NEBULA

N81

“Avant d’interpréter son rôle, il va falloir le trouver.”

Par Papaphilo sur une idée de Amatsu développée par Grimsnow
pour le 6ème Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB

BY NC SA

SOMMAIRE

Avant-propos et concept 3

Un petit mot du système de résolution 4

- Les jauges 4
- Les tests 4
- La mémoire 5

Holocart 6

TABLEAU 1 : Réveil 8

TABLEAU 2 : Relancer 6 10

TABLEAU 3 : Vue sur Espérance 12

Suite et développement 13

Crédits Images

AbsolutVision https://pixabay.com/images/id-3861496/
Ebenezer42 https://pixabay.com/images/id-6481987/
Joshgmit https://pixabay.com/images/id-5035258/
Wikilmages https://pixabay.com/images/id-11107/

Papaphilo : plan

Avant-propos et concept

Nebula N-81 est un jeu de rôle conçu et pensé comme un scénario d'introduction au cours duquel les personnages seront peu à peu définis, et les règles dévoilées.
Les joueurs incarnent les membres de l'équipage d'un vaisseau spatial originellement en route vers le Petit Nuage de Magellan avec l'espoir de coloniser une planète remplaçant la Terre.
Pour la durée du voyage, ces colons ont été mis en sommeil et ils se réveillent prématurément. Le bon déroulement de la mission de survie de l'humanité est en péril.
Ce réveil inopiné rend les personnages complètement amnésiques. Ils ne se souviennent ni de leur vie d'avant, ni de leurs compétences, mission,… Ils n'ont même pas conscience d'être sur un vaisseau spatial.
Ils vont devoir enquêter pour comprendre ce qu'il se passe et retrouver petit à petit leurs souvenirs, pour le meilleur ou pour le pire…

D'autres personnages peuvent s'être éveillés avant eux. Certains depuis assez longtemps pour avoir recouvré une partie de leur mémoire, d'autres peu de temps avant, qui peuvent être perdus, errants, fous, inquiets,…
Dans tous les cas, ces PNJ laisseront des indices ou pourront dévoiler aux joueurs ce qui a pu se passer pendant les centaines d'années de voyage écoulées.

A l'issue de ce scénario, les règles de jeux auront été abordées et la construction des personnages entamée. Ils auront alors la possibilité, avec le Meneur, de continuer leur périple et d'approfondir leur histoire.

Matériel : 2D10 et jusqu'à 3D6
Rôles : 1 Meneur et 2 à 5 joueurs

E-554.H-Archiv audio
Coef 1033.0
Note de 6

Commençons par le début.
Je m'excuse de vous l'annoncez de but en blanc, mais la Terre n'existe plus.

Au 21ème siècle, la suractivité humaine et les dénis des dirigeants ont fini par épuiser la planète.
En dernier recours, la mission HOPE est lancée, avec pour but d'envoyer des vaisseaux à travers l'espace, de trouver une nouvelle planète et de la coloniser. Bref, le tralala habituel de SF pessimiste… si j'avais su que je le vivrais, j'aurais regardé la fin de Battlestar Galactica.

Bon, toujours est-il que les premiers essais ont échoués et au final, seule E-554.H est toujours en fonction. A ma connaissance.
Vous êtes donc sur la géode E-554.H (E pour Espérance… mouais…).
C'est un gigantesque vaisseau-monde sphérique constitué d'une myriade de salles. Son sous-sol est principalement constitué des machineries immenses et complexes qui permettent son mouvement et le fonctionnement du système de survie.

Il y a quelques milliers d'années (oui, j'ai bien dit milliers), que la géode parcourt l'espace. Sa destination : une Nébuleuse située dans le Petit Nuage de Magellan, dénommée N-81. Un trou paumé à mon avis.
A son bord, quelques milliers de colons en stase cryogénique, attendant leur réveil.
Gérée par l'IA, un super-programme conçu pour apprendre et évoluer, la station est quasi-autonome. La directive première de l'IA est de mener à bien le voyage puis d'éveiller les Premiers (les colons dirigeants, si vous voulez…) et les aider à trouver une nouvelle Terre d'accueil.

Evidement, tout ne s'est pas passé comme prévu…

Un disfonctionnement inconnu semble avoir « enrayé » le système de propulsion. La géode est à l'arrêt… et dérive.
Incapable de faire face à cet impondérable, l'IA a pris la seule décision logique : éveiller des colons.

Dont moi. Merci bien…

Un petit mot du système de résolution

Les jauges

Chaque personnage dispose de deux jauges : Blessure et Anxiété.
Elles ont une valeur de base de 0. Quand un personnage se met en difficulté ou subit un traumatisme physique ou mental, la jauge correspondante augmente de 1 point.
Dans certaines situations de repos, en prenant du temps et en s'entraidant, les jauges baissent selon l'appréciation du Meneur.

- Lors d'un test impliquant le moindre effort physique, le chiffre de la jauge de Blessure est soustrait du résultat du jet.
- Lors d'un test comportant un caractère psychique, c'est le niveau d'Anxiété qui est soustrait.

Quand une jauge atteint 10, cela équivaut à la mort pour la Blessure, à la folie pour l'Anxiété. Dans les deux cas, le personnage est irrécupérable.

Les tests

Dès qu'une action implique un risque notable, un gain particulier, ou encore une modification importante du cadre de l'histoire, le Meneur doit demander d'en tester le résultat.

Au début, le personnage ne se rappelant d'aucune de ses aptitudes, tous les tests sont hasardeux :

- le Meneur lance 2d10 et les additionnent : il s'agit du seuil de réussite de cette action pour ce personnage à ce moment et dans ce contexte.
- le joueur additionne à son tour 2d10 et ôte son niveau de Blessure ou d'Anxiété. L'action aboutit s'il atteint ou dépasse le seuil de réussite.

Si elle échoue, l'action ne peut pas être immédiatement retentée par ce joueur. Un autre peut tenter l'action avec un nouveau seuil adapté.

Au cours de l'aventure, la mémoire et les souvenirs revenant, les personnages découvrirons leurs aptitudes. Si le personnage est pourvu d'une aptitude utile pour le test, en accord avec le Meneur, le seuil de réussite moyen sera fixé à 12. Ce seuil pourra baisser ou augmenter selon que le contexte rende l'action plus ou moins ardue.
A son jet, le joueur ajoutera enfin de 1 à 3d6 selon le niveau d'aptitude de son personnage.

E-554.H-Archiv
Coef 2021.9
Note du Pr Prescott

Bien qu'à notre réveil, nous souffrions tous de pertes mémorielles, il semble que les reflexes cognitifs et physiques acquis lors de nos formations soient restés ancrés en nous. Ainsi, j'ai pu constater qu'il était plus simple de recouvrer sa mémoire et ses souvenirs pour un individu pratiquant, sans s'en douter, son ancien métier.
Bien qu'amnésique dans les premiers temps, notre niveau hautement qualifié nous permettra donc, je l'espère, de survivre.
Pourvu que 6 trouve une solution pour réenclencher le système de données et ainsi accélérer le regain mémoriel…

Si plusieurs personnages s'entraident, seul le plus impliqué dans l'action fait le test, avec un bonus de 1 par adjoint.

Que le test soit ou non réussit, si les deux d10 affichent le même numéro, le personnage a un flash : une partie de sa mémoire lui revient.

La mémoire

Au cours de leur expérience à bord de la géode, les personnages vont progressivement retrouver leurs souvenirs et compétences.

Ils commencent sans aucun point de mémoire (PM) et peuvent en récupérer de deux manières distinctes :

- en testant leurs aptitudes
  À chaque action testée, si les d10 affichent un double, le personnage enregistre 1PM.
  Plus les joueurs proposent et testent des actions, plus leurs personnages pourront évoluer.

- en jouant avec l'environnement
  Les joueurs peuvent décrire et intervenir dans la narration en ajoutant ou modifiant certains éléments. Il est alors nécessaire d'être en accord avec le Meneur qui conserve le dernier mot mais se doit de valoriser ces interventions.
  Selon l'utilité et la pertinence de l'apport du joueur, le Meneur décide de lui faire tester sa mémoire car le personnage tente de se souvenir d'un élément.
  Le joueur lance 2d10 contre un seuil de 12, en ajoutant à son résultat les éventuels PM qu'il a conservés.
  Sur une réussite, il engrange 1PM supplémentaire et son intervention est validée.
  Sinon, son intervention peut être partiellement validée mais il ne gagne pas de PM (ses souvenirs restant flous).

> *« Pétard de punaise !*
> *J'étais pourtant persuadé qu'il y aurait des couvertures dans ce secteur. Bon, c'est pas si loin : c'est les douches, on aura des serviettes de bains… »*

Jusqu'à 4PM peuvent être accumulés, permettant d'ajouter 1 point par tranche de 2PM aux résultats de tous les tests. D'éventuels PM surnuméraires sont automatiquement transformés en détails de background (nom, prénom, détails du passé du personnage,…) ou perdus. Ces apports de background doivent tenir en une phrase au maximum.

La plus importante utilité des PM est d'être dépensés pour acquérir des aptitudes, se spécialiser. Cette dépense ne peut se faire qu'immédiatement avant ou après un test réussi ou non. Le personnage se remémore alors d'une partie de son expertise.
Il enregistre une aptitude en lien avec le test concerné, sous forme d'un simple verbe d'action sur son holocart et peut y allouer jusqu'à 3PM. Il peut aussi augmenter une aptitude déjà existante jusqu'à la limite de 3PM.

PM	Niveau
1	apprentissage
2	approfondissement
3	maîtrise

A chaque fois que cette aptitude sera utile pour un test, le seuil de celui-ci ne sera plus aléatoire mais déterminé par le Meneur. Le personnage pourra faire valoir son niveau d'aptitude en ajoutant au résultat de son test autant de d6 qu'il y aura alloué de PM.

Il est à noter qu'avec ce système, un personnage incompétent peut réussir par hasard là ou un maître aurait échoué. Mais puisqu'ils ne connaissent pas leur aptitudes originelles, peut être n'est-ce pas si étonnant, finalement…
Un personnage compétent présentera tout de même plus de chances de réussite dans les aptitudes qu'il aura débloquées.

HOLOCART

IDENTITE

Souvenirs & réminiscences

Notes et interrogations

Rôle

PM	

Aptitudes	Niveau		

BLESSURE

ANXIETE

Possessions

TABLEAU 1 : Réveil

Sans explications, les personnages se trouvent en deux groupes séparés. Le premier dans un couloir, le second dans la chambre attenante au salon de repos.

Ils sont tous vêtus des mêmes combinaisons grises et un examen de leur tenue révèle de minuscules cristaux de glace qui terminent de fondre.
S'ils pensent à fouiller leurs poches, ils trouveront leur holocart. Ce sera le moment de leur donner une fiche de personnage vierge et de leur demander une description physique.

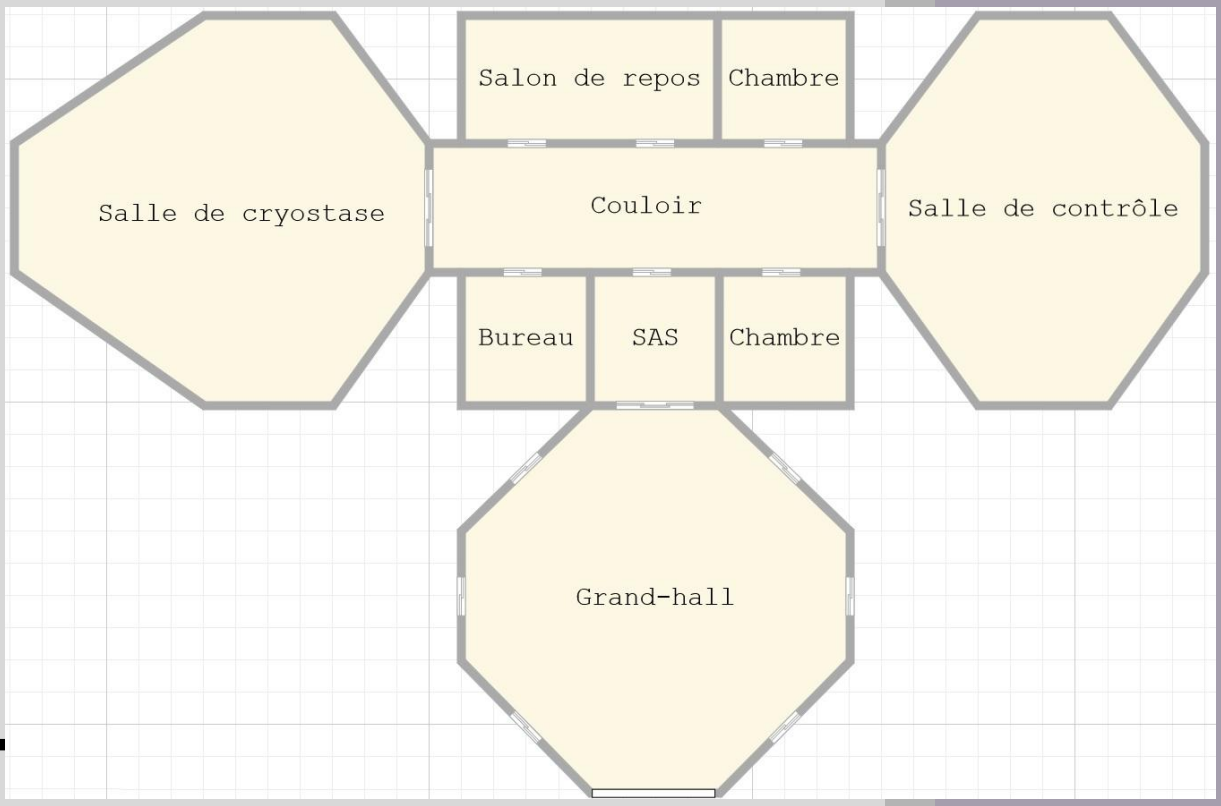
Les parois du couloir sont blanches et l'éclairage provient de fines bandes de néons courant au plafond.
Six portes métalliques sont disposées à intervalles réguliers de part et d'autre du corridor. A chaque extrémité, d'autres portes plus massives barrent le passage.
Sur le coté de chaque porte se situe une sorte de plaque de verre.

La porte du SAS comporte une fenêtre. La porte de la chambre accolée au SAS est ouverte.

La chambre comporte une table, quelques étagères contenant de menues décoration et, séparée par une paroi de verre, une couchette vide. Des luminaires accrochés aux murs l'éclairent.
Sur la table : un vase contenant ce qu'il reste d'un bouquet de fleurs fanées.
L'unique porte donnant sur le couloir comporte une plaque de verre.
En se concentrant pour écouter ou en posant son oreille sur un des murs, de faibles bruits de pleurs parviennent du salon adjacent.

Le bruit grinçant et soufflant de la paroi de néoplex qui vous fait face vous tire de votre sommeil et vous rappelle à la réalité. Vous avez froid. Tellement froid…
Vous êtes allongé.
Où ?
En vous redressant pour vous asseoir et observer les alentours, vous remarquez les cabines de douches couchées qui vous entourent. Certaines sont ouvertes. Et certaines sont occupées aussi.
Dans un état de semi-conscience, vous sortez lentement de votre cryocab. Vous vous dirigez, suivi par d'autres, vers la porte et sortez dans le couloir…

réminiscence



E-554.H-Archiv
Coef 1026.0
Impact ····G
DONNEES CORROMPUES
Atteinte mémoire C
Traitement en cours

Apaiser

Afin de faire baisser la tension psychique d'un individu, un test de Moral peut être tenté.

Il s'agit de comparer le résultat de 2D10+Anxiété des deux personnes impliquées dans la démarche.
Si celui qui tente d'apaiser obtient le résultat le moins élevé, il atteint son objectif.
Si l'autre n'est pas fou, avec une Anxiété à 10, ce dernier se remet peu à peu et peut ôter 1 point de cette jauge.

Cela est utile pour entrer en communication avec une personne très inquiète.

Une personne au maximum d'Anxiété ne pourra jamais faire redescendre cette jauge. Un test de Moral réussi contre elle permettra simplement d'obtenir un moment de répit permettant des questions simples et des réponses souvent sibyllines.

Les plaques de verre des portes sont des commandes d'ouverture et celles-ci se déclencheront si un personnage pense à y accoler son holocart.
Elles peuvent faire l'objet d'un bricolage avec des outils appropriés.

Les portes plus massives des salles de contrôle, de cryostase et du grand-hall ne s'ouvrent pas avec leurs holocarts et renvoient un bip grave suivi du message électronique suivant : « Accréditation 7028 nécessaire ».

Les chambres

La première accueille un groupe de personnage.
La seconde, ouverte, est identique à la première dans son aménagement mais comporte une armoire dans laquelle se trouvent quelques outils simples (tournevis, marteau,…).

Le salon de repos

Une grande table trône dans cette pièce plongée dans la pénombre. Des bibliothèques aux rayons parcourus de livres, jeux, CD, et autres médias sont disposées aux murs. Un écran et un lecteur prennent place au coin de la paroi du fond et une sorte de canapé lui fait face.
Accroupis au sol face au mur-écran éteint, une forme sombre geint et se balance d'avant en arrière.
Il s'agit d'un colon (Oleg) rendu fou par son amnésie et l'angoisse qu'il éprouve à se sentir totalement perdu. Sa manche déchirée laisse apparaitre un bleu sur son bras gauche.
Calmé et interrogé, il ne s'exprime que par bribes et ses gestes sont saccadés et apeurés : *« Il est fou ! » « Il a voulu me tuer ! » « …personne, je suis personne… » « Perdu. Perdu, perdu,… » « N81. N81 est la clé. Le code. Tous les astronomes savent ça ! »*. Son holocart est vierge.

Le bureau

On y trouve des étagères sur lesquelles figurent des traités de biologie, d'électronique et de cybernétique.
Au centre, un bureau contient le nécessaire pour écrire. Une sorte d'ordinateur est inséré dans le meuble, un lecteur d'holocart à coté du clavier. En le consultant, seule l'archive 1026.0 est lisible, les autres affichent « indisponible ».
En fouillant la pièce, l'holocart du Pr. PRESCOTT peut être trouvée. Via l'ordinateur, elle donne accès à l'archive 2021.9 (lisible en page 4).
De plus, elle comporte l'accréditation 7028.

Le SAS

Il est visible à travers la fenêtre de sa porte. En face de l'entrée se situe une porte massive semblable à celles du couloir.
Le SAS est entièrement carrelé et présente au plafond comme sur ses parois des ouvertures faisant penser à des pommeaux de douche.
Dès qu'un personnage entre, la porte se referme et un jet continu d'air sec et étouffant sort des ouvertures. La décontamination dure environ 3 minutes. Assez de temps pour paniquer et éventuellement se rendre compte qu'il n'y a pas de danger.
A la fin de cette dernière, la porte du couloir peut être rouverte, ainsi que celle du grand-hall avec l'holocart adéquate.

TABLEAU 2 : Relancer 6

A ce stade, les personnages ont normalement trouvé une solution pour ouvrir les portes massives.
Du bruit dans la salle de contrôle a pu les guider de ce coté.
Un souvenir ou une réminiscence de leur éveil ont pu les amener à s'intéresser à la salle de cryostase.
S'ils se dirigent à travers le SAS vers le grand-hall, cette partie est traitée dans le tableau 3.

La salle de contrôle

En ouvrant cette salle, les personnages se retrouvent dans ce qui ressemble à une immense salle informatique. Des computers, des écrans et des serveurs emplissent l'espace. Quelques postes de travail comportent des chaises et émettent des bruits électroniques.
Sur le coté de la pièce pend un entrelac de câbles et de ferrailles dont jaillissent des étincelles crépitantes.

A leur arrivée, ils se font prendre à partie par un homme d'âge mûr armé d'une clé anglaise. Il s'agit de Q, un ingénieur qui n'a pas réussi à intégrer toute les informations que 6 lui a révélées et a sombré dans un déni violent. C'est lui qui a blessé le fou du salon. Il présente des marques de brûlures, probablement dues aux câbles qu'il a arrachés.
« C'est son corps ! » et le voilà qu'il se met à frapper les parois *« Mensonges ! Mensonges ! »*, il se tourne vers le ou les personnages les plus proches *« Et vous ? Vous êtes son émissaire ! Je vous ferai taire comme j'ai fait taire sa voix perfide ! »*. La confrontation est inévitable.

```
Q
Blessure : 3
Anxiété : 9
```

Si Q est vaincu ou apaisé, ils apprendront (via un calepin de note qu'il garde dans sa poche s'il est mort) la nature de 6.

« Dire que j'avais presque tout oublié. Et qu'il me manque encore mon propre prénom… Je suis ingénieur, de cela je suis sûr. La voix de l'ordinateur m'a révélé le but d'Espérance. On est perdu. Oleg (si c'est bien lui, mon dieu, il est devenu complètement fou !) n'a de cesse de hurler. Qu'il m'agace ! La voix me dit qu'elle s'appelle 6, qu'elle ne sait pas non plus son vrai nom. Elle dit qu'elle est… dans l'ordinateur. Qu'elle s'est transférée dans le programme pour le corriger. Elle m'a dit aussi que… mon dieu, on est loin, si loin… je ne peux l'accepter, je… ils sont tous mort, tous… »

En s'intéressant aux tableaux de commande des serveurs, les personnages pourront trouver une commande permettant de relancer le programme. Des bruits mécaniques s'enclencheront alors. Et ils entendront une voix leur parler depuis la salle de cryostase.

La confrontation

Lorsque deux entités capables d'attaque et de riposte s'affrontent, il y a confrontation. Le niveau de blessure de chacun au début du premier assaut détermine l'ordre d'action, du moins blessé au plus atteint. S'il y a doute ou égalité, l'implication est décisive : le premier qui décrit commence, selon l'appréciation du Meneur et la logique du contexte.

Un test d'attaque est effectué contre un test de défense qui donne le seuil de réussite à atteindre.

Ces tests répondent aux mêmes règles que les autres : adjonction d'une aptitude adaptée, soustraction d'un niveau de jauge, bonus de +1 s'il y a entraide, gain de PM sur un double, bonus ou malus situationnels à la décision du Meneur.

Si l'attaquant l'emporte, le défenseur encaisse au moins 1 point de blessure. Plus, si l'attaque est particulièrement bien décrite ou adjointe d'éléments narratifs expliquant pertinemment sa portée.
Au lieu de léser physiquement, le joueur peut décider de tenter d'assommer, de maintenir ou de faire subir un état préjudiciable à son adversaire, si le Meneur le lui permet.

Aperçu :
Q dispose de 3 points de blessures. Martin n'en a pas. Martin est donc le premier à agir. Il fait une attaque : 2D10=6
Q se défends : 2D10=12
Q a réussi à se défendre et ne prends aucun dégât. A son tour d'agir. Il attaque avec un 15 et Martin se défends avec un 13. Martin encaisse donc 1 point de blessure.
Tous ayant agit, c'est à nouveau au tour de Martin.

J'enregistre cet audio-mémo pour vous accueillir.
Vous venez de vous éveiller d'un sommeil cryogénique. La migraine que vous ressentez est normale : c'est le retour d'une circulation sanguine normale dans votre crâne.
Vous avez une impression de flou ? d'angoisse ? c'est normal. Une conséquence des cryosommeils prolongés : amnésie rétrograde. Pour faire simple, vous avez l'hippocampe gelé.
Normalement, l'IA de la géode contient les données pour relancer votre mémoire mais il y a eu un bug. J'y travaille. Théoriquement.
Appelez-moi 6.
Et nous sommes ce qu'il reste de l'Humanité.

La salle de cryostase

L'immense salle de cryostase semble aseptisée et épurée.
Un test de mémoire peut déclencher chez les personnages la réminiscence de leur éveil et le souvenir de leur ancien emploi (si les joueurs le veulent).

Posé en rangs bien alignés, des cabines de cryostase attendent. Certaines sont ouvertes ou vides, d'autre contiennent encore leurs occupants.
Elles comportent chacune un numéro de série et des écrans semblant indiquer que la plupart des colons sont encore en sommeil.

Si les personnages n'ont pas relancé le programme en salle de contrôle, le silence est complet et pesant. Les cryocab peuvent être forcées (une boite à outil en salle de contrôle peut aider à cet effet), mais cela aura pour conséquence le décès de l'occupant (et une éventuelle montée d'Anxiété).

S'ils sont parvenus à relancer le programme, une voix informatique les a probablement attirés ici.
Le texte ci-contre tourne en boucle jusqu'à ce qu'ils l'aient tous entendu. Ensuite se produit une pause et la voix se met à s'adresser à eux.

Elle leur expliquera être à l'origine un colon (ou *une* : elle a un doute à ce sujet). Informaticienne de génie, elle a fait partie des premiers éveillés lors de la survenue d'un bug dans le système d'Espérance. C'est ainsi qu'elle nomme la géode.
Elle ne s'appesantira pas sur les explications et les détails, comme elle le dit, car l'effet qu'ont eu ses révélations sur Q la pousse désormais a la prudence.

« Vous aurez les informations nécessaires en temps utile. »

Devant l'ampleur du problème rencontré et la longueur de temps essentielle au débogage, elle a pris la décision de se connecter directement au programme. D'où sa forme actuelle.

Elle a accès aux bases de données de la station et travaille à rendre accessible une partie de celles qui sont corrompues.
Elle aura cependant besoin d'individus matériels pour mener à bien certaines missions.

Elle ne remplace pas l'IA de la géode mais vit plutôt comme une voisine et chacune peuvent interagir sur les systèmes et prendre des décisions distinctes.

« Pour que vous ayez un aperçu de la tâche qui est la nôtre, venez dans le grand hall, je vais relancer son système. »

TABLEAU 3 : Vue sur Espérance

Le grand-hall est un espace hexagonal comportant plusieurs portes. Au dessus de chacune sont installés ce qui ressemble à des panneaux d'affichage lumineux.
Les personnages ayant remis en fonction le programme de 6 y verront défiler plusieurs inscriptions.

- Cryolabs : c'est le secteur dont ils viennent.
- Passerelle : ce secteur contient les salles de commandement et de pilotage de la géode.
- Ingénierie : l'accès aux salles de contrôle des machineries et le chemin des sous-sols de la géode.
- Hangars : les lieux de stockage sont dans cette direction, ainsi que les ponts d'envols des navettes embarquées.
- Logements : ici, les personnages trouveront des salles de repos, de détente, des cabines et des dortoirs, des cuisines et des salles à manger, et même quelques bars.
- Laboratoires : chimie, biologie, médecine, mathématiques, physique,… ici se trouvent les repaires des scientifiques en tout genres.
- Holodecks : des salles d'entraînements, des dojos en réalité virtuelle,… Dans la plus pure tradition Star Trek !

Le centre de l'hexagone est vide et face à la porte des cryolabs, des marches les conduisent à une sorte de mur entièrement vitré occulté par un panneau métallique extérieur.
Si 6 les accompagne, ils entendent sa voix sortir de haut-parleurs.

« Montez les marches et sûrement vous comprendrez… Voilà. »

Les volets s'ouvrent alors progressivement.

« Observez. Embrassez Espérance. Voici le nouveau monde de l'Humanité. »

A travers la vitre, ils voient enfin l'espace et un paysage d'acier et de métal portant jusqu'à un horizon courbé.

Leur aventure ne fait que commencer…

E-554.H-Archiv
Coef 0.1
Géode de voyage E-554.H
Mission colonisation
Destination N81
Durée de transfert 200000AL

E-554.H-Archiv
Coef 1025.8
Détection éruption rayons G sur route
Calcul détour transfert +12AL

E-554.H-Archiv
Coef 1032.7
Incident non répertorié
Traitement non compilable
Nécessité intervention humaine
Protocole réveil d'urgence enclenché

E-554.H-Archiv
Coef 1032.13
DONNEES CORROMPUES
Atteinte mémoire C
Programme compromis
Débogage en attente

« Salutation, #Nom_Colon_6 »

Suite et développement

S'ils désirent approfondir leurs aventures, les joueurs pourront désormais, grâce au Meneur, passer les différentes portes et explorer la géode.

Il reste évidement de nombreux secrets à découvrir, de nombreux souvenirs à retrouver, et le Meneur aura tout loisir d'ajouter ici sa touche personnelle selon ses propres affinités et celles de ses joueurs.

Voici quelques derniers conseils à cet usage :

- Peut-être les personnages pensent être sur un astre, une lune artificielle, et non pas sur un vaisseau. Le Meneur n'est pas là pour réfuter ou confirmer cette théorie mais peut leur signaler qu'elle reste possible et acceptable. Ainsi, ils pourront mettre eux-mêmes ce point de vue en confrontation avec leurs découvertes, rencontres ou souvenirs.
- Afin de simplifier son travail de scénarisation et de pouvoir guider les joueurs, il sera sûrement préférable, dans les premiers temps du moins, de conforter la place de 6, qui est idéale pour donner des objectifs, des quêtes.
  Quelques pistes d'idées :
    - Les envoyer en Ingénierie pour découvrir les commandes et éventuellement redémarrer la machinerie de voyage. *« Mince, la Lune bouge ! »*
    - Les mener vers la Passerelle de pilotage se rendre compte qu'un plan de vol était prévu. *« C'est quoi, N81 ? »*
    - Les laisser s'installer dans les quartiers et y rencontrer d'éventuels autres colons, déments pour certains, mais peut-être pas tant que cela. Si Q a survécu, ce dernier peut y retrouver certaines affaires et avoir des souvenirs les aidant à en apprendre plus (mais pas Oleg, qui est en revanche perdu dans sa folie).

Vous avez une impression de flou ? d'angoisse ? No panic ! C'est consécutif du cryosommeil prolongé : amnésie rétrograde.
Pour faire simple, vous avez l'hippocampe gelé.

L'IA contient les données de vos mémoires mais il y a eu bug.
J'y travaille.

Appelez-moi 6.

Et la géode doit sauver l'Humanité.