

Scénario 4 – Les Cobayes

Petit carnage entre amis...

Préambule

Il s'agit principalement d'un scénario à huis clos se déroulant dans une station spatiale quasi déserte, privilégiant l'horreur et l'angoisse. Ce scénario se présente dans un premier temps comme une enquête destinée à comprendre ce qui s'est passé dans la station en question, avant que la lumière ne se fasse petit à petit, les investigations laissant alors place à l'action. Il est plus particulièrement adapté à des joueurs possédant déjà une certaine expérience mais sa relative linéarité le rend accessible au plus grand nombre. En ce qui concerne les personnages, il est préférable de privilégier les profils techniques et scientifiques (mécanicien, informaticien, médecin...) et éventuellement d'y adjoindre un ou plusieurs combattants.

Spécial Convention CJDRA 4

Synopsis

Les Personnages sont des employés d'une petite corporation d'extraction minière et d'extraction de gaz, nommée SKSI. Une station orbitale appartenant à cette corporation située en orbite autour d'Epsilon-Mirandis, une planète jovienne du système Epsilon, ne donne plus signe de vie depuis un certain temps. Les PJ, qui font partie du service d'intervention de la société, sont donc envoyés sur place afin de découvrir ce qu'il s'y passe et également dans le but de porter secours aux occupants de la station si nécessaire. En arrivant à la station qui semble déserte, les PJ auront du mal à trouver quelqu'un jusqu'au moment où ils finiront par trouver des cadavres mutilés de certains membres de l'équipage de la station. L'enquête va commencer afin de comprendre ce qui s'est passé et retrouver les autres membres de la station. Les PJ se rendront assez rapidement compte qu'une partie de la station (la partie centrale et la partie citerne qui représentent environ la moitié de la station) est verrouillée et que l'accès y est par conséquent impossible. Le réseau semble avoir été endommagé ou saboté et il n'est par conséquent pas possible de l'utiliser tel quel afin de déverrouiller les accès à la partie centrale. Une fois que les PJ ont réussi à résoudre le problème, ils accèdent à la partie centrale dans laquelle ils découvrent d'autres atrocités (notamment des expériences sur des individus) ainsi qu'un survivant, un Golti (Blinx). Peu de temps après, ils sont attaqués par une créature improbable semblant sortie de nulle part, envoyée par celui qui se fait appeler Blinx (Meyriac en réalité). Ce dernier s'enfuit vers la plate-forme d'extraction de gaz après le décès de la créature afin de se débarrasser définitivement des PJ. Une fois ces derniers parvenus sur place et aux prises avec les robots de la sécurité, il déclenche l'autodestruction de la plate-forme et rejoint la station

avec son vaisseau-citerne. Repartis à sa poursuite, les PJ doivent livrer un dernier combat contre la station en prenant bien garde de ne pas trop l'endommager afin de s'en rendre enfin maître. Ils pourront alors commencer à reconstituer le puzzle des événements ayant précédé leur arrivée.

Acte 1 – Une Nouvelle Mission

Rencontre avec Fink

Les Personnages sont employés depuis un certain nombre d'années par une petite corporation nommée SKSI. Il s'agit d'une entreprise spécialisée dans les extractions minières et les extractions de gaz, disposant d'implantations dans une centaine de systèmes sur environ 250 planètes que se soit par le biais d'exploitations implantées directement sur la planète dans le cas des planètes telluriques (rocheuses) ou par le biais de stations orbitales et de plates-formes d'extraction de gaz dans le cas des planètes joviennes (gazeuses).

Au sein de SKSI, les PJ font partie du pôle intervention constitué d'équipes d'intervention polyvalentes destinées à intervenir en cas de besoin, qu'il s'agisse de problèmes techniques, d'un besoin de main d'œuvre ou d'une expertise particulière dans un domaine précis. Ces équipes nomades sont donc constituées de différents spécialistes dans des domaines aussi variés que l'informatique, la mécanique, la médecine, la chimie, la biotechnologie...

Après un grand nombre de missions de routine à droite à gauche, les PJ qui ont toujours été félicités pour leurs très bons résultats sont contactés en urgence afin de se rendre le plus rapidement possible sur Haria (située dans un système planétaire de Miwéa), la planète où est implanté le siège social de SKSI. Ils se retrouvent devant le bureau de leur supérieur, où ils rencontrent Fink (cf. infra **Principaux PNJ**) qu'un certain nombre d'entre eux connaît déjà pour avoir déjà fait équipe avec lui par le passé. Fink, qui travaille chez SKSI depuis un bon moment, a la réputation d'être un bon mécano ayant également de bonnes aptitudes au pilotage ce qui explique pourquoi on lui attribue régulièrement la fonction de « Numéro 1 » ce qui signifie dans le jargon de SKSI, responsable de mission même s'il ne s'agit pas réellement d'un chef étant donné que les équipes d'intervention disposent d'une certaine autonomie dans leur gestion. Fink s'adresse aux PJ : « On dirait que ça chauffe drôlement dans le coin ! M'est avis qu'il se passe des trucs pas clairs, enfin au moins ça va me changer des missions bidons qu'on m'a refilé ces derniers temps ! ». La porte s'entrouvre. « C'est là qu'on entre en scène je présume... ».

L'Intervention

Les Personnages et Fink pénètrent dans le bureau. Frenagg, leur supérieur hiérarchique, duquel ils ont l'habitude de recevoir les instructions relatives à leurs missions, s'efface derrière un personnage pour le moins énigmatique, vêtu d'une combinaison gris clair. Il s'agit d'un Anoréen d'un certain âge relativement frêle dont le visiosystème disposant de verres sombres cache le regard. Malgré cela, il est facile de s'apercevoir que son visage exprime clairement une certaine gravité. Il invite les PJ et Fink à s'asseoir.

« Messieurs, je ne vais pas y aller par quatre chemins, nous avons un problème très sérieux sur les bras. Pour une raison qui nous est totalement inconnue, une de nos stations orbitales ne donne plus le moindre signe de vie. Etant donné les excellents résultats qui ont toujours été les vôtres nous avons décidé de vous faire confiance pour cette mission de la plus haute importance, sachant qu'il y va de la survie de l'équipage de cette station. Voici vos dossiers de mission (qui comprennent un plan de la station, un descriptif des membres de l'équipage de la station et un descriptif rapide du système Epsilon, cf. infra **Annexes**, en outre les PJ disposent des données complètes d'identification pour chaque membre de l'équipage correspondant aux 5 principaux systèmes d'identification), comme vous pouvez le voir cette station est située dans le système Epsilon (cf. infra **Système Epsilon**), en orbite autour de la planète jovienne Epsilon-Mirandis. Elle est associée, comme c'est toujours le cas en ce qui concerne nos installations joviennes, à une plate-forme d'extraction. Un de nos vaisseaux passé récemment dans ce secteur a tenté de rentrer en contact avec la station via une communication radio mais sans aucun succès. Nous craignons le pire pour l'équipage c'est pourquoi nous vous avons demandé de venir ici de toute urgence et qu'il va vous falloir intervenir le plus rapidement possible, un vaisseau spécialement affrété étant prêt à partir. Comme vous avez pu le voir, Fink va faire équipe avec vous en tant que Numéro 1, il assumera notamment les rôles de pilote et de mécanicien. Je vous fait confiance pour vous répartir les différents rôles au sein de l'équipe. En outre, je vous demande d'agir avec la plus grande discrétion, inutile de dire que je compte sur votre professionnalisme en ce qui concerne la diffusion d'informations qui pourraient être ou s'avérer nuisibles à SKSI ou à ses membres. Vous connaissez d'ailleurs tous aussi bien que moi les sanctions réservées à ceux qui auraient l'outrecuidance d'oublier ces règles élémentaires. Quelle que soit la situation sur place votre principal objectif consiste à prendre le contrôle de la station et de la plate-forme qui lui est associée. Une fois que ce sera le cas vous nous enverrez un drone messenger et nous vous enverrons alors une équipe qui viendra vous relever. Je laisse votre supérieur hiérarchique vous préciser les derniers points, je dois maintenant vous quitter. ». L'Anoréen quitte alors la pièce sans un regard pour les membres de l'équipe.

Frenagg prend alors la parole : « Vous savez, je n'en sais pas beaucoup plus que vous sur cette mission. En tout cas, c'est une mission particulièrement importante vous n'avez pas intérêt à vous planter je vous assure ! Est-ce que vous avez des questions ? ».

Les PJ se dirigent alors vers le hangar où leur vaisseau d'intervention (cf. infra **Véhicules & Vaisseaux**) les attend, prêt à partir. Le technicien responsable de l'affrètement vient les voir : « Tout est prêt messieurs, le vaisseau est flambant neuf et vous disposez d'une autonomie de près d'un an, ça devrait suffire ! ».

Arrivée à la Station

Le voyage jusqu'au système Epsilon, qui dure à peu près une journée standard, se déroule sans encombre. Alors que le vaisseau effectue son réajustement moléculaire, la voix de Fink retentit dans tout le vaisseau : « Tous à vos postes de combat, on ne sait jamais ce qu'il peut y avoir, rejoignez vos cocons Anti-G ! ». Une dizaine de minutes passent, le vaisseau se rapproche d'Epsilon-Mirandis et de la station mais c'est le calme plat dans ce système mineur. Fink reprend : « Rien sur les scanners depuis tout à l'heure, rien au contrôle visuel, apparemment il n'y a pas de pirates ou de trucs dans le genre dans le coin. C'est toujours ça de pris ! ».

C'est l'arrivée à la station orbitale située en orbite autour d'Epsilon-Mirandis. Tout semble très calme, la station ne semble pas éclairée, aucune activité ne semble y régner. Les scanners indiquent qu'il n'y a pas de rotation des vaisseaux citernes entre la station et la plate-forme.

La voix de Fink retentit de nouveau : « On est en phase d'approche, je vais suivre la procédure classique en essayant de voir si on peut établir une communication avec la station. ». « Ici vaisseau d'intervention SKSI M-49, je répète, ici SKSI M-49, à vous station SKSI Epsilon, à vous SKSI Epsilon. M'entendez-vous SKSI Epsilon ? Ici SKSI M-49, à vous SKSI Epsilon. ». Plusieurs minutes passent sans aucune réponse de la part la station, tout à l'air très calme, après avoir fait le tour complet de la station les PJ peuvent se rendre compte que la zone d'amarrage principale est occupée par le vaisseau-citerne de la station. La vérification visuelle permet de se rendre compte que la station n'a apparemment pas subi d'attaque ou une quelconque collision avec une météorite ou autre chose.

« Bah j'ai bien peur que ce soit le silence radio, ce n'est pas de très bon augure tout ça ! Passons à la phase 2, on va s'amarrer au niveau de la zone visiteur et on va envoyer un drone éclaireur pour voir comment ça se présente là-dedans ». Fink sort alors de son Cocon Anti-G et invite les PJ à faire de même.

Fink procède à l'application de la procédure avec l'envoi d'un drone éclaireur. Celui-ci permet de se rendre compte qu'il n'y a, a priori, pas d'électricité (absence d'éclairage, etc.) dans la station et en tout cas pas de gravité artificielle. L'analyse de l'air révèle que celui-ci est potentiellement respirable mais probablement vicié, une épuration préalable étant

conseillée. Le drone est bloqué par la première porte d'accès qui refuse de s'ouvrir.

Fink qui semblait s'y attendre, s'adresse aux PJ : « Ouais je m'en doutais de ce coup là ! La porte a dû se fermer suite à une alarme ou un truc comme ça, et vu qu'il n'y a plus d'électricité elle est pas prête de se rouvrir comme ça. Je crois bien qu'il va falloir qu'on y aille nous mêmes les enfants ! »

Le Numéro 1 lance alors la première exploration de la station en scaphandres spatiaux, la gravité artificielle ainsi que l'électricité ayant été coupées. L'air est considéré comme respirable mais éventuellement dangereux à respirer car potentiellement vicié. La remise en route des épurateurs d'air est nécessaire afin de s'assurer que l'air soit totalement respirable.

Les recommandations de Fink : « Je préfère ne pas prendre de risque inutile, on y va avec les scaphandres spatiaux plutôt qu'avec les combinaisons Zéro-G. En cas de dépressurisation on pourra toujours rejoindre le vaisseau grâce aux propulseurs et puis on ne sait pas trop quelle saloperie peut traîner dans l'air même si l'analyse n'a rien révélé. »

Matériel prévu par la procédure : Scaphandres spatiaux standard (10 PV + communicateur + bouteille disposant d'une réserve d'oxygène de 5h + 2 réserves contenant chacune 1L d'eau + propulseurs + bottes magnétiques) + projecteur classique + au choix pour chacun des personnages : mallette comprenant deux bouteilles d'oxygène / caisse à outils / équipement technique personnel / BioScanner Portatif / MédiKits / ordinateur portable / éventuellement des armes de poing avec holster magnétique... (Pas d'explosifs tant que cela ne s'est pas avéré nécessaire).

Acte 2 – La Station

Premières Découvertes Macabres

Les Personnages arrivent sans aucun problème devant la porte bloquée. Fink procède alors au rétablissement d'un générateur auxiliaire au niveau de la porte de sécurité et par chance aucun code n'est demandé pour autoriser son ouverture. Fink : « Nickel, on va pouvoir se passer d'explosif pour ouvrir cette porte, c'est une très bonne nouvelle ! ». L'équipe du Pegasus peut alors pénétrer dans la station en empruntant le couloir qui relie le sas visiteurs à la salle des commandes.

Au fur et à mesure de leur exploration de la station les PJ découvrent des corps mutilés et des morceaux de cadavres, des bras, des jambes, du sang coagulé... qui flottent dans les airs du fait de l'absence de gravité. Les membres de l'équipage semblent avoir subi d'atroces mutilations... Il est possible de distinguer la présence de morsures que l'on pourrait attribuer à des fauves... Fink : « Mais qu'est-ce qui s'est passé ici, c'est un vrai carnage ! ».

Les Personnages parviennent au centre névralgique de la station, le centre de commande, mais les consoles de commande sensées être reliées à l'OP central de la station ne fonctionnent pas du tout même

si elles ne sont pas particulièrement endommagées. Il va falloir rétablir l'électricité et la gravité grâce aux systèmes de secours, qui s'avèrent être endommagés. Fink se porte volontaire pour réparer tout ça et demande un coup de main aux PJ les plus calés.

Les PJ découvriront assez vite dans le centre de commande une personne (un Sélénien en l'occurrence - il s'agit de Liope, les PJ devraient s'en rendre compte assez rapidement) dans un cocon cryogénique fonctionnant sur batterie avec comme diagnostic : « Mise en quarantaine-Priorité 1, virus inconnu détecté, mode et degré de contagion inconnus ». Il s'agit en réalité d'une fausse piste concoctée par Meyriac destinée à faire perdre du temps aux PJ et lui permettant de protéger et garder Liope au cas où il en aurait besoin.

Les PJ peuvent d'ores et déjà commencer à explorer les différentes salles et pièces constituant la première partie de la station (cf. infra **Exploration de la Station** pour la description des salles situées dans cette partie de la station), la deuxième partie de la station, au-delà des portes de sécurité, étant pour le moment inaccessible.

Si les PJ tentent de repartir vers leur vaisseau, ils auront la désagréable surprise de retrouver la porte menant vers le sas en position verrouillée. Fink : « Elle s'est refermée, ça doit être un court circuit ou une procédure de sécurité tout simplement, il suffit de réactiver le générateur auxiliaire. ». Fink et les PJ réactivent le générateur auxiliaire mais ils ont une deuxième mauvaise surprise : la porte nécessite dorénavant un code pour être ouverte. Si les PJ essayent d'utiliser un logiciel pour le casser, ils obtiendront une estimation de durée égale à 243 jours standard. Fink s'empare : « Foutus systèmes de sécurité ! Ils doivent être complètement déglingués, pas étonnant vu le bordel qui règne ici ! Je ne sais pas ce qu'il se passe dans cette station mais la seule solution qu'il nous reste c'est de remettre au moins partiellement en place les réseaux électriques et informatiques ! Et y a du boulot ! ».

Fink propose par ailleurs d'essayer de collecter les restes humains, de leur faire une sépulture spatiale et d'envoyer le tout dans l'espace ne serait-ce que par respect pour les membres d'équipage et pour des questions d'hygiène. En attendant d'envoyer les corps dans l'espace, ils peuvent déjà les placer dans des tubes spécialement prévus à cet effet qu'ils trouveront dans la salle médicale.

Si les PJ veulent analyser les cadavres pour en tirer des informations, ils peuvent le faire mais ne disposant pas (en théorie du moins) de GénoScanner, ils ne pourront pas effectuer d'analyse de l'ADN des corps. Il est à noter qu'il n'y a pas de GénoScanner dans la salle médicale (le seul endroit où il pourrait éventuellement y en avoir un).

L'Enquête Commence

Assez rapidement, les Personnages et Fink sont confrontés à un dilemme : garder les scaphandres

et mourir de soif et de faim à coup sûr ou les enlever et risquer d'attraper le virus... En outre, garder le scaphandre est gênant car il entrave les mouvements : les réparations en scaphandre se font ainsi avec un malus de -1D. Il est également beaucoup plus fatigant de travailler en scaphandre et il est très difficile de se reposer en restant dans un scaphandre.

Pendant qu'une partie des PJ procèdent aux différentes réparations nécessaires à la remise en état des divers réseaux électriques, une autre partie commence les investigations. L'enquête commence afin d'éclaircir les nombreux mystères de la station. Ils peuvent ainsi effectuer l'exploration des différentes salles accessibles de la station. Les PJ retrouveront un ComTerm en partie endommagé mais a priori exploitable d'un des membres de l'équipage de la station (celui de Serras) ce qui leur permettra d'en apprendre plus.

Après une première réparation réussie, le ComTerm peut être remis en marche et livre une partie de ses secrets. Il s'avère qu'il appartenait au Lieutenant Serras, le second du Commandant Jordel. Entre autres choses sans intérêt, les PJ mettent la main sur une partie du journal de Serras. Une partie seulement car le système de stockage du ComTerm s'avère en partie endommagé, il est nécessaire de recourir à un utilitaire spécialisé afin de reconstituer les fichiers indisponibles. La procédure complexe, qui est effectuée par un programme n'ayant pas une performance très élevée, dure une journée standard. Cela permet de récupérer la deuxième partie du journal de Serras qui reste cependant incomplet (cf. infra **Annexes**).

Les PJ et Fink ont besoin de se reposer régulièrement. Pour ce faire, il est nécessaire de mettre en place un système de quarts : pendant que certains dorment ou se reposent, une autre partie de l'équipe procède aux investigations et aux réparations. Celles-ci progressent assez rapidement, l'équipe dispose ainsi progressivement de l'électricité puis de la gravité dans le centre de commande puis dans un nombre croissant de pièces et de salles en branchant les générateurs auxiliaires (ceux-ci peuvent tenir un mois).

La Mort de Fink

Alors que l'exploration de la station continue et que les réparations progressent, divers événements étranges se produisent. C'est ainsi que les Personnages entendent régulièrement des bruits sourds (liés à des chocs a priori) voire des grognements dans les zones se situant près des portes de sécurité menant vers la partie centrale de la station. Ces bruits semblent provenir de l'autre moitié de la station.

Avec tout le travail qu'ils ont effectué, les PJ sont exténués malgré le fonctionnement par roulements qu'ils ont dû mettre en place. Il est ainsi nécessaire qu'il fassent chacun un jet d'ENDURANCE contre une difficulté de 15 (voire 20). Ceux qui le loupent sont alors obligés de se reposer le plus rapidement possible sous peine de s'évanouir. Ceux qui ont réussi le jet

(idéalement 1 voire 2 PJ) peuvent poursuivre les réparations avec Fink qui a pris soin de se reposer juste avant.

L'électricité et tous les équipements qui l'utilisent sont pratiquement rétablis, il ne reste plus grand chose à remettre en état, principalement quelques câbles, collecteurs et brasseurs qui vont permettre de définitivement remettre en état le réseau et ainsi permettre d'utiliser à nouveau la console centrale de commande.

Pendant que la majorité des PJ se reposent, Fink et celui ou ceux qui l'aident, s'activent à réparer les derniers éléments endommagés dans un des deux couloirs latéraux à quelques mètres d'une des portes de sécurité, afin que tout soit opérationnel. Alors que la réparation avance bon train, les bruits précédemment entendus redoublent d'intensité mais Fink n'y prête pas particulièrement attention. Et soudain, alors que les bruits se sont arrêtés depuis un petit moment, la porte de sécurité s'ouvre et une gigantesque silhouette noire en sort en émettant un terrible rugissement.

Fink attrape son chalumeau à plasma et lance : « Allez prévenir les autres, je m'en occupe, dépêchez vous, je vais essayer de gagner du temps ! ». Quoique puisse faire le ou les PJ qui étaient avec le Numéro 1, Fink se fait déchiqueter par la créature qui se jette sur lui à une vitesse à peine imaginable et avec une violence inouïe. Ne laissant que quelques morceaux de cadavres, le monstre s'enfuit dans la seconde qui suit et s'engouffre de nouveau à travers la porte de sécurité qui se referme juste derrière lui.

Les PJ qui ne peuvent que constater les dégâts, ont cependant la possibilité de terminer les réparations en cours et ainsi de définitivement rétablir le réseau informatique au niveau de la console centrale. Les PJ peuvent alors se rendre maître de la station ce qui leur permet notamment d'accéder à la partie centrale de la station.

Affrontement dans la Zone de Stockage

Maintenant que les Personnages peuvent pénétrer dans la partie centrale, ils vont pouvoir poursuivre leur exploration de la station soit par leur propres moyens soit par le biais de leurs drones de reconnaissance. S'ils utilisent leurs drones, ceux-ci seront systématiquement détruits sans qu'ils parviennent à savoir comment ni par qui. En étudiant attentivement les dernières données transmises par les drones, ils pourront éventuellement entendre des bruits ressemblant à un tir d'arme énergétique. Les PJ devraient assez rapidement se diriger vers la zone de stockage et de manutention.

Un Excel (cf. infra **Principaux PNJ**) en armure intégrale (de type Equinoxe), posté dans la salle de stockage, attaque les PJ par surprise alors qu'ils pénètrent dans la salle centrale. L'Excel, en plus de tirer sur les PJ, tentera par le biais de son OP d'utiliser la grue de manutention et de déchargement présente dans ce hangar circulaire (la grue peut d'ailleurs faire le tour du hangar) pour envoyer des caisses sur les PJ.

Ces derniers peuvent bien évidemment essayer de le contrer en reprenant le contrôle de la grue de manutention.

Après l'avoir vaincu, les PJ pourront continuer l'exploration de la station. Ils ont maintenant accès à la partie centrale et à la partie citerne (cf. infra *Exploration de la Station*). Ils y découvrent également des atrocités mais globalement cette partie de la station semble avoir moins souffert que celle qu'ils ont déjà explorée même si là encore la plupart des salles et des couloirs sont dévastés et jonchés de débris.

Acte 3 – Les Manigances de Meyriac

Rencontre avec Blinx

Les locaux techniques (numéros 21 à 26) sont prévus pour être explorés dans un certain ordre (ils sont à géométrie variable). Dans un premier temps, les Personnages pénètrent dans les locaux des expérimentations. Dans le premier local, les PJ font d'affreuses découvertes, notamment un cobaye d'une espèce semi-intelligente (un Kuyltin) qui a servi à des expériences innommables. Dans le deuxième local, se trouvent des tubes contenant diverses versions de la créature n'ayant jamais atteint l'âge adulte. Il se peut cependant que certaines des créatures présentent dans les tubes soient encore bien vivantes. Réveillées par l'irruption des PJ dans la salle, ils se pourraient qu'elles décident de s'en prendre à eux en faisant littéralement exploser leur tube et en leur sautant à la face.

Dans le troisième local technique, les PJ découvrent un Golti barbu, choqué et apeuré, caché dans un recoin d'une petite salle servant de débarras. Apparemment très choqué, il dit s'appeler Blinx (il s'agit en fait de Meyriac mais les PJ auront bien du mal à le reconnaître à cause de sa barbe). Si les PJ font référence à Meyriac (en croyant avoir affaire à Meyriac par exemple), Blinx deviendra comme fou en racontant qu'il a vu de ses propres yeux Meyriac se faire dévorer par la « Chose » puis se plongera dans le mutisme le plus absolu pendant plusieurs minutes puis basculera dans l'hystérie la plus totale. La tactique de Meyriac consiste principalement à désorienter et à désorganiser les PJ de manière à faire en sorte qu'ils se séparent. Dans cette optique, tous les moyens qui se présenteront à lui seront bons.

La Créature

Assez rapidement, Meyriac se débrouille pour que les Personnages tombent sur sa créature qui possède une puce de type interface neurale implantée dans son cerveau permettant à Meyriac de posséder sur elle un contrôle assez important mais pas total, lui permettant principalement d'éviter d'être exterminé par elle.

Idéalement la rencontre devrait s'effectuer dans la zone de stockage, la créature surprenant les PJ en leur

sautant dessus depuis l'étage supérieur alors qu'ils sont au niveau inférieur. Meyriac essaiera également de la faire attaquer les PJ s'ils sont séparés de manière à ce que l'affrontement ne soit pas trop déséquilibré pour la créature. Pour ce faire, Meyriac se connecte sur le réseau de la station et ouvre ou ferme à loisir les portes de sécurité encadrant la zone centrale à moins qu'un PJ ne tente de le contrer.

La Fuite de Meyriac

Voyant que sa créature a été tuée par les Personnages et a de fait été incapable de lui permettre de s'en débarrasser, Meyriac adopte une nouvelle stratégie, il décide de s'enfuir vers la plate-forme d'extraction à bord d'un vaisseau-citerne de la station spécialement prévu pour une rentrée atmosphérique. Se mettant en mode manuel, il contrôle l'autre vaisseau-citerne afin que celui-ci ne retourne pas vers la station et se place en position d'attente près de la plate-forme, en veille, donc non contrôlable depuis la station.

Les PJ, qui doivent se résoudre à prendre le Pegasus, le poursuivent, non sans mal, leur vaisseau n'étant pas prévu pour pénétrer dans l'atmosphère d'Epsilon-Mirandis. Une solution de sécurité consiste pour les PJ à se réfugier dans les capsules de sauvetages de leur vaisseau, en ayant au préalable braqués les écrans déflecteurs vers l'avant à pleine puissance. Leur vaisseau va en effet subir d'importants dommages à cause de la pénétration atmosphérique : 7D de Dommages à chaque Tour pendant au moins 5 Tours de suite. Si le pilote est resté aux commandes, il peut tenter une manœuvre permettant de placer le vaisseau de telle manière qu'il ne subissent des dommages que pendant 10 secondes (soit 5 Tours). Pour ce faire, il doit réussir un jet de PILOTAGE (prenant en compte le NDM du vaisseau) supérieur à 20. S'il le loupe par contre le vaisseau devra subir des dommages pendant 3 Tours de plus (voire plus s'il rate complètement sa tentative). S'il ne tente rien (ou s'il ne peut rien tenter), le pilote automatique se charge de la manœuvre et le vaisseau subit des dommages pendant 7 Tours au total.

Acte 4 – Affrontements Finals

La Plate-Forme d'Extraction

Le Pegasus, s'il n'a pas été réduit à l'état d'épave, se retrouve alors en approche rapide au niveau de la plate-forme d'extraction de gaz. Les Personnages doivent effectuer un atterrissage en catastrophe car ils ne disposent d'aucune procédure automatisée, ils vont donc devoir se débrouiller en mode manuel. Un jet de PILOTAGE est obligatoire pour le pilote et ses éventuels co-pilotes qui peuvent tenter de l'aider. Selon la réussite de la manœuvre, le vaisseau des PJ entre en collision avec la plate-forme de manière plus ou moins violente et perd un plus ou moins grand nombre de Points de Vie.

Les PJ n'ont alors d'autre choix que de s'amarrer au sas visiteurs de la plate-forme et de pénétrer à l'intérieur de celle-ci à partir de ce sas. La plate forme possède une architecture très simple : on y trouve un niveau supérieur regroupant une salle principale et une salle de contrôle et un niveau inférieur dédié à l'extraction de gaz. Alors que Meyriac est dans la salle de contrôle, les PJ pénètrent dans la salle principale qui donne sur la salle de contrôle par le biais d'une porte de sécurité.

Les Robots de la Sécurité

Meyriac, qui a pris le contrôle de la plate-forme d'extraction, utilise les robots de la sécurité (il s'agit d'Excels 100, cf. infra **Principaux PNJ**) pour attaquer les Personnages en espérant s'en débarrasser une bonne fois pour toute. Alors que les PJ pénètrent dans le hangar central, ils sont attaqués de toutes parts par les Robots chargés de défendre l'usine automatique.

Les androïdes de combat étant nombreux et ayant reçu un ordre d'extermination prioritaire des intrus, ils n'hésiteront pas à se sacrifier pour attaquer et si possible tuer les PJ qui devraient rapidement être acculés par leurs adversaires. Il est à noter que ces Excels sont équipés d'explosifs d'autodestruction classiques.

Compte à Rebours

Alors que les Personnages sont encore en train de se battre avec les robots de la sécurité, l'alarme signalant que l'autodestruction de la plate-forme est engagée, retentit. Les PJ n'ont plus que 3 minutes pour quitter les lieux. Une voix retentit : « La procédure d'autodestruction de la plate-forme d'extraction a été engagée : autodestruction prévue dans 3 minutes - 3 minutes. Procédure d'autodestruction de la plate-forme engagée : veuillez évacuer la plate-forme immédiatement. Ceci n'est pas un exercice. Je répète : ceci n'est pas un exercice. Procédure d'autodestruction de la plate-forme engagée... »

Les PJ vont devoir évacuer le plus rapidement possible tout en protégeant leurs arrières car les robots de la sécurité ne les lâcheront pas. Toutes les 30 secondes la voix retentit en égrenant à chaque fois le temps restant.

La Dernière Chance de Meyriac

Meyriac, lui, est déjà parti depuis longtemps et est retourné se réfugier dans la station orbitale. Il branche l'écran déflecteur de la station et met les tourelles en alerte leur ordonnant de tirer sur tout ce qui bouge. Meyriac se charge de gérer le Lance-Missiles Lourd situé à côté de la tourelle dorsale de la station. Il est décidé à en finir avec les Personnages et de ne pas leur laisser la moindre chance de s'en sortir vivant. Les PJ, quant à eux s'ils veulent enfin se rendre

maître de la station doivent en neutraliser les tourelles et éventuellement le lance-missiles ainsi que le vaisseau-citerne que Meyriac a utilisé afin qu'il ne s'enfuit pas une nouvelle fois avec. Pour cela ils devront dans un premier temps neutraliser l'écran déflecteur de la station et dans un deuxième temps viser les tourelles. Inutile de dire que s'ils décident de détruire la station, ils vont au devant de gros ennuis, sans compter qu'ils risquent d'y passer du temps.

Une fois que les tourelles, le lance-missiles et le générateur d'écran auront été mis hors d'état de nuire, les PJ pourront s'amarrer soit dans la zone visiteurs soit dans la zone technique si ils ont détruit le vaisseau-citerne. Ils auront la surprise de découvrir que les portes de sécurité ne sont pas verrouillées. Meyriac, après avoir envoyé un dernier drone messenger, a en effet opté pour le suicide. Il se trouve dans la salle des soins médicaux et a avalé un plein tube de Paralax (ou un autre médicament du même genre). Si les PJ sont assez rapides, ils peuvent tenter de le sauver. S'ils y parviennent, Meyriac restera cependant entre la vie et la mort pendant plusieurs jours avant d'être définitivement hors de danger.

Épilogue

Il ne reste plus aux Personnages, qui possèdent maintenant un total contrôle de la station, qu'à envoyer leur rapport par le biais d'un drone messenger et à attendre la relève puis à retourner chez SKSI.

• Mission Principale

Prise le contrôle de la station : 100 XP/PJ, (8000 C/PJ)
Prise de contrôle de la plate-forme d'extraction de gaz (a priori impossible) : 50 XP/PJ, (3000 C/PJ)

• Missions Secondaires

Sauvetage de Liope : 10 XP/PJ
Sauvetage de Meyriac : 30 XP/PJ
Réparation de la station : En fonction de la qualité des réparations effectuées de 20 à 50 XP/PJ, (de 1000 à 3000 C/PJ)

Post-Épilogue

En fonction du rapport envoyé par les Personnages, la réaction de SKSI sera plus ou moins agressive. Le seul moyen pour les PJ de ne pas s'attirer les foudres de leur propre corporation est de feindre la bêtise et de tenter de faire croire à leurs supérieurs qu'ils n'ont rien compris mais il est peu probable qu'ils soient pris au sérieux.

Il est de fait très probable qu'Hodelk leur envoie la réponse suivante :

Date : X+04

Expéditeur : SKSI-Haria

Destinataire : SKSI-Epsilon

Félicitations les gars, vous avez bien bossé. Une équipe d'intervention va arriver dans trois jours pour vous relever. D'ici là, poursuivez les réparations afin de remettre la station en état de marche le plus rapidement possible. Après cela, il sera grand temps pour vous de vous reposer en prenant des vacances méritées.

Frenagg

Une escouade d'assaut (cf. infra **Principaux PNJ**) qui se fait passer pour une équipe d'intervention arrive seulement un jour après le drone messenger. Cette escouade a pour mission d'éliminer purement et simplement les PJ en essayant d'épargner la station. Si cela s'avère nécessaire, ils ont le droit de détruire la station. Leur vaisseau d'intervention est identique au Pegasus.

Principaux PNJ

Meyriac (le faux Blinx)

Il réalise des expériences de la plus haute importance pour le compte de SKSI. Malheureusement celles-ci ont plutôt mal tournées et la quasi totalité de l'équipage de la station Epsilon a été décimée. Suite à une expérience qui s'est mal passée, Meyriac a décidé de reconfigurer l'implant neural de la créature (cf. ci-dessous) mais la reconfiguration ne s'est pas déroulé comme prévu et la créature échappe depuis lors quasiment à tout contrôle. Il s'est alors tourné vers ses employeurs pour obtenir de l'aide. Ceux-ci, bien que récalcitrant vont accéder à sa demande car les expériences sont trop importantes pour être abandonnées juste au moment où elles allaient donner des résultats intéressants. C'est ainsi que SKSI envoie les PJ pour cette mission d'intervention. Meyriac, qui est en désaccord avec SKSI a décidé de tenter d'épargner les PJ en les retenant le plus longtemps possible à l'écart de la créature. Au moment où il se fait repérer par les PJ, Meyriac décide de se faire passer pour Blinx l'autre Golti de l'équipage de la station.

Les récents événements ont sérieusement affecté sa santé mentale le conduisant à être tour à tour à deux doigts de renoncer puis prêt à tout pour mener à bien ses expérimentations et pour masquer le désastre sachant que par ailleurs SKSI dispose de puissants moyens de pression à son encontre, puisque Hodelk le menace de s'en prendre à ses proches s'il ne se conforme pas à la volonté de la corporation.

Intelligence : Bonne
Compétences

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

Points de Vie : 12

Equipeement : ComTerm, VisioCam Mk2...

La Créature

Désignée en interne par SKSI sous l'appellation « le prototype », elle a été créée génétiquement par Meyriac, il s'agit d'un croisement de nombreuses espèces de prédateurs issues de différentes planètes. Certains gènes sont ainsi issus des Skrin Fenh pour la rapidité et la souplesse, d'autres des Zoltiniaks pour l'agressivité... Elle est le principale cobaye de Meyriac : elle lui sert principalement à tester les effets du gaz d'Epsilon-Mirandis sur un être organique (ces gaz auraient un effet particulièrement important sur l'organisme d'un individu traversant une période de stress) mais également pour tout un tas d'autres expériences.

Une interface neurale est implantée dans le cerveau de la créature de manière à conférer un certain contrôle à Meyriac (elle a été implantée par un chirurgien spécialisé de passage sur la station il y a un certain temps). Mais ce contrôle est loin d'être parfait c'est pourquoi, elle a échappé à son créateur et a décimé une bonne partie de l'équipage de la station orbitale. Véritable monstre biogénétique, la créature fait environ 2,60 m de hauteur, plus de 3 m d'envergure et possède des griffes faisant une quarantaine de centimètres de longueur.

Intelligence : Animale

Mouvements : Type 1+

Compétences

RA	5D+1	AG	3D+4	FO	10D+5	EN	8D+2
AP	-	AL	-	AB	-	CC	5D+2
PE	4D+1	CA	-	VO	3D+1	CH	2D+2
DX	2D+1	PL	-	MC	-	RO	-

Points de Vie : 55

Armes naturelles : Griffes : 6D+3, BDC : +1, Crocs : 4D+4, BDC : -1

#1 Fink

C'est un humain d'une quarantaine d'années. Il est à la fois le pilote et le mécano de l'équipe d'intervention à laquelle se joignent les PJ. C'est un vieux de la vieille toujours prêt à raconter une anecdote. Du fait de sa grande expérience, il joue souvent le rôle de Numéro 1 dans les équipes d'intervention de SKSI. D'un naturel optimiste, il sait rester décontracté même quand la situation est tendue et c'est d'ailleurs son calme dans les situations difficiles qui lui a régulièrement permis de s'en sortir et ainsi en menant à bien des missions compliquées de gagner la confiance des dirigeants de SKSI. Serviable et sympathique, il devrait également facilement gagner la confiance des PJ et sa disparition tragique devrait avoir un terrible impact sur eux.

Intelligence : Bonne

Compétences

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

Points de Vie : 15

Équipement : W-Laser, Veste Protectrice, Caisse à outils, Outils de Précision...

Capitaine Frenagg

Ce Kwall d'une cinquantaine d'années, est le supérieur hiérarchique des Personnages et de Fink et le responsable de la mission de sauvetage du Pegasus. Grand, mince et parfois quelque peu hautain, c'est un ancien Numéro 1 qui a réalisé des dizaines de missions pour le compte de SKSI. S'il aime rappeler qu'il possède une grande expérience du terrain et que peu sont ceux qui peuvent se vanter de pouvoir lui apprendre quelque chose qu'il ne connaisse déjà, il sait également la partager avec ses subordonnés. Il a d'ailleurs la réputation d'effectuer de remarquables préparations en amont des missions qu'il confie à ses hommes. Il n'a malheureusement pas pu préparer aussi bien qu'il l'aurait voulu la mission Pegasus-Epsilon ce qui a tendance à l'agacer mais, fidèle à ses principes, il n'en montre rien.

Hodelk

Il s'agit du signataire des messages transitant par les drones messagers, les PJ n'en savent pas plus sur lui.

Membres de l'équipage de la station

Commandant Jordel

Il s'agit d'un Anoréen. C'est le responsable de la mission, il est principalement chargé d'obtenir un rendement optimal au niveau de l'exploitation d'extraction de gaz et d'extraction minière. Il est vaguement au courant des expérimentations de Meyriac, mais c'est le seul de tout l'équipage et a pour mission qu'elles restent totalement secrètes. Il a d'ailleurs reçu pour ordre de ne pas s'en occuper lui-même, laissant la charge à Meyriac de les gérer intégralement. Après que sa créature soit devenue folle, Meyriac fait tout pour qu'elle l'épargne et le capture afin d'effectuer quelques expériences sur lui.

Lieutenant Serras

Serras est un humain d'une trentaine d'années qui a rapidement progressé dans la hiérarchie de SKSI. Il s'agit du second du commandant Jordel. Il n'est au courant de rien mais se pose des questions du fait des nombreux évènements étranges survenant dans la station et du fait du comportement de Meyriac et de l'attitude du commandant Jordel à son égard. Il

tient un journal personnel dans son ComTerm où il consigne toutes les informations qu'il peut récupérer et tous les faits étranges. Conscientieux et ambitieux, il compte bien s'en servir ultérieurement afin de faire un rapport à ses supérieurs concernant les agissements bizarres de Meyriac et de Jordel, même s'il se doute également que tout ça n'est peut-être pas totalement étranger à la volonté de SKSI. Il n'en aura malheureusement pas le loisir étant donné qu'il est tué par la créature tout près de sa chambre personnelle dans la zone des chambres des officiers.

Sergent Rart

Il s'agit d'un Gwargle préposé à la sécurité et à la défense de la station et de la plate-forme. De tempérament impulsif, Rart sait cependant garder son sang froid dans les situations critiques et constitue un combattant hors pair maîtrisant aussi bien les armes énergétiques que les armes servant en combat rapproché. Malgré son expérience et sa remarquable acuité sensorielle, il se fait surprendre par la créature alors qu'il est seul. Avant d'être tué, il réussit cependant à la blesser, au point que Meyriac doit s'éclipser pour la soigner partiellement.

Liope

Ce membre d'équipage est chargé de la logistique et de la supervision de l'approvisionnement. Il s'agit d'un Sélézien d'une trentaine d'années plutôt grand. Assez flegmatique, il apprécie son travail assez tranquille dans la station. Il est capturé par Meyriac qui, profitant de la confusion, l'endort à l'aide d'une seringue hypodermique remplie d'un puissant soporifique. Il l'enferme dans un cocon cryogénique afin de le soustraire à l'appétit meurtrier de sa créature et ainsi de le garder en réserve. Si les PJ prennent le risque de le libérer et donc de le décryogéniser dans le but d'en apprendre plus, ils devront patienter un jour ou deux afin que Liope soit en pleine possession de ses moyens.

Intelligence : Moyenne

Compétences :

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

Points de Vie : 13

Équipement : Aucun

Nelriss

Cette Anoréenne spécialisée en informatique est chargée de veiller plus particulièrement aux systèmes informatiques de la station et de la plate-forme. Avec Révuss, elle est la deuxième victime de la créature après Kelri. Dans l'affolement, seule une

partie de son corps est envoyée dans l'espace via un tube-cercueil.

Yuta

Cette Kwall mécanicienne possède son franc parler et n'hésite pas à exprimer régulièrement ses divergences de vues avec ses supérieurs en public, y compris face au commandant Jordel ou face au lieutenant Serras. Avec Rart, elle décide de mener la Chasse après les décès de Kelri, Nelriss et Révuss. Malheureusement, elle se fait piéger par la créature et est gravement blessée. Elle succombe à ses blessures quelques heures plus tard dans la salle des soins médicaux, malgré des soins intensifs.

Le vrai Blinx

Il s'agit d'un Golti d'une trentaine d'années, au sein de l'équipage il est l'un des deux pilotes avec Kelri. C'est Meyriac lui-même qui se charge de faire disparaître Blinx, en l'endormant à l'aide d'une seringue hypodermique. Le cocon cryogénique étant déjà occupé par Liope, il choisit d'enfermer Blinx dans un des locaux techniques situés près de la citerne mais malgré cette précaution, la créature finit par le trouver et le tue sauvagement.

Kelri

Le deuxième pilote de l'équipage, il s'agit d'un HornsGoth d'une quarantaine d'années. Il est la première victime de la créature. Les membres de l'équipage ont déposé son corps dans un tube-cercueil qu'ils ont envoyé peu de temps après dans l'espace.

Révuss Kerp

Un Kwall d'une trentaine d'années spécialisé dans les missions en extérieur (maintenance et réparation des éléments externes de la station). Tué par la créature à peu près en même temps que Nelriss, son corps est en partie envoyé dans l'espace par l'intermédiaire d'un tube-cercueil. Il est ainsi possible d'identifier certains de ses restes éparpillés dans la station.

Androïde de Sécurité – Excel 200

Un Excel 200 (éventuellement un Excel 500) équipé d'une armure intégrale de type Equinoxe. Il s'agit de l'androïde de combat chargé d'épauler les membres d'équipage notamment pour les aider à défendre la station en cas d'attaque. Il est intégralement contrôlé par Meyriac qui l'a reprogrammé pour attaquer les PJ. Il est équipé d'un explosif d'autodestruction classique.

Androïde Classe Excel Type 200

OP : Niveau 2, Portée LP

Mouvements : Type 1+

Intelligence : Artificielle

Compétences

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

Points de Vie : 25

Équipement : Armure Equinoxe (20 PV, BDR : +2), Plasma Fuseur, Blaster Lourd, PRP Standard, Holster magnétique...

Robots de la Sécurité

Ils sont une dizaine voire une quinzaine et ont pour rôle de défendre la plate-forme contre toute tentative de prise de contrôle. Au cas où ils ne seraient pas suffisamment efficaces pour protéger la plate-forme, celle-ci est équipée d'un système d'autodestruction qui se déclenche automatiquement lorsque les robots de la sécurité ont tous été détruits. Ce système peut également être déclenché par un membre de l'équipage de la station disposant d'un code d'activation valable.

Androïde Classe Excel Type 100

OP : Niveau 2, Portée LP

Mouvements : Type 1

Intelligence : Artificielle

Compétences

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

Points de Vie : 20

Équipement : Blaster / Blaster Lourd, Couteau Protonique...

Membres de l'Escouade d'Assaut

Ils sont au nombre de cinq et disposent d'un armement conséquent. Ils ont pour mission de tuer les PJ par tous les moyens si nécessaire.

Intelligence : Moyenne

Compétences

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

Points de Vie : 16

Équipement : Fusil BusterGun, Dague Protonique, Combinaison Protectrice, Tube de Médicaments, Communicateur...

Véhicules & Vaisseaux

Vaisseau d'Intervention des PJ

Il s'agit d'un vaisseau d'intervention standard spécialement affrété pour cette mission. Son armement a été accru et amélioré afin de faire face à une éventuelle menace. Son blindage a également été légèrement renforcé. Cela s'est malheureusement fait au détriment de la maniabilité, l'urgence de la situation n'ayant pas permis de disposer du temps nécessaire pour effectuer des modifications concernant le système de propulsion du Pegasus.

PEGASUS

Fiche technique :

Vaisseau d'Intervention Pegasus – ÉquiPack Classe X

Type : Vaisseau d'Intervention

Catégorie : Véhicule lourd

Longueur : 15,80 m

Blindage : 130 Points de Vie

Vitesse UL : x1

Vitesse SL : 4D+3

Niveau de Maniabilité : +2

ÉquiPack Classe X : OP Niveau 4, SatCom, Générateur à Fusion Modèle Lourd MK1, EchoScanner ULP, Scanner à InfraRouge ULP, 2 Extincteurs Lourds, Réseau de Sprinklers, MédiBloc MK1.

Équipements Spéciaux :

Ordinateur de Visée : BDC : +2

2 Tourelles bi-rotatives (NDM : +2) une ventrale et une dorsale.

Armes :

1 Canon Laser Standard sur Tourelle dorsale (6D, -2, TLP)

1 Canon Laser Standard sur Tourelle ventrale (6D, -2, TLP)

2 LaserGuns Lourds couplés à l'avant (6D, 0, LP)

1 Lance-Missiles Avenger Atlas à l'avant (-, +2, TLP)

(1 Magasin de contenance 10 Missiles : 4 missiles à Neutron (10D de dommages))

Écrans : Protect 2 : 30 PV (10), Medium 2 : 20 PV (5)

Répartiteur d'Écran : Répartiteur MK2

Capacité : 2 Pilotes – 5 Passagers

Soute : 70 Mg, elle contient un MédiBloc MK1.

Le Pegasus contient pas mal de matériel de toutes sortes : trois drones éclaireurs, des outils en tout genre, des pièces de rechange et des câbles pour effectuer d'éventuelles réparations...

Vaisseaux de la Station

Deux vaisseaux citernes d'une vingtaine de mètres équipent la station. Ils possèdent une coque renforcée permettant d'effectuer régulièrement des pénétrations atmosphériques partielles. La plupart du

temps les vaisseaux-citernes effectuent leurs rotations en mode automatique mais ils peuvent également être pilotés en mode manuel. En mode automatique, les deux vaisseaux sont synchronisés : pendant que l'un va de la station vers la plate-forme, l'autre fait le trajet dans le sens inverse. En mode manuel, cette procédure n'est pas obligatoire mais elle est plus particulièrement conseillée car la station et la plate-forme ne peuvent accueillir chacune qu'un seul vaisseau-citerne au maximum.

Fiche technique :

Vaisseau Citerne – ÉquiPack Classe A

Type : Vaisseau de Transport spécialisé

Catégorie : Bâtiment

Longueur : 20,30 m

Blindage : 140 Points de Vie

Vitesse UL : -

Vitesse SL : 2D+1

Niveau de Maniabilité : -1

ÉquiPack Classe A : OP Niveau 1, Générateur à Fusion Modèle Standard, EchoScanner TLP, 2 Extincteurs Moyens.

Protection spéciale : Blindage renforcé

Arme : -

Écran : Medium 4 : 20 PV (10)

Capacité : 1 Pilote – 1 Passager

Soute : Citerne 300 m³

Les Drones Messagers

Ils sont situés dans un des locaux techniques près de la citerne principale de la station. Les drones messagers servent à communiquer avec le siège de SKSI sur Haria. Particulièrement rapide en Ultra-Luminique, ces drones permettent de transmettre des messages depuis la station en à peine une demi-journée standard. Les différents messages échangés sont consignés sur le terminal indépendant du réseau situé dans le local des drones, les PJ peuvent donc les consulter (cf. infra **Annexes**).

Fiche Technique :

Type : AstroDrone Messenger

Catégorie : Véhicule léger

Longueur : 2,50 m

Blindage : 15 Points de Vie

Vitesse UL : x0,5

Vitesse SL : 4D+1

Niveau de Maniabilité : +5

ÉquiPack Classe A : OP Niveau 1

Arme : -

Écran : -

Capacité : -
Soute : -

Le Système Epsilon

Le Système Epsilon

Situé dans Miwéa à environ 10 000 années lumière du système d'Haria (soit à peu près une journée standard de voyage pour le Pegasus), il est constitué de six planètes gravitant autour d'Epsilon-Tayris, l'étoile rouge de type K du système. Epsilon-Mirandis est la quatrième planète de ce système qui ne possède pas de planète réellement habitable. Par voie de fait la population de ce système est estimée à quelques milliers d'individus. Il s'agit principalement de personnes travaillant dans des stations en orbites autour des planètes les plus intéressantes du système d'un point de vue exploitation minière ou extraction de gaz ou encore de scientifiques menant diverses études ou conduisant des expérimentations concernant certaines planètes du système.

Epsilon-Mirandis

Il s'agit d'une planète jovienne (gazeuse) ayant un diamètre de 23 000 km, principalement constituée de méthane et d'ammoniac. Vue de l'espace les principales couleurs la constituant sont des dégradés de marron et d'orange. On y trouve également des mélanges gazeux très particuliers que SKSI a secrètement entrepris d'étudier. Meyriac est plus particulièrement chargé de cette étude.

La Station SKSI-Epsilon

Spécialisée dans l'extraction de méthane et d'ammoniac ainsi que d'autres gaz plus rares (tels que le Xénon, le Krypton ou l'Argon), cette petite station fait un peu plus de 120 mètres de long. Elle dispose de plusieurs tourelles afin d'assurer sa protection et possède également un lance-missiles et un écran relativement performant.

Fiche Technique :
Type : Station Orbitale SKSI-Epsilon
Catégorie : Bâtiment
Longueur : 122,30 m

Blindage : 830 Points de Vie
Vitesse UL : x4
Vitesse SL : 1D-1
Niveau de Maniabilité : -10

ÉquiPack Classe X : OP Niveau 4, Générateur à Fusion Modèle Lourd MK1, EchoScanner ULP, Scanner à InfraRouge ULP, SpatioCom Standard, 10 Extincteurs Lourds, Réseau de Sprinklers, MédiBloc MK2.
Equipements Spéciaux :
Ordinateur de Combat : BDC : +4

2 Tourelles bi-rotatives (NDM : +1) une ventrale et une dorsale.

Armes :

1 Canon à Plasma Léger sur Tourelle dorsale (12D/16D, -6, TLP)
2 Canons Laser Standard sur Tourelle ventrale (12D, -2, TLP)
1 Lance-Missiles Lourd au niveau de la tourelle dorsale (-, +2, TLP)
1 Magasin de contenance 20 Missiles : 5 missiles Thermaux (12D+4 de dommages)
Écran : PowerTech 1 : 100 PV (20)

Capacité : 2 Pilotes - 20 Passagers
Soute : -

Exploration de la Station

Sur le plan, les portes de sécurité sont symbolisées par des hachures alors que les portes classiques sont représentées par un rectangle blanc.

▪ 1^{ère} Partie de la station : la partie salle de contrôle et la partie vie à bord

1 - Le Sas Visiteurs : C'est le sas par lequel arrivent les PJ. Une porte de sécurité fait la séparation entre ce sas et le Centre de Commande.

2 - Le Centre de Commande : C'est le centre névralgique de la station orbitale, il réunit les principales consoles de commande permettant de gérer la station. C'est en théorie le lieu d'accès privilégié pour accéder à l'OP de la station. Cependant au moment où les PJ y pénètrent pour la première fois, il n'y trouve que le chaos et la désolation ainsi qu'un membre d'équipage cryogénisé, et aucun accès possible à l'OP de la station. Il s'agit d'une vaste salle faisant 15 mètres sur 10.

3 - La Salle des Repas : Tout y est sans dessus dessous, il n'y a pas grand chose d'intéressant.

4 - La Cuisine : Il s'y trouve quelques vivres permettant de survivre pendant quelques jours.

5 - Le Local Scaphandres : Bien qu'étant dévastée comme la plupart des autres pièces, cette salle contient plusieurs scaphandres spatiaux en état de marche disposant de bouteilles pleines ainsi qu'une réserve d'oxygène en état de fonctionner qui permet de faire le plein des bouteilles d'oxygène.

6 - Local Technique : Quelques outils et pièces de rechange, des câbles de réserve,...

7 - La Salle des Armes : Son accès est protégé par une porte verrouillée par un code. Elle ne contient rien.

8 - Le Carré des Officiers : Il est totalement dévasté. Parmi les décombres, les PJ peuvent mettre la main sur un Blaster MC3 en bon état.

9 - Chambres des Officiers : Elles sont totalement dévastées. La fouille d'un cadavre (celui de Serras) permet de découvrir un ComTerm endommagé mais réparable. La réparation permet de récupérer en deux fois le journal de Serras (cf. infra **Annexes**).

10 & 14 - Les Sanitaires : Ils comprennent des cocons-douches, des toilettes, des lavabos,... Ils sont en partie détruits, certains équipements restent cependant utilisables et lorsque l'électricité est rétablie, le réseau d'eau courante est de nouveau opérationnel. Caché dans les faux-plafonds d'une des salles des sanitaires (la 10) : un AutoFuseur NT4 et une armure ProTech Mach-P.

11 - La Salle de Soins Médicaux : Elle est totalement ravagée comme la plupart des autres salles, les cocons médicaux sont détruits. On y trouve quelques médikits en mauvais état (à moitié déchiquetés), il est possible de reconstituer une utilisation en faisant le tri (une demi-heure de travail). On peut également y trouver un pack Ord Klistra en bon état ainsi que des tubes de différents médicaments (Paralax, Stratyon...). Une fouille minutieuse permet de trouver des traces des soins qui ont été portés à Yuta et notamment un court rapport qui décrit les blessures qu'elle a reçu et qui lui furent fatales. Aucun rapport ne parle du virus de Liope. Par ailleurs cette salle contient 3 tubes-cercueils.

12 - La Salle de Sport : Cette salle a visiblement été le théâtre de carnages terrifiants des morceaux de cadavres jonches le sol (si la gravité a été rétablie sinon ils flottent dans les airs) au milieu des diverses machines de sports détruites, les murs sont couverts de sang.

13 - Les Chambres de l'Equipe : La plupart du temps elles sont dévastées, il est cependant possible de récupérer quelques cocons-lits encore en état.

▪ 2^{ème} Partie de la station : la partie centrale et la partie citerne

15 - Zone de Stockage et de Manutention : C'est une zone de stockage circulaire spécialement prévue pour les livraisons et les ravitaillements (en vivre, en eau, en produits de toute sorte). Elle dispose d'un accès à la zone d'amarrage principale où se trouve le vaisseau-citerne au moment de l'arrivée des PJ. Il s'agit d'une pièce circulaire sur deux niveaux ayant un diamètre de 12 mètres. Le niveau inférieur sert principalement à la manutention et possède en son centre un monte-charge donnant directement sur le sas principal situé juste en-dessous de cette salle. Le niveau supérieur qui est utilisé pour le stockage se présente sous la forme d'un balcon possédant un garde-fou et pourvu d'une grue se déplaçant le long de ce garde-fou et servant à faire transiter les marchandises d'un niveau à l'autre. De nombreuses caisses y sont entreposées. Deux petits ascenseurs situés de façon diamétralement opposée desservent les deux niveaux ainsi que le sas principal.

16 & 18 - Sanitaires : Ils sont relativement en bon état et semble pouvoir fonctionner quasiment normalement.

17 - Salle Electrique et Informatique : Un sacré fouillis comme un peu partout mais l'ensemble semble être en état de marche malgré quelques dégradations. Un fauteuil en bon état est installé face à une console de commande reliée au réseau, le tout semblant parfaitement opérationnel. Les dernières opérations

effectuées à partir de cette console de commande ont été effacées.

19 - Salle de Chirurgie (Bloc Opératoire) : Elle est totalement dévastée, on peut y trouver un robot chirurgical complètement détruit et irréparable. Les placards bien que passablement dévastés contiennent encore quelques boîtes en état mais la plupart sont vides, notamment celles sensées contenir des anesthésiants.

20 - Citerne Principale : Il est impossible d'y accéder sauf si elle est vide afin d'en faire une inspection. Les indicateurs situés à côté de la porte d'accès permettent de se rendre compte qu'elle est à moitié remplie.

21 à 26 - Locaux Techniques : (à géométrie variable)

Salles d'Expérimentations : On peut y trouver toutes sortes d'atrocités. On peut notamment y trouver un cadavre de Kuyltin sur lequel étaient pratiquées diverses expérimentations. On y trouve également, dans des tubes remplis d'un étrange liquide jaune d'environ 1 mètre de hauteur, différentes versions de la créature qui n'ont jamais atteint le stade adulte. La plupart ne ressemble à rien de précis, diverses malformations ayant entravé la croissance de l'animal. Certaines semblent cependant encore en vie et particulièrement agressives une fois réveillées : l'une d'elles ou plusieurs devraient ainsi se jeter sur l'un des personnages.

Salles Diverses de Rangements : Dans l'une d'elles se trouve Meyriac qui va tenter de se faire passer pour Blinx. La salle dans laquelle il se trouve est fermée de l'intérieur et barricadée.

Salle des Drones Messagers : Cette salle dispose à l'origine d'un accès restreint exclusivement réservé à Jordel et à Meyriac et le terminal s'y trouvant n'est pas relié au réseau général de la station. Elle sert à envoyer et à recevoir les drones messagers qui permettent de communiquer avec Haria. Sur le terminal, il est possible de trouver tous les messages qui ont été envoyés et reçus par le biais des drones-messagers (cf. Messages des Drones-Messagers dans le paragraphe **Annexes**). Les PJ pourront également y trouver un certain nombre de doses d'anesthésiants.

Annexes

SKSI – Dossier d'Intervention

MEMBRES DE L'ÉQUIPAGE DE LA STATION

L'équipage de la station SKSI-Epsilon comporte 10 membres :

JORDEL

Grade : Commandant

Poste : Responsable de la Station

Espèce : Anoréen

Âge : 45 ans

Taille : 1,68 m

Sexe : M

SERRAS

Grade : Lieutenant

Poste : Adjoint au Responsable de la Station

Espèce : Humain

Âge : 38 ans

Taille : 1,86 m

Sexe : M

MEYRIAQ

Grade : Scientifique

Poste : Scientifique

Espèce : Golti

Âge : 40 ans

Taille : 1,53 m

Sexe : M

RART

Grade : Sergent

Poste : Responsable de la sécurité interne et de la défense de la station et de la plate-forme

Espèce : Gwargle

Âge : 35 ans

Taille : 2,05 m

Sexe : M

LIOPE

Poste : Chargé de la logistique et de la supervision de l'approvisionnement de la station

Espèce : Sélénien

Âge : 30 ans

Taille : 2,10 m

Sexe : M

NELRISS

Poste : Informaticienne

Espèce : Anoréenne

Âge : 25 ans

Taille : 1,56 m

Sexe : F

YUTA

Poste : Mécanicienne

Espèce : Kwalle

Âge : 28 ans

Taille : 1,92 m

Sexe : F

BLINX

Poste : Pilote, responsable transport

Espèce : Golti

Âge : 36 ans

Taille : 1,51 m

Sexe : M

KELRI

Poste : Deuxième Pilote

Espèce : HornsGoth

Âge : 42 ans

Taille : 1,81 m

Sexe : M

RÉVUSS KERP

Poste : Spécialiste Missions en Extérieur (Maintenance et Réparation des éléments externes de la station)

Espèce : Kwall

Âge : 36 ans

Taille : 2,10 m

Sexe : M

SPÉCIFICATIONS DE LA STATION ET DE LA PLATE-FORME

Station :

Longueur : 122,30 m

Capacité : 2 Pilotes – 20 Passagers

Systèmes de défense et d'armement :

2 Tourelles, une ventrale et une dorsale équipées respectivement de Canons Laser et d'un Canon à Plasma.

1 Lance-missiles lourd situé à proximité de la tourelle dorsale.

1 écran de type PowerTech 1.

Plate-forme automatisée :

Longueur : 45 m

Capacité : 1 Pilote – 5 Passagers

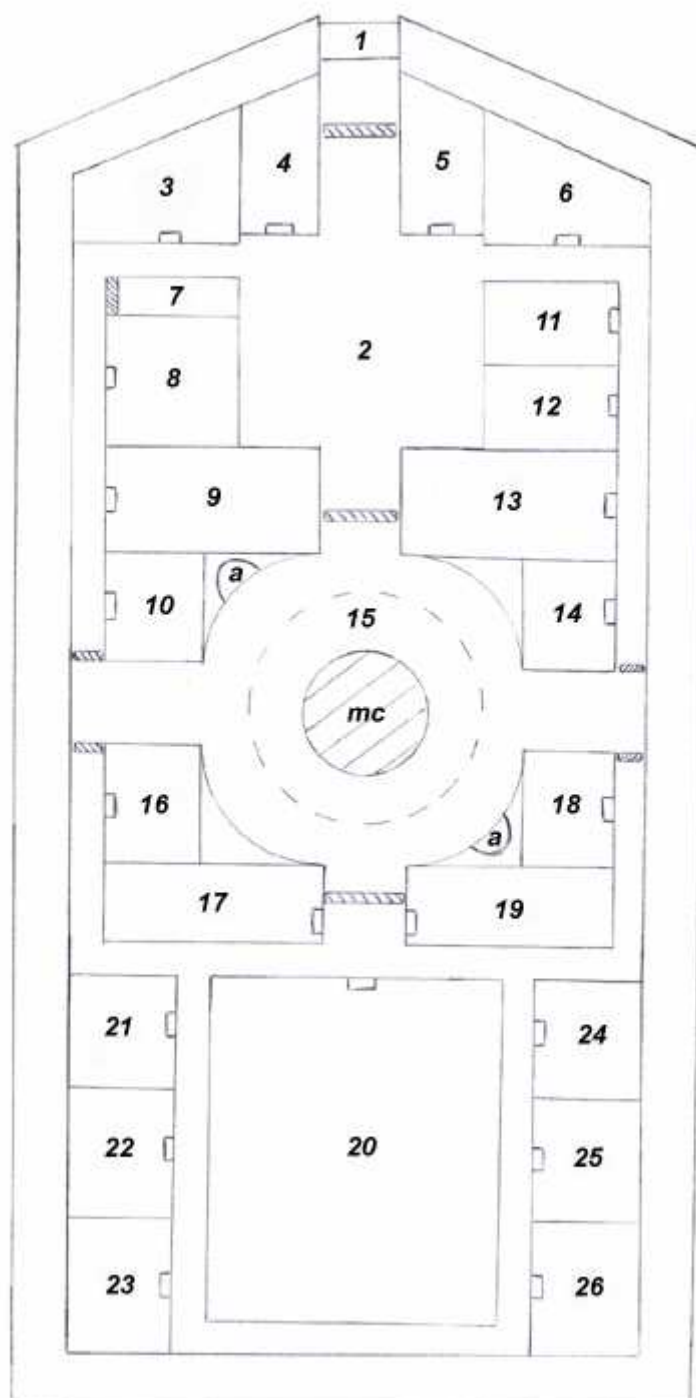
Systèmes de défense :

Système d'autodestruction totale.

Protection interne assurée par des Robots de combat.

TWIN GALAXIES

PLAN DE LA STATION



- 1** Sas Visiteurs
- 2** Centre de Commande
- 3** Salle des Repas
- 4** Cuisine
- 5** Local Scaphandres
- 6** Local Technique
- 7** Salle des Armes
- 8** Carré des Officiers
- 9** Chambres des Officiers
- 10** Sanitaires
- 11** Salle de Soins Médicaux
- 12** Salle de Sport

- 13** Chambres de l'Equipe
- 14** Sanitaires
- 15** Zone de Stockage et de Manutention
- 16** Sanitaires
- 17** Local Electrique et Informatique
- 18** Sanitaires
- 19** Salle de Chirurgie (Bloc opératoire)
- 20** Citerne Principale
- 21 à 26** Locaux Techniques divers
- a** Ascenseurs
- mc** Monte-charge (accès au Sas Principal)

JOURNAL DE SERRAS (1^{ère} PARTIE)

Date : X-82

Il se passe des choses bizarres ces derniers temps, le Commandant essaye de me cacher des choses, c'est clair, et je n'aime pas ça. Je me demande bien ce qui peut être suffisamment important pour que le Commandant Jordel se comporte de la sorte.

puis j'ai découvert qu'il s'agissait d'un chirurgien spécialisé dans les opérations du cerveau. Je me demande bien ce qu'il est venu faire surtout qu'il n'a même pas utilisé la salle d'opération. Le commandant est de plus en plus mystérieux...

Date : X-81

Tout se passe bien en ce qui concerne l'exploitation. Nous sommes en avance sur nos objectifs, tout le monde bosse dur et il y a un bon esprit d'équipe, on s'entend bien. Même Meyriac que je ne connaissais pas avant s'avère être très sympathique et il s'est très bien intégré à toute l'équipe.

Date : X-80

Décidément, il se trame quelque chose et on ne veut pas que je le sache et ça ne me plaît pas. L'accès à un certain nombre de locaux techniques situés près de la citerne centrale a été restreint. Même moi je ne peux plus y accéder, seul le commandant peut y accéder et éventuellement Meyriac, s'il demande une autorisation spéciale. Ça n'a pas choqué grand monde dans l'équipage, c'est normal, ils s'en foutent un peu mais moi je suis tout de même le second de la station, je ne devrais pas être écarté de la sorte.

Date : X-79

J'ai essayé d'avoir une discussion franche avec le commandant hier soir, mais ça n'a rien donné, il a tout fait pour ne pas me donner d'informations importantes et relativiser la situation. Ça ne fait pas si longtemps qu'on travaille ensemble, d'ailleurs j'ai toujours eu du mal à le cerner, mais je ne l'avais encore jamais vu agir de cette façon.

Date : X-78

Un visiteur est annoncé pour demain et personne ne sait exactement ce qu'il vient faire dans la station. Mais on a beaucoup de boulot et du fait des soucis que nous avons rencontré récemment nous ne sommes pas loin d'être en retard sur nos prévisions, le mystérieux visiteur n'intéresse pas grand monde. Il va falloir redoubler d'efforts.

Date : X-77

Le visiteur est venu. Il a suivi le commandant et ils sont allés vers les locaux techniques près de la citerne. N'y tenant plus, j'ai fouillé dans les affaires du commandant et j'ai appris qu'il s'agissait d'un chirurgien. Quel intérêt ? Nous avons déjà un robot chirurgien dans la station, un modèle très récent d'ailleurs. Et puis personne dans la station, à ma connaissance en tout cas, n'a besoin d'être opéré. Et

JOURNAL DE SERRAS (2^{ème} PARTIE)

Date : X-13

Le commandant Jordel semble très ennuyé ces temps ci, je me demande bien pourquoi. Nous sommes largement en avance sur nos objectifs et la plate-forme tourne à plein rendement, la station est parfaitement en ordre et nos supérieurs chez SKSI semblent pleinement satisfaits. Enfin c'est vrai qu'une porte a été sérieusement endommagée au niveau des sanitaires situés à côté du local électrique. Rien de très grave en fait mais on ne sait pas comment ça a bien pu se produire, c'est étrange. Peut être qu'un robot a été victime d'un dysfonctionnement mais aucun d'entre eux n'a l'air d'être détérioré.

Date : X-12

Cette fois c'est grave, c'est une véritable horreur, on a retrouvé Kelri, mort, dans un bain de sang au niveau de la zone de la citerne, il lui manquait une jambe et un bras. C'est incroyable, comme s'il s'était fait bouffer par quelque chose. Ça a dû se passer pendant qu'il vérifiait la citerne la nuit dernière. Jordel essaye de minimiser l'importance de la situation mais tout le monde est choqué, on nous cache quelque chose, la mutinerie n'est pas loin.

Date : X-11

C'est de la folie pure ! Révuss et Nelriss ont subi le même sort que Kelri ! On a commencé à se barricader et Rart s'est franchement énervé, il a sorti toutes les armes et toutes les armures de la salle des armes et les a distribuées à tout le monde même si Jordel a tout fait pour l'en empêcher. Rart a organisé plusieurs petits groupes afin de chasser la « bête ». Jordel ne veut toujours pas que l'on prévienne SKSI, c'est n'importe quoi, ses propos sont de plus en plus embrouillés.

Date : X-10

La « Chasse » a mal tourné, Yuta a été sérieusement touchée et malgré des soins intensifs nous n'avons rien pu faire pour la sauver. C'est terrible d'être impuissant à ce point là. Qui plus est, Liope a disparu. Si la situation n'était pas si chaotique, ça ferait longtemps qu'une mutinerie aurait éclaté mais Jordel s'en tire bien même s'il ne raconte que des conneries.

Date : X-09

C'est devenu chacun pour soi depuis la mort de Rart et la disparition de Meyriaq. Il ne reste que Blinx, Jordel et moi. Je ne sais pas ce qui me retient de tuer Jordel. Ça ne servirait à rien de toutes façons...

Date : X-08

Je ne sais pas où est passé Blinx ! Il ne reste plus que Jordel et moi. Je ne lui fais pas confiance, je crois que

je vais le tuer, ce n'est qu'une question de temps... Il ne le sait pas mais j'ai caché une armure et un flingue dans les faux plafonds des sanitaires situés à côté de la zone des chambres des officiers. D'ailleurs je me trouve dans cette zone en ce moment, prêt à aller récupérer tout ça au cas où, c'est peut être le seul endroit sûr maintenant... J'ai renforcé la barricade... Ils ne m'auront pas... S'il y a un problème je cours chercher l'armure et le flingue... Je vendrai cher ma peau... Qu'est-ce que c'est que ce bruit... C'est impossible... Quoi... Non !!!

MESSAGES DES DRONES MESSAGERS

Date : X-80
Expéditeur : SKSI-Haria
Destinataire : SKSI-Epsilon

Comme convenu, le chirurgien spécialisé dans les opérations du cerveau doit arriver dans trois jours à la station Epsilon. Il est au courant de tout et a suivi une formation spécialisée concernant les cerveaux non usuels. Nous comptons bien évidemment sur votre discrétion afin qu'aucun membre de l'équipage à part vous ou le commandant Jordel ne soit au courant ni du pourquoi de la visite de cette personne ni de même de la nature de sa profession. Dans ce but nous ne saurions trop vous conseiller, le commandant et vous-même, de trouver matière à occuper les membres de l'équipage afin qu'ils aient autre chose à faire qu'à chercher à apprendre des choses concernant des sujets qui ne les regardent pas.

Hodelk

Date : X-77
Expéditeur : SKSI-Epsilon
Destinataire : SKSI-Haria

Le chirurgien vient de repartir de la station. L'opération s'est semble-t-il déroulée à merveille et les membres de l'équipage n'ont apparemment même pas remarqué sa présence. Il faut dire qu'ils ont fort à faire avec les « problèmes » que nous avons rencontrés récemment.

Meyriaq

Date : X-30
Expéditeur : SKSI-Epsilon
Destinataire : SKSI-Haria

Tout se passe comme prévu, le prototype poursuit sa croissance rapide comme je l'avais prévu et l'implant neural semble fonctionner de manière optimale. La première phase d'apprentissage étant maintenant terminée j'arrive à parfaitement contrôler le prototype. J'ai d'ailleurs déjà commencé certains tests en avance par rapport à nos prévisions.

Meyriaq

Date : X-15
Expéditeur : SKSI-Epsilon
Destinataire : SKSI-Haria

Le prototype a réagi bizarrement à la dernière expérience en date, j'ai eu du mal à le contrôler mais la situation est rentrée dans l'ordre. Il faut dire que le prototype possède à présent un gabarit imposant. Je vais essayer de reconfigurer la connexion avec l'interface neurale afin d'optimiser le contrôle sur le prototype. A l'avenir ce type de problème ne devrait plus se produire.

Meyriaq

Date : X-14
Expéditeur : SKSI-Epsilon
Destinataire : SKSI-Haria

Je ne comprends pas pour quelle raison cela a pu se produire mais la reconfiguration s'est mal passée et j'ai perdu le total contrôle du prototype. Pour le moment, il n'a fait que peu de dégâts et personne ne s'est rendu compte de quoi que ce soit mais ça pourrait s'aggraver si nous n'arrivons pas, le commandant et moi, à résoudre ce problème.

Meyriaq

Date : X-13
Expéditeur : SKSI-Haria
Destinataire : SKSI-Epsilon

Débrouillez vous pour reprendre le contrôle du prototype le plus vite possible et faites en sorte que ces incidents ne se reproduisent pas. Je compte sur vous pour rétablir la situation dans les plus brefs délais.

Hodelk

Date : X- 12
Expéditeur : SKSI-Epsilon
Destinataire : SKSI-Haria

Je n'ai plus qu'un contrôle relatif sur le prototype... L'un des pilotes de l'équipage en a fait les frais. Je ne sais plus trop ce que je dois faire. Peut-être devriez-vous nous envoyer des renforts avant que tout cela ne dégénère.

Meyriaq

Date : X-11
Expéditeur : SKSI-Haria
Destinataire : SKSI-Epsilon

Essayez de reprendre la situation en main et si vous n'y arrivez pas, n'hésitez pas à liquider tous ceux qui pourraient en savoir plus qu'ils ne le devraient. Qui plus est, cela permettra d'effectuer les tests de combat en situation réelle avec un peu d'avance sur le planning. Profitez en pour recueillir le maximum de données, que tout cela nous servent au moins à quelque chose. Recontactez moi uniquement lorsque vous aurez le contrôle de la situation, je ne tiens pas à ce que tout cela s'ébruite et vous savez comme moi qu'un drone messenger peut toujours s'égarer voire être intercepté.

Hodelk

TWIN GALAXIES

Date : X-05
Expéditeur : SKSI-Epsilon
Destinataire : SKSI-Haria

Je n'ai pu sauver qu'un seul membre d'équipage, tous les autres sont morts à présent... Envoyez moi une équipe d'intervention le plus vite possible car le peu de contrôle qu'il me reste sur le prototype ne devrait pas me permettre de survivre longtemps. Je vous ai joint les données récupérées jusqu'à présent.

Meyriaq

Date : X-03
Expéditeur : SKSI-Haria
Destinataire : SKSI-Epsilon

Je vais vous envoyer une équipe d'intervention mais après analyse des données que vous nous avez transmises ce sera pour passer à la prochaine phase, la phase de combat critique. Dans le but de laisser une chance au prototype, essayer le plus possible de faire en sorte de disperser les membres de l'équipe que nous allons vous envoyer. Et recueillez le maximum de données exploitables.

Hodelk

Date : X-02
Expéditeur : SKSI-Epsilon
Destinataire : SKSI-Haria

Vous êtes complètement fous... Jamais je ne ferais une chose pareille. C'est impossible... Libérez moi de cet enfer !

Meyriaq

Date : X-01
Expéditeur : SKSI-Haria
Destinataire : SKSI-Epsilon

N'oubliez pas que vous n'avez pas tellement le choix ! Il serait vraiment regrettable que nous soyons obligés de menacer l'intégrité physique d'êtres qui vous sont chers.

Hodelk

Date : X
Expéditeur : SKSI-Epsilon
Destinataire : SKSI-Haria

Je vais essayer de les empêcher d'accéder à la partie centrale par tous les moyens. Je ferai tout pour éviter un nouveau bain de sang.

Meyriaq

Date : X+01
Expéditeur : SKSI-Haria
Destinataire : SKSI-Epsilon

Je crois que vous n'avez pas bien compris : vous n'avez pas le choix ! Exécutez nos ordres ou vous le regretterez ! Si les choses tournent mal, faites tout ce qui est en votre pouvoir pour éliminer les survivants.

Hodelk

Date : X+03
Expéditeur : SKSI-Epsilon
Destinataire : SKSI-Haria

Tout est fini maintenant, j'ai sacrifié en vain la plateforme et ils vont pénétrer dans la station... C'est la fin. Je sais ce qu'il me reste à faire...

Meyriaq