de sa batterie (une Micro MK1). S'ils ont le malheur de prendre la mauvaise porte, ils arrivent dans une grande salle sphérique grise. La sphère se referme derrière eux et un système anti-grav se met en marche les soulevant aussitôt dans les airs. La sphère se met alors à tourner, lentement au départ puis de plus en plus vite, ce qui a pour effet de projeter les PJ contre les parois du fait de la force centrifuge. D'impressionnants arcs électriques se mettent alors à parcourir la surface de la sphère infligeant au passage des dommages aux personnages : 2D chacun avant que la sphère ne s'arrête brutalement en même temps que le système anti-grav, laissant ainsi les PJ dévaler les parois de la sphère.

La Salle du Damier

Après avoir quitté le vestibule ou la sphère, les Personnages finissent par atteindre une imposante porte à deux battants recouverte d'un damier noir et blanc qui s'ouvre dès que l'un d'eux pose la main dessus. Ils accèdent à une grande salle en forme de croix grecque dont le sol est recouvert de larges dalles carrées alternativement noires ou blanches formant un gigantesque damier. A l'autre bout de la salle, à une cinquantaine de mètres d'eux, les PJ peuvent apercevoir une porte identique à celle qu'ils viennent de franchir et qui doit vraisemblablement être la porte de sortie.

Au centre de la croix formée par la pièce, à environ 8 mètres de hauteur, se trouve une sorte de sablier géant faisant facilement deux mètres, dont la partie centrale semble pouvoir pivoter autour d'un axe suspendu au plafond par l'intermédiaire de quatre tubes métalliques destinés à supporter l'ensemble.

« Bienvenue dans la Salle du Damier ! Comme vous avez pu le remarquer cette salle est recouverte d'un damier blanc et noir dont les cases font à peu près un mètre de côté. Voici la règle d'or pour cette salle : les cases blanches sont sans danger alors que les noires sont potentiellement mortelles. Facile me direz vous ! Ce n'est qu'une impression car lorsque le sablier géant qui se situe au centre de la pièce se retourne les couleurs des cases s'inversent ! Et pour corser le tout, vous devrez actionner deux leviers situés à deux extrémités de la salle afin de déverrouiller la porte de sortie. Et parce que j'aurais peur que vous vous ennuyiez seuls, vous aurez le plaisir de découvrir de nouveaux compagnons de jeu à chaque retournement de sablier ! Bonne chance ! »

Le sablier pivote aussitôt, les dalles changent de couleur et le sable commence à se déverser. Les PJ devraient se précipiter vers les leviers. Ils auront la surprise de découvrir des leviers géants qui nécessitent d'être actionnés par l'ensemble de l'équipe afin d'en modifier la position (jet de FORCE de l'équipe). À chaque retournement du sablier, un Drone GéoMag (cf. infra **Principaux PNJ**) fait son apparition au centre la salle. Si un PJ met le pied sur une dalle noire, il reçoit une puissante décharge électrique lui occasionnant 2D de dommages.

Rencontres

Le Salon de la Sagesse

Les Personnages arrivent devant une petite porte sombre sur laquelle est inscrite la recommandation suivante : « Veuillez vous séparer de vos armes avant de pénétrer dans cette salle, elles ne vous seront d'aucune utilité. »

Une fois que les PJ auront obtempéré, Ethen Clarck apparaît à nouveau sur les écrans de leurs visiocams : « Préparez vous à rencontrer un personnage énigmatique. Bienvenue dans le Salon de la Sagesse ! Bonne chance ! »

Les PJ pénètrent dans une salle cubique très sombre à peine éclairée par des sortes de néons dispensant une faible lumière mauve. La salle est quasiment vide à l'exception de sa partie centrale occupée par un très vieux Sélénien confortablement installé dans un fauteuil capitonné de couleur pourpre. Face à lui se trouvent d'autres fauteuils du même acabit. Il est vêtu d'une grande robe mauve foncé et porte plusieurs colliers en or.

– Approchez, n'ayez pas peur. Je vais vous poser trois énigmes, si vous répondez correctement à chacune d'entre elles vous aurez droit à une récompense en sortant de la salle. Par contre si vous vous trompez je vous enjoindrai de sortir immédiatement. Allez-y, installez vous confortablement.

– Commençons par une énigme facile. Ma première énigme est une suite logique. Donnez moi le chiffre qui suit logiquement ceux que je vais vous énoncer : 1, 5, 9, 13...

Les PJ devraient facilement trouver 17.

– Bien. Passons à quelque chose de plus difficile. Voici ma deuxième énigme.

Il sort d'une de ses poches trois plaques en métal doré. Sur chacune de ces plaques sont inscrits un numéro ainsi qu'un court message.

– Une seule des affirmations inscrites sur ces trois plaques est vraie (les deux autres sont fausses), dites moi quelle plaque est en or véritable.

Plaque n°1 : « Cette plaque est en or véritable. »

Plaque n°2 : « Cette plaque n'est pas en or véritable. »

Plaque n°3 : « La plaque n°1 n'est pas en or véritable. »

Pour poursuivre le jeu, les PJ doivent déduire que c'est la plaque n°2 qui est en or.

– Pas mal du tout ! Passons donc à la dernière énigme, la plus difficile bien évidemment. Peu sont ceux qui ont réussi à trouver la réponse à l'ultime énigme. Voyons donc si vous êtes aussi forts que vous le paraissez.

D'une de ses autres poches, il sort neuf jetons dorés, tous identiques.

– Voyez vous, parmi ces jetons de casino, un seul n'est pas en or mais c'est un faux très bien imité. Il est cependant possible de le repérer en le pesant car il est un peu plus léger que les autres.

Alors qu'il est en train de parler, un présentoir sur lequel se trouve une vieille balance à deux plateaux,

sort du sol et s'élève sur la gauche du Sélénien avant de s'arrêter.

– En effectuant uniquement deux pesées à l'aide de cette balance, vous allez devoir déterminer laquelle des neuf pièces est la fausse. Prenez votre temps.

Les PJ ne sont sûrs de réussir à tous les coups que s'ils adoptent la méthode suivante : effectuer une première pesée comparative de deux tas de trois pièces après avoir séparé les neuf pièces en trois tas identiques. Cela leur permet d'identifier le tas de pièces dans lequel se trouve la fausse pièce. Ils procèdent alors de la même manière en effectuant une deuxième pesée comparative avec deux des trois pièces restantes afin de déterminer laquelle est la fausse.

Qu'ils aient réussi ou non les trois épreuves, les PJ récupèrent leur équipement à la sortie. S'ils ont été brillants, ils récupèrent en outre un Champ de Force à Particules MK1 équipé de sa batterie.

L'Antichambre de la Confrontation

Les Personnages pénètrent dans une petite salle sombre totalement vide. Peu de temps après leur arrivée, les projecteurs s'allument et se braquent sur eux.

« Bienvenue dans l'Antichambre de la Confrontation ! Les deux équipes qui vont s'affronter dans quelques instants le feront pour gagner leur ticket pour le Niveau 4. Le Duel auquel nous allons avoir droit mes chers amis va opposer les Rôleurs aux ... (équipe des PJ). » Plus dithyrambique que jamais, Clarck effectue une présentation de chacun des membres des deux équipes accompagné d'un bref récapitulatif de leurs exploits lors des précédentes épreuves. Puis il enchaîne sur la présentation de l'épreuve en elle-même. Un plan de salle où aura lieu l'affrontement est présenté aux PJ. Celle-ci est carrée et fait environ 20 mètres de côté. Elle dispose de deux portes d'accès placées au milieu de deux murs opposés.

« Et maintenant que le spectacle commence et surtout que les meilleurs gagnent ! Bonne chance ! »

Le Cube des Confrontations

Les Personnages pénètrent dans la salle qui est quasiment plongée dans l'obscurité. Au bout d'un moment, un certain nombre de spots projetant des faisceaux de lumière de différentes couleurs s'allument et balayent la salle alors qu'une musique rythmée emplit l'espace au point qu'il devient impossible de communiquer oralement. La salle s'avère très haute sous plafond (environ 20 mètres, la salle est en fait cubique) et les liaisons entre le sol et les murs externes forment des arrondis assez étonnants ayant un rayon de courbure de pratiquement 2 mètres.

Peu de temps après que les personnages aient pénétré dans la salle, une partie des murs de la salle (qui ne sont que des cloisons mobiles) commencent à bouger. Certains s'enfoncent dans le sol tandis que d'autres sortent du plancher créant ainsi des configurations à géométrie variable.

Mais les PJ ne sont pas au bout de leurs surprises. Car, alors que l'affrontement redouble d'intensité et que le rythme de la musique est de plus en plus rapide, la salle se met à tourner sur elle-même, assez lentement, autour d'un axe horizontal situé au-dessus des deux portes d'accès à environ 10 mètres du sol. Peu à peu, un des quatre murs devient le nouveau sol alors que l'ancien devient un des deux nouveaux murs avec l'ex-plafond (deux murs, ceux des portes d'accès, ont simplement pivoté). Le nouveau sol dispose également de cloisons mobiles. Toutes les trente secondes environ, le cube subira une nouvelle rotation généralement autour des axes horizontaux mais parfois autour de l'axe vertical (à une vitesse plus élevée dans ce cas).

Au bout d'un moment, lorsqu'un des Rôleurs sera trop mal en point, il déclenchera sa ceinture ce qui entérinera la victoire des PJ qui pourront continuer leur périple à travers la pyramide.

Les Choses Sérieuses...

Arrivée au Niveau 4

Comme à chaque passage à un niveau supérieur, les Personnages gravissent une volée de marche les conduisant à un ascenseur à côté duquel se trouve des combinaisons de couleur indigo. Celles-ci fournissent la même protection que les précédentes (10 Points de Vie, Classe A1, Type Classique). Une fois dans l'ascenseur, ils se retrouvent à nouveau face à plusieurs écrans sur lesquels Clarck apparaît en gros plan.

« C'est ici que commencent les choses sérieuses ! Les épreuves, bien que moins nombreuses vont devenir extrêmement difficiles et seuls les meilleurs peuvent oser espérer passer ce niveau et parvenir au suivant ! La tension est à son comble, il ne reste plus que trois équipes : les Pourfendeurs, les Charognards et les ... (équipe des PJ). Qui va s'imposer ? Qui va réussir à remporter le Pyramidion ? Encore faut-il qu'ils se montrent dignes de l'emporter ! Seul l'avenir nous le dira ! Bienvenue au Niveau 4 ! Bonne chance ! »

La Salle de la Tentation

Les Personnages pénètrent dans une grande salle assez sombre au centre de laquelle se situent deux blocs de granit noir cubiques faisant approximativement 1 mètre de côté, sur lesquels sont posés deux grands coussins brodés de couleur rouge baignés dans la lumière de deux puissants spots situés à la verticale des deux blocs noirs. Sur chacun de ces coussins se trouvent des objets de couleur sombre assez durs à identifier de là où se trouvent les PJ (ils sont à une vingtaine de mètres des deux blocs) d'autant plus qu'ils ont l'air assez lourds et par conséquent s'enfoncent de manière prononcée dans les coussins rouges particulièrement moelleux.

La voix d'Ethen Clarck ne se fait pas attendre bien longtemps : « Bienvenue dans la Salle de la Tentation,

un choix cornélien va bientôt se poser à vous. Qu'allez-vous faire ? Serez-vous assez téméraires pour prendre des risques insensés ou préférerez-vous être raisonnables au risque d'être à la merci de vos adversaires ? Bonne chance ! »

En s'approchant des deux blocs de granit, les PJ découvriront un lance-roquettes (tout équipé) sur l'un des deux coussins et sur l'autre coussin, une roquette à proton. Si les PJ décident d'inspecter les deux blocs, ils ne décèlent aucun piège. S'ils choisissent de prendre le lanceur et son projectile, ils se rendent rapidement compte qu'ils sont excessivement lourds. Cela semble être dû aux matériaux les constituant, très différents de ceux utilisés d'habitude et apparemment beaucoup plus denses. Le surpoids est tel, qu'une personne désireuse de transporter un tel attirail voit son Type de Mouvements descendre d'une voire deux catégories.

Alors que les PJ quittent la salle et s'engagent dans un couloir assez large s'étendant à perte de vue, la voix d'Ethen Clarck se fait à nouveau entendre :

« Rappelons à nos chers téléspectateurs que les votes ont repris ! Il ne reste plus que trois équipes en lice. Pour cette deuxième phase, nous avons déjà près de 1 milliard de votes, il semblerait que ce soit un nouveau record ! Et devinez qui se détache déjà ? Et oui, les Charognards avec près de 70% des voix ! Il faut dire que la tactique assez osée qu'ils ont employé contre leurs adversaires semble avoir plu à pas mal d'entre vous ! C'est vrai que couper les deux index d'un membre de l'équipe adverse pour désactiver sa ceinture, il fallait y penser ! »

Le Couloir de la Mort

Les Personnages continuent de parcourir le long couloir assez sombre dans lequel ils se trouvent, alors que Clarck reprend soudainement la parole :

« Bienvenue dans le Couloir de la Mort ! Il va maintenant falloir prouver que vous êtes assez rapides pour survivre ! Bonne chance ! »

A peine vient-il de se taire que plusieurs énormes arcs électriques entrecroisés font leur apparition à l'autre bout du couloir, du côté d'où viennent les PJ. Les arcs semblent être générés par les murs eux-mêmes et commencent, lentement mais sûrement à se rapprocher des personnages.

Les PJ vont devoir courir jusqu'à l'autre extrémité du corridor afin d'échapper aux arcs mortels qui se rapprochent de plus en plus vite d'eux. Plusieurs jets de RAPIDITÉ devraient s'avérer nécessaires. Bien évidemment pour ceux qui ont décidé d'emporter le lance-roquettes et la roquette, un véritable dilemme se présente, car s'ils choisissent de les garder ils se rendront rapidement compte qu'ils n'ont aucune chance d'échapper à la mort. Si le sacrifice du lanceur est sans grand danger, il n'en va pas de même pour la roquette qui a toutes les chances d'exploser lorsque les arcs l'atteindront.

Acte 3 – La Mauvaise Surprise

Divulgations Impromptues

A bout de souffle, les Personnages atteignent une imposante porte à double battant qui se verrouille derrière eux. Ils se retrouvent dans une grande salle circulaire, au centre de laquelle trône quatre écrans géants suspendus au plafond à environ 3 mètres du sol. Ceux-ci diffusent des images d'Ethen Clarck en train de discuter avec une autre personne de la production :

« – Arrangez vous pour que les Charognards et les Pourfendeurs se rencontrent assez rapidement et nous offrent un combat d'anthologie car l'audience est en baisse ! »

« – Très bien M. Clarck. »

« – Je suis impatient de voir comment ce combat va tourner car Dhott et son équipe n'ont pas l'air de vouloir se laisser faire ! Si les Charognards veulent prendre la place des Pourfendeurs, il va falloir qu'ils me prouvent qu'ils sont aussi bon qu'ils le prétendent ! »

« – Et en ce qui concerne la troisième équipe ? »

« – Débrouillez vous pour les faire abandonner rapidement, ils sont inintéressants au possible ! C'est à cause d'eux que les gens ne suivent plus l'émission ! Je veux du sensationnel, pas des pauvres types sans aucun charisme ! Ce qu'il nous faut ce sont des gars comme les Charognards ! Je commence à les adorer ceux-là, ils sont inventifs, tordus, bref tout ce qui passe bien à l'écran ! Qui plus est, le contrat que nous pourrions signer avec eux serait beaucoup plus intéressant que celui que nous avons à l'heure actuelle avec les Pourfendeurs qui sont devenus bien trop gourmands à mon goût ! »

L'image se coupe soudainement, les écrans devenant complètement noirs. Puis Ethen réapparaît, fou de rage.

« Qu'est-ce que vous avez fait ? Bande d'incapables, débarrassez moi d'eux tout de suite, ils en savent beaucoup trop ! Je ne veux aucun survivant. »

Une partie du plafond coulisse, laissant apparaître une tourelle équipée de deux canons laser lourds qui se mettent aussitôt en marche en visant les PJ. Ceux-ci n'ont d'autre choix que de tenter d'éviter les tirs mortels et ne peuvent espérer neutraliser la tourelle qui est protégée par un écran déflecteur performant.

Après quelques tirs, la salle ressemble à un véritable champ de bataille et certains murs commencent à être sérieusement ébréchés. Un pan de mur finit d'ailleurs par s'écrouler offrant un accès vers une gaine technique dans laquelle les PJ devraient logiquement s'engouffrer afin d'échapper aux tirs destructeurs de la tourelle. Les PJ s'enfoncent peu à peu, au détour du dédale de couloirs techniques obscurs qu'ils empruntent, dans les entrailles de la Pyramide.

Traque sous la Dalle

La Chasse aux Renégats

Tout à coup, l'image d'Ethen Clark réapparaît sur les écrans des VisioCams des PJ (qu'ils ont tout intérêt à conserver car les projecteurs peu puissants dont ils disposent sont particulièrement utiles dans l'obscurité des lieux qu'ils traversent) :

« Chers téléspectateurs, je suis au regret de vous annoncer qu'une des équipes n'a pas respecté les règles du jeu. Bien évidemment ces pleutres ont pris la fuite ! Ils viennent de quitter la Pyramide et ont trouvé refuge sous la Dalle environnante et espèrent s'en tirer à bon compte ! Celui ou ceux qui me les ramèneront morts ou vifs remporteront une prime de 100 000 crédits ! Ca donne envie hein ? Mes chers amis, la Chasse aux Renégats est ouverte ! Bonne chasse ! »

Une course poursuite infernale s'engage sous la dalle entre les PJ, divers chasseurs de primes et surtout les "locaux", tous ceux qui squattent régulièrement sous la dalle et y effectuent des trafics en tout genre. La zone située entre le sol de la planète et la dalle constitue un enchevêtrement complexe de couloirs techniques, de conduits et de gaines se présentant sous la forme d'un véritable dédale souterrain inextricable. Très rapidement, seule la fuite semble être une option sensée pour les PJ, une fuite éperdue à travers le labyrinthe obscur, parsemé ça et là de quelques néons dispensant une lumière blafarde.

Néanmoins, tous les « locaux » de la dalle ne seront pas forcément après les PJ malgré l'alléchante récompense promise par Clarck. Certains trop esseulés ou trop mal équipés pour s'attaquer aux PJ préféreront marchander leurs services auprès d'eux. Ainsi contre une ou plusieurs pièces d'équipement, ils seront prêts à guider les PJ à travers le dédale de conduits et de couloirs techniques disséminés sous la dalle afin de les aider à échapper à leurs poursuivants. Bien sûr, ce marché peut rapidement se transformer en chantage dans la mesure où ils peuvent menacer de dénoncer les PJ s'ils décidaient de ne pas traiter avec eux.

En réalité dans le lot, certains sont des employés de la production dépêchés sur place afin d'aiguiller les PJ vers la tour Elkodrinne. En effet, Ethen sera rapidement à cours d'images intéressantes, ne disposant que des vues subjectives des traqueurs (le signal des VisioCams des PJ étant trop faible voire supprimé par ceux-ci). Désireux de proposer un spectacle de qualité aux spectateurs et téléspectateurs afin que ceux-ci n'aient pas la tentation d'aller voir ailleurs, il se décide à aiguiller les PJ vers un nouveau terrain de jeu.

La Tour Elkodrinne

Les Personnages finissent par aboutir à un large escalier montant, au sommet duquel la luminosité semble très importante en comparaison de la pénombre dans laquelle ils se trouvent. Après en avoir gravi les marches, les personnages se retrouvent au

rez-de-chaussée d'une grande tour de verre baignée d'une lumière blanche diffuse. Le grand hall est quasiment vide, seules les monumentales colonnes de section carrée sont recouvertes d'écrans. Au centre, un gigantesque escalier en double hélice mène aux étages supérieurs et quatre escaliers mènent au sous-sol. Non loin des personnages, vers le centre du hall, se trouve une cloche translucide qui devrait attirer leur attention. En effet, sous celle-ci se trouvent N Koguns R3 équipés de leurs batteries. S'ils veulent les récupérer, ils vont devoir tous s'y mettre car le poids de la cloche est tel qu'il est nécessaire que tous les PJ se mobilisent pour la soulever.

Alors qu'ils sont en train de soulever la cloche, les centaines d'écrans placés sur les colonnes s'allument simultanément et Ethen Clarck apparaît en gros plan :

« Quelle chance vous avez ! Voici en exclusivité pour vous mon nouveau spectacle, le Défi de la Tour Sanglante ! »

D'un seul coup, alors que les PJ sont occupés à récupérer les armes placées sous la cloche, les nombreuses portes vitrées ceinturant le rez-de-chaussée de la tour s'ouvrent brutalement laissant apparaître une cinquantaine d'androïdes de combat de classe Sirius G3. Ceux-ci déclenchent leurs cimenterres protoniques à l'unisson avant de se précipiter sur les PJ. Ces derniers ne devraient avoir d'autre choix que de fuir et d'emprunter l'ascenseur central situé au milieu de l'escalier en double hélice.

« Vous voyez que vous commencez à apprécier mon nouveau jeu ! Fuyez, fuyez pendant qu'il en est encore temps car mes robots sont sans pitié ! Bonne chasse ! »

L'ascenseur se présente sous la forme d'une plate-forme circulaire de 5 mètres de diamètre munie de répulseurs. Alors que l'ascenseur s'élève à bonne vitesse, l'éclairage général de la tour s'assombrit. Celle-ci n'est plus éclairée que par des spots rotatifs dispensant une lumière verte. Au départ, relativement discrète, une musique au rythme endiablé s'amplifie de plus en plus au point d'en devenir oppressante alors que les Sirius, qui se sont séparés en deux groupes, montent les escaliers (dépourvus de rampes) à toute vitesse.

Ils vont d'ailleurs plus vite que l'ascenseur des PJ et tentent de sauter sur la plate-forme lorsqu'ils arrivent à son niveau. Au bout d'un moment la plate-forme se met à tourner sur elle-même dans le sens contraire de l'hélice, d'abord relativement lentement puis plus rapidement ce qui devrait poser des problèmes d'équilibre aux PJ (éventuels jets d'AGILITÉ).

Une Poursuite Explosive

Le Parcours Infernal

Sur la fin de l'ascension, l'ascenseur accélère, permettant aux Personnages de prendre de l'avance par rapport à la meute de Sirius. Il s'arrête au dernier étage dont un des deux paliers mène visiblement à un couloir sans issue. L'autre palier donne sur un couloir

relativement long donnant apparemment sur plusieurs issues (portes, couloirs...). Sans avoir aucune certitude quant au fait qu'il puisse les mener à une quelconque issue, les PJ devraient s'engager dans ce couloir tant il serait suicidaire d'engager un combat avec la trentaine de Sirius restants.

Ils n'auront de toutes façons pas le loisir de se poser la question bien longtemps car peu après leur arrivée, une monstrueuse explosion faisant voler en éclat la plate-forme à répulsion, une bonne partie des deux escaliers ainsi que les Sirius en train de les gravir.

Suivent pleins de petites explosions tout d'abord dans le dos des PJ puis dans les couloirs situés sur leur droite ou leur gauche et parfois devant eux, les obligeant à suivre un chemin prédéfini. Namtaf (de l'équipe des Pourfendeurs) a en effet piégé tout le dernier étage de la tour afin d'obliger les PJ (pendant que ceux-ci parcouraient la dalle) à le rejoindre dans une des salles du 350^{ème} étage de la tour.

Les PJ devraient ainsi aboutir à une grande pièce rectangulaire blanche globalement vide, occupée par Namtaf que les personnages devraient reconnaître. Celui-ci se tient tranquillement derrière une rangée de trois murs déflecteurs le séparant des PJ.

Le sourire aux lèvres et la télécommande à la main, il laisse s'exprimer Clarck par écran interposé.

« Bienvenue dans cette nouvelle épreuve mes très chers amis ! Réjouissez vous car ce devrait être la dernière ! »

Un premier compte à rebours commence alors que les bombes situées dans la zone des PJ sont activées.

« N'essayez pas d'ouvrir la porte derrière vous car cela déclencherait automatiquement l'explosion des bombes. »

La seule option possible pour les PJ consiste à tirer sur le champ de force situé en face d'eux afin de le neutraliser. Lorsqu'il ne lui reste plus qu'un certain nombre de points de vie, il se désactive automatiquement pour éviter d'être en surcharge, permettant ainsi aux PJ de passer avant qu'il ne se rallume. En procédant de la même manière, avec cependant un compte à rebours plus court, ils peuvent venir à bout du deuxième champ de force puis du troisième et dernier.

La Fuite de Namtaf

Voyant cela, Namtaf s'enfuit en prenant un escalier métallique en colimaçon menant sur le toit de la tour. Sur le toit, Namtaf, qui est couronné par les Personnages, finit par être coincé. Le toit étant intégralement piégé, il se décide, une fois rendu au centre du toit, à monter les échelles menant aux plates-formes entourant la gigantesque antenne centrale faisant une vingtaine de mètres de haut. En montant une série d'échelles menant à la pénultième plate-forme, dans sa précipitation il lâche sa télécommande. Plusieurs plateformes en contrebas, les PJ devraient tenter de la rattraper au vol mais sans succès. La télécommande s'écrase au sol et déclenche tous les explosifs situés sur le toit.

Une monstrueuse explosion s'en suit, faisant littéralement voler l'antenne centrale et les plates formes attenantes. La violence de l'explosion provoque une rupture de la structure un peu au-dessus des PJ. La partie supérieure et Namtaf sont projetés dans le brasier alors que la plate-forme des PJ atterrit sur le bord du toit et les projette sur la station du Serpent. Plusieurs autres charges posées sur le toit explosent et projettent les PJ sur le toit des derniers éléments de la rame du serpent placé au niveau de la station desservant la tour Elkodrinne. Le reste du dernier étage explose de part en part. Par miracle, les PJ s'en sortent quasiment indemne.

Combat à 1000 Mètres d'Altitude

Affrontement avec les Pourfendeurs

Alors que les Personnages reprennent leurs esprits, ils aperçoivent Dhott Ziegel sauter sur le toit d'un des éléments de la rame, vers le milieu de celle-ci. Plus discret, Vortex s'installe en tête de rame, en tailleur, son ordinateur posé sur les jambes. Alors que Dhott s'avance vers les PJ, avec ses deux haches dans les mains, le Serpent démarre et prend sa vitesse de croisière (soit environ 20 km/h). Pendant ce temps, Scalusia, équipée d'un propulseur dorsal, tourne autour du Serpent et harcèle les PJ en leur tirant dessus en permanence. A partir du moment où Dhott est en difficulté, elle se pose sur le Serpent pour affronter les PJ au corps à corps.

Une fois Dhott éliminé (et éventuellement Scalusia qui préférera tout de même s'enfuir plutôt que risquer de se faire tuer), les PJ vont pouvoir remonter le glisseur jusqu'à Vortex qui contrôle le Serpent. Ne pouvant jouer sur la vitesse du glisseur, le Sélénien déclenche le mode ondulant du Serpent, rendant ainsi la progression des PJ particulièrement difficile (jets d'AGILITÉ). Mais ce n'est pas tout, car le Nerd contrôle également un Drone AéroMag avec lequel il se décide à attaquer ses adversaires. Si les PJ arrivent à faire front, ils pourront se rapprocher du Sélénien qui n'attendra pas qu'ils soient sur lui pour sauter dans le vide et faire usage de sa ceinture Anti-G. Gardant le contrôle du Serpent, il l'oriente via l'aiguillage sur la tour Kessidrinne.

La Descente

La tour Kessidrinne ne culminant qu'à 700 mètres d'altitude, le Serpent amorce une descente qui lui fait peu à peu prendre de la vitesse. Les systèmes de freinage du glisseur étant inopérants, il finit par atteindre 250 km/h en bas de la descente qui s'étale sur un kilomètre (soit une durée de descente d'environ 30 s). Les PJ ont donc tout intérêt à bien s'accrocher s'ils ne veulent pas faire une mauvaise chute...

Astroport Spécial K52

L'AstroPort Privé

Le raccordement à l'astroport privé d'Ethen Clarck n'étant pas complètement terminé, le Serpent finit sa course de manière désordonnée. Un dispositif de sécurité, équipant le terminal de l'astrogare, destiné à freiner le glisseur en cas de problème, se met en marche mais ne parvient pas à l'arrêter. Le Serpent quitte son rail de guidage, poursuit sa course erratique et va s'encastrer à faible vitesse (une trentaine de km/h) dans un mur porteur du bâtiment, au beau milieu de la zone de manutention. Pour les PJ, le choc est tout de même relativement rude.

Mais ils n'ont pas le temps de souffler car les Charognards, qui sont postés au niveau de la station du Serpent, commencent déjà à leur tirer dessus. Les PJ ont tout intérêt à se mettre à couvert derrière les nombreuses caisses ou les plus gros débris du serpent. Les Charognards, également à couvert, se trouvent face à eux, barrant l'accès aux autres zones de l'astroport, alors que sur leur droite un trou béant dans un mur permet d'accéder au hangar principal où se trouve le vaisseau particulier de Clarck.

Les PJ ont ainsi deux options possibles : l'affrontement direct avec les Charognards ou la fuite vers le hangar. Dans les faits, il devrait leur être impossible de prendre le dessus sur leurs adversaires qui sont très expérimentés, suréquipés et déterminés. Ces derniers devraient ainsi les acculer et les obliger à prendre la fuite vers le hangar. Pour les PJ le seul salut sera de s'emparer du vaisseau du hangar (l'astronef particulier d'Ethen Clarck) dont les accès ne sont pas verrouillés.

La Fuite en Avant

Désireux de ne pas perdre la face, Clarck fait jouer ses relations auprès des dirigeants du Secteur 4 pour faire envoyer deux chasseurs aux trousses des Personnages, au risque de voir son appareil être détruit. Le Venus Voyager est ainsi rapidement pris en chasse par deux SkyBolts de la défense aérienne du Secteur 4. Le présentateur vedette réussit même à filmer l'affrontement en direct grâce à des caméras dotées de puissants téléobjectifs, placées au sommet de la tour Alydrinne.

Les SkyBolts adopteront une tactique de barrage visant à empêcher les PJ de prendre de l'altitude pour quitter l'atmosphère de SD II et les forcer à se poser tout en essayant de ne pas trop endommager le Venus Voyager.

Les PJ peuvent tenter de forcer le "barrage" ou ruser et faire mine d'obtempérer puis se diriger vers un autre Secteur de la planète pour y trouver asile. Dans le premier cas, les SkyBolts auront pour ordre d'abattre le vaisseau des PJ par tous les moyens.

Épilogue

Après pas mal de péripéties, les PJ devraient réussir à s'enfuir avec le vaisseau personnel de Clarck. Ils ne seront vraisemblablement plus les bienvenus dans le Secteur 4 de Star Dust II. Par contre, ce coup d'éclat peut tout à fait leur ouvrir bien des portes dans les autres Secteurs de la Planète du Jeu sans même parler de Star Dust III. Au final, s'ils n'ont pas réussi à remporter les 10 millions de crédits, ils repartent tout de même avec une belle prise : le luxueux vaisseau de Clarck, en espérant pour eux qu'il n'ait pas trop souffert lors de l'affrontement avec les SkyBolts.

Récompense : 150 XP/PJ

Principaux PNJ

Ethen Clarck

L'incontournable présentateur de la Pyramide de Cristal est un Humain d'une quarantaine d'années. Depuis maintenant près de 5 ans, il présente chaque semaine l'une des émissions les plus suivies de Star Dust II et même de tout le système. Il paraîtrait même que certains s'arrêtent de jouer pour la regarder ! C'est ainsi qu'Ethen Clarck est suivi par plusieurs milliards de téléspectateurs chaque semaine. Le succès du jeu est à mettre en grande partie à son actif car il possède un bagout sans égal qui lui permet de donner un caractère crucial au moindre événement se produisant dans la Pyramide et également de boucher les rares temps morts qui peuvent survenir de temps à autre. L'animateur-producteur le plus célèbre du Secteur de Star Dust est assez grand, plutôt séduisant et par-dessus tout s'habille toujours avec le plus grand soin. Il est généralement vêtu de costumes au style assez ancien, un rien démodés mais lui donnant une certaine prestance. Pour s'exprimer, il use et abuse de superlatifs et d'adjectifs dont voici une liste non exhaustive : mirifique, sensationnel, extraordinaire, époustouflant, ahurissant, monstrueux, fabuleux, génial, prodigieux, sublime, incroyable, phénoménal, fantastique, renversant, abracadabrants...

Androïdes & Drones de Combat

Les Sirius

SIRIUS G1

▪ Fiche Technique :
Androïde Type Sirius G1
OP : Niveau 2, Portée LP
Mouvements : Type 1
Compétences

RA	3D+2	AG	3D+2	FO	4D+1	EN	-
AP	3D+2	AL	3D+1	AB	3D+1	CC	3D+1
PE	3D+1	CA	-	VO	-	CH	-
DX	3D+1	PL	3D	MC	2D+2	RO	3D

Points de Vie : 22

SIRIUS G2

▪ Fiche Technique :
Androïde Type Sirius G2
OP : Niveau 2, Portée LP
Mouvements : Type 1+
Compétences

RA	3D+5	AG	3D+5	FO	4D+4	EN	-
AP	3D+5	AL	3D+4	AB	3D+4	CC	3D+4
PE	3D+4	CA	-	VO	-	CH	-
DX	3D+4	PL	3D+3	MC	2D+4	RO	3D+3

Points de Vie : 27

SIRIUS G3

▪ Fiche Technique :
Androïde Type Sirius G3
OP : Niveau 3, Portée LP
Mouvements : Type 1+
Compétences

RA	3D+8	AG	3D+8	FO	4D+7	EN	-
AP	3D+8	AL	3D+7	AB	3D+7	CC	3D+7
PE	3D+7	CA	-	VO	-	CH	-
DX	3D+7	PL	3D+6	MC	2D+6	RO	3D+6

Points de Vie : 32

Drones GéoMag

DRONES GÉOMAG

▪ Fiche Technique :
Drone GéoMag Type LC-GM5
OP : Niveau 1, Portée LP
Compétences

RA	2D+2	AG	-	FO	-	EN	-
AP	-	AL	2D+5	AB	-	CC	-
PE	2D+4	CA	-	VO	-	CH	-
DX	-	PL	3D+2	MC	-	RO	-

Blindage : 15 PV

Vitesse Maxi : 2D-1

Vitesse de Combat : 1D

Niveau de Maniabilité : +3

Armes fixes : 2 Blasters Couplés à l'avant (4D+4, 0, LP)

Les Pourfendeurs

Il s'agit de la seule équipe à avoir jamais remporté le Pyramidion, la récompense que reçoivent les concurrents qui ont surmonté toutes les épreuves de la Pyramide de Cristal. Ils l'ont même remporté à plusieurs reprises, huit fois au total. Après une absence relativement longue, ils effectuent leur grand retour à la « compétition ». Si les Pourfendeurs ont connu une telle réussite ce n'est pas par hasard. Ils sont en réalité payés par la production pour assurer le spectacle et pour donner l'illusion qu'une équipe peut remporter les 10 millions. Cependant, un problème se pose à Clarck, la supercherie, quelque peu grossière à force,

commence à ne plus être très crédible aux yeux du grand public et nombreux sont ceux qui n'hésitent pas à clamer haut et fort leurs suspicions.

Dhortt Zieggel

C'est le leader de l'équipe des Pourfendeurs. Il est en réalité, comme tous ses compagnons, un employé de la production. Il s'agit d'un géant de plus de deux mètres vingt, totalement cybernétisé : tous ses membres et ses principaux organes ont été remplacés. Ce HornsGoth, surnommé le Boucher, peut sembler assez peu subtil de prime abord mais il est en réalité beaucoup plus retors qu'il ne le paraît. Et c'est souvent avec un malin plaisir qu'il s'amuse à piéger ses adversaires et ses rivaux. Il a en effet horreur qu'un autre membre de son équipe lui vole la vedette et c'est pourquoi les renouvellements d'effectif sont monnaie courante chez les Pourfendeurs.

Intelligence : Moyenne

Compétences

RA	3D	AG	2D+3	FO	5D+5	EN	4D+2
AP	3D+2	AL	3D+1	AB	5D+1	CC	4D+1
PE	3D+1	CA	4D+2	VO	3D+4	CH	2D+2
DX	3D+1	PL	2D+2	MC	2D+4	RO	2D+2

Points de Vie : 22

Equipement : Gilet Protecteur, Hache de Guerre HornsGoth, Hache Laser, VisioNav MK2, Champ de Force à Particules MK2.

Scalusia Orkid

Cette jeune Kwalle se trouve être le bras droit de Dhortt Zieggel et par conséquent la Numéro 2 de l'équipe des Pourfendeurs. Elle est également cybernétisée à outrance. Celle que l'on surnomme la Fleur du Mal porte généralement des vêtements sombres assortis de parements rouges. Accrochée au niveau de son buste, une rose noire ou rouge orne systématiquement ses tenues. Il lui arrive de la déposer sur le corps inanimé de ses victimes. Il faut dire que c'est une spécialiste des armes blanches et du combat à mains nues. Ce qui ne l'empêche pas d'être très polyvalente et d'être également une experte du maniement des armes de poing.

Intelligence : Bonne

Compétences

RA	3D+5	AG	3D+4	FO	4D+1	EN	4D
AP	4D+2	AL	2D+1	AB	5D+2	CC	5D+3
PE	3D+2	CA	3D+4	VO	3D+3	CH	3D+2
DX	3D+2	PL	3D+3	MC	2D	RO	2D+1

Points de Vie : 15

Equipement : Combinaison Protectrice, 2 Dagues Protoniques, AutoBlaster MC3, VisioNav MK2, Propulseur Dorsal Standard.

Tyunn Damgat

Surnommé Vortex, Tyunn Damgat est un Sélénien féru d'informatique. C'est tout naturellement qu'il s'est imposé comme le hacker des Pourfendeurs et accessoirement comme le préposé aux énigmes. Pour ce qui est de se battre, il préfère laisser les autres membres de l'équipe s'en charger.

Intelligence : Très bonne

Equipement : Gilet Protecteur, VisioNav MK5, Ceinture Anti-G, Champ de Force à Particules MK1.

Namtaf

Ce Golti, expert en explosifs, est surnommé l'Éparpilleur. De nature assez indépendante, cela ne fait que quelques mois qu'il a rejoint les Pourfendeurs en remplacement d'un ancien membre disparu tragiquement.

Intelligence : Bonne

Equipement : Gilet Protecteur, VisioNav MK2, Télécommande de détonateurs.

Autres membres des Pourfendeurs :

Si les PJ sont plus que 4, un ou plusieurs autres membres complètent l'équipe des Pourfendeurs ainsi que les autres équipes.

Drone AéroMag

Faisant environ deux mètres d'envergure, ce drone, spécifiquement conçu pour le combat, est doté de deux Blasters Lourds couplés.

▪ Fiche Technique :

Drone AéroMag Type LC-AM4

OP : Niveau 1, Portée TLP

Compétences

RA	2D+1	AG	-	FO	-	EN	-
AP	-	AL	3D+2	AB	-	CC	-
PE	2D+3	CA	-	VO	-	CH	-
DX	-	PL	4D+1	MC	-	RO	-

Blindage : 20 PV

Vitesse Maxi : 5D+1

Vitesse de Combat : 4D

Niveau de Maniabilité : +2

Armes fixes : 2 Blasters Lourds Couplés à l'avant (6D, - 1, LP)

Les Charognards

Une équipe relativement récente en ce qui concerne la Pyramide de Cristal puisqu'il ne s'agit que de leur 5^{ème} participation. En revanche, ils ont à leur actif des dizaines de participations à des jeux similaires à travers les galaxies jumelles, il s'agit donc d'authentiques professionnels de ce type de défi. Ils sont par ailleurs en pourparlers secrets avec Ethen

TWIN GALAXIES

Clarck pour acquérir un statut similaire à celui des Pourfendeurs. Le célèbre animateur n'a pas refusé l'offre et leur a même proposé un marché : s'ils battent les Pourfendeurs (qui ne sont au courant de rien) au cours d'une session, il s'engage à signer un contrat ferme avec eux afin qu'ils les remplacent.

Nizius Serenkin

Le leader des Charognards est un grand Gwargle recouvert de tatouages de la tête aux pieds, adepte du combat à l'arme blanche protonique. Sa puissante musculature, principalement due au génie génétique, lui permet d'être également redoutable au combat à mains nues.

Intelligence : Moyenne

Compétences

RA	3D+7	AG	3D+6	FO	4D+2	EN	3D+3
AP	3D+2	AL	3D+1	AB	5D+5	CC	4D+3
PE	3D+5	CA	4D+4	VO	3D+2	CH	2D+3
DX	3D+1	PL	2D+4	MC	2D+2	RO	2D+2

Points de Vie : 19

Equipement : Armure ProTech Silver, 2 Lames Protoniques, Epée protonique, Blaster MC3, VisioNav MK1.

Sperafico Kaballe

Un gigantesque Sélénien Psy Valken toujours affublés de costumes extravagants mêlant dentelles, parements dorés et étoffes de soie mauves ou incarnates. Il arbore également quelques tatouages ainsi que de nombreux bracelets constitués de métaux rares. Les techniques qu'il maîtrise sont globalement offensives.

Intelligence : Bonne

Compétences

RA	2D+1	AG	2D	FO	2D+2	EN	2D+1
AP	2D+1	AL	2D	AB	2D+1	CC	2D
PE	4D+2	CA	4D	VO	3D	CH	2D+1
DX	2D	PL	2D	MC	2D	RO	2D+1
VA	6D+1						

Points de Vie : 15

Equipement : Gilet Protecteur, VisioNav MK1.

Nog Edhart

Cet Anoréen d'une quarantaine d'années, milicien de formation, ne se sépare jamais de ses deux NDX qu'il manie avec une très grande précision.

Intelligence : Moyenne

Compétences

RA	2D+3	AG	3D+1	FO	2D+2	EN	2D+1
AP	5D+6	AL	2D+3	AB	2D+2	CC	2D+1
PE	3D+4	CA	2D+1	VO	3D+1	CH	2D+2
DX	3D	PL	2D+1	MC	3D+1	RO	4D

Points de Vie : 17

Equipement : Armure KiraProtekt, 2 BusterGun NDX, VisioNav MK1.

Szerg

Un Kwall énigmatique qui n'utilise jamais aucune arme et qui ne s'exprime que très rarement. Il est généralement considéré comme le joker des Charognards, celui qui n'agit que lorsque la situation est vraiment grave. Personne ne sait réellement quels sont ses points forts mais il se murmure qu'il pourrait s'agir d'un puissant Psy Rudrah.

Intelligence : Très bonne

Compétences

RA	3D+5	AG	4D+2	FO	3D+2	EN	3D+1
AP	2D	AL	2D	AB	2D	CC	2D+1
PE	4D+3	CA	4D+1	VO	4D	CH	4D+2
DX	3D	PL	3D+1	MC	2D+1	RO	2D+5
RU	7D+5						

Points de Vie : 20

Equipement : Armure R Project, Champ de Force à Particules MK3, VisioNav MK1.

L'Équipe des Rôdeurs

Composée d'anciens militaires, l'équipe des Rôdeurs en est à sa deuxième participation. Relativement expérimentés et particulièrement aguerris au combat en équipe, ils devraient donner du fil à retordre aux PJ. Cependant, les rôdeurs sont pragmatiques, ils préfèrent abandonner plutôt que de risquer d'être trop gravement blessés voire d'être mortellement touchés. Ils sont principalement là pour acquérir de l'expérience et de la notoriété.

Siringessinn

Le leader des rôdeurs est un Kwall d'une quarantaine d'années. Très polyvalent, il excelle dans le maniement d'un grand panel d'armes et dans le combat à mains nues. Son charisme naturel lui permet de posséder une forte influence sur ses coéquipiers qui lui obéissent généralement au doigt et à l'œil. Ce qui leur est généralement bénéfique car leur leader est un très bon tacticien.

Intelligence : Bonne

TWIN GALAXIES

Compétences

RA	3D+3	AG	3D+4	FO	3D+4	EN	3D+2
AP	4D+1	AL	3D+2	AB	4D+1	CC	4D
PE	3D+1	CA	3D+3	VO	3D+1	CH	2D+1
DX	3D	PL	2D+2	MC	2D+1	RO	2D+1

Points de Vie : 18

Équipement : Combinaison rouge, BlockBusterGun, Epée protonique, VisioCam MK2, Champ de Force à Particules MK1.

Ark

Ce HornsGoth spécialisé dans le corps à corps, avec ou sans arme, est relativement puissant mais surtout très agile, faisant de lui un adversaire redoutable lors des combats rapprochés.

Intelligence : Moyenne

Compétences

RA	2D+3	AG	3D+2	FO	3D+5	EN	3D+1
AP	2D+2	AL	2D+1	AB	4D	CC	4D+2
PE	3D	CA	2D+1	VO	2D+1	CH	2D
DX	2D+2	PL	2D+4	MC	3D+4	RO	3D+1

Points de Vie : 21

Équipement : Combinaison rouge, Epée Tronçonneuse, VisioCam MK2.

Ollepre

Ce Sélénien, adepte des armes protoniques, apprécie tout particulièrement d'affronter des adversaires à sa mesure. Sa très bonne technique lui permet de ne pas être trop vulnérable face aux armes de poing puisqu'il excelle également en ce qui concerne les parades.

Intelligence : Moyenne

Compétences

RA	2D+2	AG	2D+1	FO	2D+1	EN	2D+1
AP	2D	AL	2D	AB	4D+4	CC	3D+1
PE	3D+2	CA	3D+1	VO	2D+2	CH	2D+2
DX	2D+3	PL	2D	MC	2D	RO	2D+1

Points de Vie : 16

Équipement : Combinaison rouge, Sabre Protonique, VisioCam MK2.

Hiartas

Hiartas est un Golti féru d'armes de poing qui se place généralement en retrait par rapport à Ark et Ollepre afin de les couvrir. Sa très bonne précision lui permet de quasiment faire mouche à tous les coups.

Intelligence : Moyenne

Compétences

RA	2D+1	AG	2D	FO	3D+1	EN	3D
AP	5D+3	AL	2D+4	AB	2D+1	CC	3D
PE	3D+1	CA	2D+2	VO	3D	CH	2D+3
DX	2D+4	PL	4D+1	MC	3D+4	RO	2D+2

Points de Vie : 15

Équipement : Combinaison rouge, WaveGun NDX, VisioCam MK2.

Véhicules & Vaisseaux

Vaisseau Personnel d'Ethen Clarck

L'astronef particulier de Clarck est garé dans le hangar principal de l'astroport Spécial K52 situé au sommet de la tour Kessidrine. Celui-ci dispose de tout le luxe imaginable, l'aménagement intérieur ayant fait l'objet de toutes les attentions et les matériaux ayant été choisis avec le plus grand soin.

Venus Voyager

▪ Fiche technique :
Vaisseau de plaisance Venus Voyager – ÉquiPack Classe XB
Type : Vaisseau de plaisance
Catégorie : Véhicule
Longueur : 14,30 m

Blindage : 90 Points de Vie

Vitesse UL : x1,5

Vitesse SL : 3D+3

Niveau de Maniabilité : +1

ÉquiPack Classe XB : OP Niveau 5, SatCom, Générateur à Fusion Modèle Lourd MK1, EchoScanner TLP, Scanner à InfraRouge TLP, 3 Extincteurs Lourds, Réseau de Sprinklers, MédiBloc MK2.

Équipements Spéciaux :

1 Tourelle bi-rotative (NDM : +1) dorsale.

Armes :

1 Canon Laser léger sur Tourelle dorsale (5D, -2, TLP)

2 LaserGuns couplés à l'avant (4D, +1, LP)

Ecran : Protect 2 : 30 PV (10)

Capacité : 2 Pilotes – 3 Passagers

Soute : 10 Mg

Chasseurs Planétaires du Secteur 4

Skybolt

▪ Fiche technique :
Chasseur planétaire SkyBolt – ÉquiPack Classe B
Type : Chasseur planétaire
Catégorie : Véhicule
Longueur : 12,20 m

Blindage : 70 Points de Vie

Vitesse UL : -

Vitesse SL : 4D+3
Niveau de Maniabilité : +3

ÉquiPack Classe B : OP Niveau 1, SatSys, Générateur à Fusion Modèle moyen, EchoScanner TLP, Scanner à InfraRouge TLP, 1 extincteur standard.

Armes :
3 LaserGuns asservis à l'avant (6D, +1, LP)
1 Lance-Roquettes Moyen à l'avant (-, -2, LP)
(1 Magasin de contenance 5 roquettes, roquettes à proton : 6D+4 de dommages)
Ecran : -

Capacité : 1 Pilote
Soute : 50 kg

Le Système Star Dust

Star Dust

Situé dans Koméa, Star Dust est un système de moyenne importance mais dont la notoriété n'est plus à faire. Constitué de huit planètes principales, quatre telluriques et quatre joviennes, nommées Star Dust I à VIII, ce système ne compte que deux planètes habitées : Star Dust II et Star Dust III. Les huit planètes gravitent autour de deux étoiles jumelles bleues Deltar et Zerk de catégorie B4.

Un certain nombre de stations orbitales habitées et automatiques gravitent autour des planètes joviennes et de certains de leurs satellites telluriques, principalement dans le cadre d'activités d'extractions minières et d'extraction gaz. Mais la principale activité du système c'est le jeu, sous toutes ses formes et ce depuis des temps immémoriaux. Même du temps des Anciens lorsque les jeux étaient strictement réglementés et pour la plupart interdits, notamment les jeux d'argent, les deux planètes majeures du système, par le biais de dérogations successives, ont toujours réussi à conserver leur activité principale.

Bien qu'étant de moyenne importance, Star Dust n'en est pas moins un des systèmes les plus connus des galaxies jumelles. Et peu sont ceux qui ont réussi à résister à la tentation d'y faire un tour ne serait-ce que pour voir. Le tourisme est ainsi la deuxième ressource du système et est même en passe de devenir la première.

Star Dust II

Il s'agit d'une planète tellurique assez proche de Deltar et Zerk, les étoiles jumelles bleues du système. De grand diamètre (plus de 18 000 km), cette planète dont l'axe de rotation est quasiment inclus dans le plan de l'écliptique est en quelque sorte coupée en deux. Une moitié de la planète est en permanence éclairée par les deux soleils du système alors que l'autre moitié est plongée dans une nuit perpétuelle.

C'est dans cette autre moitié de la planète dont le climat est tempéré et très constant (entre 15 et 25°C toute l'année) que de tous temps ses habitants se sont installés fuyant la fournaise (près de 250°C en permanence) que constitue la moitié éclairée de la planète.

Par ailleurs, Star Dust II, dont la population est estimée à 55 milliards d'habitants, dispose de conditions très favorables : une gravité de 1,05g, une pression atmosphérique (très constante) d'environ 1050 hPa et une composition atmosphérique à 75% d'azote et près de 25% d'oxygène. La partie nocturne est, quant à elle, pourvue de plusieurs océans recouvrant environ 50% de sa surface.

De tous temps, la principale planète de ce système a été consacrée aux jeux et plus particulièrement aux jeux d'argent. La principale raison invoquée tient au fait que la moitié vivable de la planète étant perpétuellement plongée dans la nuit, le seul moyen pour ses habitants de supporter l'obscurité continue a été d'instaurer une ambiance festive. De fil en aiguille, cela aurait conduit la planète à promouvoir les jeux de toutes sortes, devenant au passage une attraction pour les voyageurs de passage. Sa réputation grandissante et son développement économique accéléré ont fait le reste.

Divisée en douze Secteurs disposant d'une certaine autonomie, Star Dust II possède un fonctionnement administratif assez complexe, l'ensemble tenant à la fois de la démocratie participative et de la gestion d'entreprise. Les principaux dirigeants sont généralement élus ou réélus au regard de leurs bilans financiers plus qu'en fonction de leur éventuel programme socio-économique.

La planète, qui consomme beaucoup d'énergie pour ses nombreuses illuminations notamment, possède un ensemble original afin de subvenir à ses énormes besoins énergétiques sans avoir à être trop dépendantes des générateurs à fusion relativement gourmands en lithium, qu'elle ne produit pas. Star Dust est ainsi munie d'une incroyable ceinture constituée de gigantesques turbines de 30 mètres de diamètre au niveau de l'équateur, exploitant ainsi les vents pouvant souffler à plus de 300 km/h dans cette zone de la planète.

Atlantis 4

Capitale du Secteur 4, elle est également la capitale économique de la planète. C'est en effet la plus importante métropole de la planète avec près de 4 milliards d'habitants, le Secteur 4 étant également le plus peuplé des douze secteurs avec une population estimée à 12 milliards d'habitants.

Elle n'est cependant pas considérée comme la capitale administrative de la planète, le pouvoir étant partagé par les dirigeants de chacun des douze secteurs.

Atlantis 4 est bien souvent décrite comme étant la perle de Star Dust. Dans cette ville intégralement dédiée au jeu, tout n'est qu'illuminations omniprésentes au point qu'il est parfois difficile de croire qu'elle est plongée

dans une nuit perpétuelle. La dernière mode consiste même à littéralement éblouir les gens par le biais de spots ultra puissants reproduisant la double lumière bleutée de Deltar et Zerak.

Bien évidemment dans une telle mégapole où les constructions les plus originales côtoient les gratte-ciels les plus impressionnants, l'activité ne s'arrête jamais, les gens semblant continuellement baigner dans une atmosphère surréaliste d'euphorie permanente les poussant à jouer, jouer et encore jouer, jusqu'à ce qu'ils aient dépensé tout leur pécule.

La Pyramide de Cristal

Cela fait un peu plus de dix ans que les fameuses épreuves de la Pyramide de Cristal (située au cœur d'Atlantis 4) sont retransmises dans le système Star Dust. La réputation de ce jeu d'argent mêlant épreuves physiques, énigmes complexes et affrontements entre équipes rivales a depuis lors largement dépassé les limites de son système d'origine pour s'exporter un peu partout à travers les galaxies jumelles, en faisant un des spectacles les plus suivis à l'échelle de Miwéa et Koméa.

Le direct regroupe usuellement plusieurs milliards de téléspectateurs principalement sur Star Dust II et III. Les différés immédiats sont, quant à eux, suivis par plusieurs dizaines de milliards de téléspectateurs.

Le principe de ce jeu est assez simple : sept équipes pénètrent à l'intérieur de la Pyramide et doivent parcourir les différentes salles qui s'y trouvent, déjouer les pièges, résoudre les énigmes ou surmonter les épreuves proposées afin d'accéder au niveau supérieur et continuer leur parcours jusqu'au sommet de la Pyramide afin d'atteindre l'Ultime Epreuve et enfin remporter le Pyramidion synonyme de victoire. Celle-ci permet à l'équipe lauréate de remporter la somme faramineuse de 10 millions de crédits.

Des centaines de caméras implantées dans le gigantesque bâtiment et placées sur des GéoDrones suivant les candidats filment l'événement en permanence. A cela s'ajoutent les caméras subjectives des participants afin de ne pas perdre une miette de ce palpitant défi.

Le clou du spectacle est généralement constitué par les affrontements inter-équipes qui ne manquent pas de dégénérer la plupart du temps, les participants ayant tous une farouche volonté de vaincre. Cependant, peu sont ceux qui ont réussi à surmonter toutes les épreuves et à empocher le fabuleux pactole. Seule l'équipe des Pourfendeurs a réussi cet exploit.

Star Dust III

La troisième planète du système est très différente de Star Dust II. La pression atmosphérique et la gravité étant très faibles, elle est principalement occupée par des cités-bulles pressurisées, dotées de générateurs de gravité artificielle.

Son développement est nettement plus récent que celui de son imposante voisine. Elle n'accueille

d'ailleurs qu'environ 3 milliards d'habitants ce qui est cependant tout à fait respectable pour une « planète bulle », qui ne possède pas d'atmosphère respirable.

Afin de se démarquer de la principale planète du système, Star Dust III joue la carte du luxe et fait tout pour attirer les nantis des galaxies jumelles, leur assurant des prestations de tout premier ordre. L'ambition de la petite planète est ainsi de proposer une destination prestigieuse alliée à un savoir faire indéniable dans le domaine du jeu tout en offrant la garantie à ses clients qu'il ne côtoieront pas le quidam lambda comme cela pourrait être le cas sur Star Dust II.

Cette politique d'élitisme commence à porter ses fruits et la meilleure preuve en est qu'elle commence à intéresser les dirigeants les plus influents des principaux Secteurs de Star Dust II qui jusqu'à présent daignaient à peine admettre son existence.

Star Dust III dispose de son propre gouvernement se présentant sous la forme d'un conseil d'administration autonome qui cherche bien sûr à le rester le plus longtemps possible.