


## PREMIER CONTACT

par Gottardo Zancani  
(un scénario pour 3-4 joueurs)

 Cette aventure a été écrite pour introduire les nouveaux joueurs de **FIN DES TEMPS** à la vie de la Colonie. De nombreux détails sont laissés à la discrétion du Gardien (noms et caractéristiques des PNJ) afin qu'il puisse ajuster l'ambiance de la partie en fonction du groupe.

### Introduction

Les joueurs seront envoyés pour enquêter sur une récente découverte d'émissions anormales de radiations. L'endroit où devra se dérouler l'enquête a été nommé site X10453.

L'équipe sera composée de 8 personnes :

- 1 ingénieur scientifique PJ  
(responsable de l'équipe)
- 1 spécialiste informatique PJ
- 1 ingénieur mécanicien PJ
- 1 officier de sécurité PJ
- 4 autres PNJ de la colonie (pilote, copilote, médecin de bord, spécialiste en communications)

Le chef d'équipe recevra ses ordres du Ministre des Sciences en personne, lors d'un rendez-vous privé dans son bureau. Il a donc pour mission de localiser le site en suivant les radiations, de procéder aux premières reconnaissances et ensuite de revenir à la colonie. Les membres de l'équipe ont déjà été choisis.

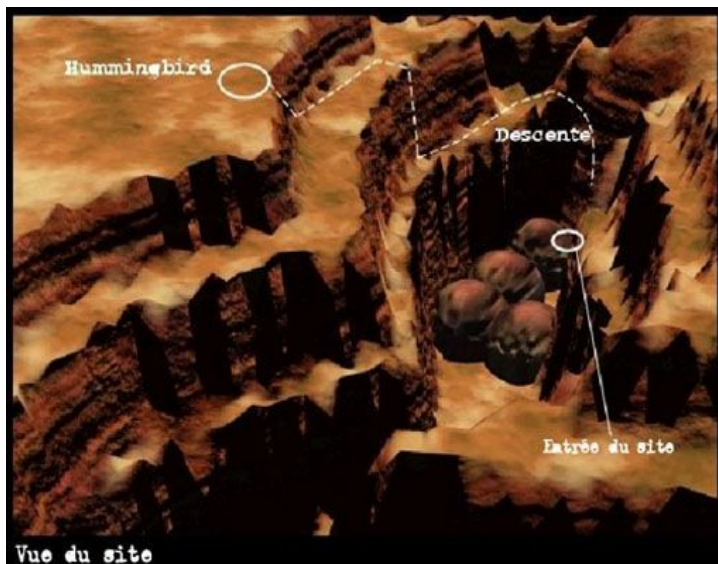
### Equipement

L'équipe aura à sa disposition un Hummingbird et l'équipement standard (combinaison et PDA scientifique)

### Informations réservées au Gardien

Le site X10453 est un laboratoire martien. Il y a trois semaines, le générateur de puissance a subi une défaillance, commençant ainsi à émettre des ondes électro-magnétiques qui ont été détectées par la Colonie. Malencontreusement, les martiens gardaient dans ce laboratoire des Cthunund Uleths captifs pour les étudier. La chute de puissance a permis la libération des derniers Cthunund Uleths survivants.

### Rejoindre le site X10453



En suivant les émissions électromagnétiques, les joueurs vont être capables de localiser le site. Les émissions sont irrégulières et il y a des chances que l'équipe perde la trace à plusieurs reprises avant d'arriver à destination (environ 5 heures de trajet au total). Le site X10453 est situé dans une fissure qui n'est pas visible des airs. L'équipe devra laisser le Hummingbird au sol et descendre ensuite d'environ 35 mètres dans la fissure en utilisant du matériel d'escalade. Une fois dans la fissure, le site martien est facilement accessible.

### Site X10453 : la structure externe

Le site est constitué de 5 sphères d'environ 15 mètres de diamètre, reliées par un carrefour en forme de T. Les matériaux semblent être les mêmes que ceux des dômes extra-terrestres. Invisibles du premier niveau, un laboratoire dispose d'une zone souterraine, composée de 2 sphères, reliées par un ascenseur spécial à la structure située au niveau du sol. L'ascenseur est uniquement commandé à partir du premier niveau, où est située la zone d'étude principale. Le niveau inférieur était utilisé pour maintenir en captivité les Cthunund Uleths dans des structures spéciales.

Une des sphères (celle située à la base du T) dispose d'un mécanisme d'ouverture assez simple : une plaque doit être poussée pour accéder à l'intérieur. Normalement, cette opération est impossible sans autorisation, mais la chute de puissance a activé la procédure d'urgence qui rend possible l'accès au laboratoire sans disposer des niveaux d'accréditation nécessaires.

**Note pour le Gardien :** Le laboratoire a été laissé à l'abandon depuis des siècles. Les martiens l'ont abandonné dans l'urgence et une partie de l'équipement est toujours à l'intérieur bien qu'en partie hors d'usage. Il est laissé au Gardien le choix de déterminer l'état de l'équipement martien dans le laboratoire. A partir de ces découvertes, le groupe va être capable de découvrir certains éléments sur les Martiens : ils sont fins, grands et de type humanoïde. Grâce à l'ordinateur découvert dans la sphère S5, ils pourront déduire que leur appareil visuel est différent, car l'œil humain est incapable de « voir » les images produites à l'écran 3D de l'ordinateur (l'image est conçu pour le système optique à trois yeux des martiens)

### Site X10453 : Niveau 0

**S1 : Sphère d'accès.** Structures de décontamination (non opérationnelles) et magasin pour l'équipement d'extérieur. Des outils et d'autres équipements peuvent être découverts ici : l'équipe est incapable de comprendre l'usage des outils qui sont conservés ici.

**S2 : Quartiers de vie.** Structures pour manger, dormir et se soigner (partiellement opérationnel).

**S3 : Laboratoire principal.** Beaucoup d'équipement peut être trouvé ici, en partie en état de fonctionner. Certaines de ces machines peuvent être facilement reconnues comme des outils d'analyses, mais nombre de ces équipements sont totalement étrangers à l'équipe.

Sur une "table" verticale se trouvent 5 cylindres. Le PDA scientifique donnera les possibilités suivantes : 80% cellules d'énergie, 15% convertisseurs d'énergie ; 5% inconnu.

Un des PNJ, Jerry Hash, va prendre un des cylindres dans ses mains. Le poids d'un cylindre est d'environ 5 Kg. Hélas, les cylindres contiennent des échantillons de la structure biologique des Cthunund Uleths. Sans énergie, ces derniers ne sont plus capables de les contenir. Le fluide des Cthunund Uleths ne peut pas passer au travers des combinaisons mais se collera dessus.

Il y a 5% de probabilités qu'un des PJ qui touche le même conteneur suive le destin de Hash (voir plus bas).

**S4 : Section énergie et informatique.** Un des terminaux informatiques est toujours en fonction. En passant la main au dessus des tablettes (le terminal est quasi invisible puisqu'il est encastré dans la table), une représentation 3D sera activée. N'importe quel ingénieur reconnaîtra cet équipement comme un ordinateur et le spécialiste informatique sera capable de naviguer grâce à l'interface (vous pouvez le faire avec une interface vocale ou une interface 3D) même si la langue est totalement incompréhensible.

*Le spécialiste informatique sera également capable de retirer l'ordinateur, ceci est une action obligatoire. Par conséquent, laissez un autre joueur le faire si le spécialiste informatique n'y pense pas.*

**S5 : Laboratoire spécial et salle de l'ascenseur.** Certains objets de sécurité peuvent être trouvés ici.

*Le PDA de l'ingénieur mécanicien a 20% de chance de découvrir la nature de l'un de ces objets (une arme bioélectrique).*

*Durant la première expédition, la présence de l'ascenseur ne va pas être remarquée (l'ascenseur n'est pas reconnu comme tel)..*

## Retour à la colonie

L'équipe n'est pas autorisée à ramener quoi que ce soit à la Colonie. Après cette première recherche, il leur sera demandé de revenir avec les données collectées : une exception est faite pour l'ordinateur Alien.

Quand les membres de l'équipe vont retirer leur tenue à la Colonie Hope, Jerry Hash touchera le fluide « Cthunund Uleth » et sera contaminé. Le système de décontamination de la colonie ne pouvant identifier les risques induits par ce fluide, rien se sera fait pour prévenir l'accident. Le même destin touchera n'importe quel PJ ayant touché un des conteneurs « Cthunund Uleth » sur le site X10453.

Normalement tous les PJ devraient rejoindre leurs quartiers sans aucune difficulté. Le débriefing de la mission se déroulera la journée suivante.

Durant la nuit, les joueurs seront réveillés par les Services de Sécurité qui les conduira dans une salle de quarantaine où ils seront consignés pendant une vingtaine de jours. Après quelques jours en isolation totale sans aucun contact extérieur, ils seront informés que Jerry Hash est mort de manière horrible durant la première nuit et que tous sont sous contrôle pour tenter d'identifier la cause de la maladie. Toutes les conversations entre les joueurs et l'équipe médicale se dérouleront grâce au système de communication interne de la base. L'équipe médicale conduira une série d'exams en utilisant une combinaison modifiée afin d'éviter tout contact physique. Ces exams seront douloureux et certains tests psychologiques empêcheront l'équipe de dormir.

*Après 20 jours de quarantaine, les joueurs seront enfin libérés, perdant ainsi 1D6 points de SAN et 1D3 points de vie des suites du traitement.*

## Site X10453 : Débriefing de mission

L'équipe va être interrogée par le Ministre des Sciences et le Chef de la Sécurité pendant quelques jours. Ils seront informés à l'issue des faits suivants:

- Les causes de la mort de Hash sont toujours inconnues ;
- Seul Hash semblait contaminé ;
- Un examen approfondi de la tenue de Hash a révélé la présence d'une substance biologique étrangère inconnue. L'ordinateur central et tous les PDA scientifiques ont été mis à jour pour reconnaître cette substance particulièrement toxique et inconnue ;
- L'étude de l'ordinateur Alien a révélé la présence d'une structure souterraine sur le site X10453 : une seconde expédition est donc prévue avec les membres de la première équipe.

## Site X10453 : la seconde expédition

La nouvelle expédition comprendra les PJ et les trois travailleurs ainsi qu'un nouveau membre remplaçant Hash. Ce nouveau membre se présentera comme un mécano du Hummingbird alors qu'il est en réalité à la solde du Chef de la Sécurité. Ses ordres sont simples : si quelque chose se déroule mal, il lui faut détruire le site extra-terrestre (avec une charge explosive spéciale qu'il porte sur lui) et tuer tous les membres de l'équipe en camouflant le tout en accident avec le générateur à oxygène du Hummingbird ; aucun équipement spécial ne sera fourni. La seule différence avec la précédente expédition est que le PDA est désormais capable de reconnaître la présence de la structure xéno biologique « Cthunund Uleth ». Ceci s'applique à la fois aux conteneurs de la partie supérieure (S3) et aussi à la partie souterraine.

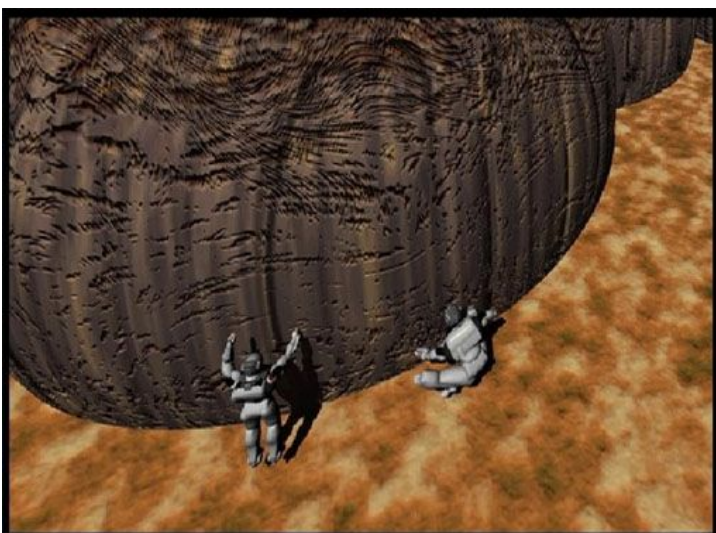
En utilisant à la fois les infos de l'ordinateur alien et les compétences associées du spécialiste informatique et de l'ingénieur mécanicien, l'ascenseur en S5 sera opérationnel. L'ascenseur peut uniquement être utilisé par un seul joueur à la fois, et le membre de l'équipe à l'intérieur de l'ascenseur est incapable de faire fonctionner le système qui est totalement contrôlé au niveau supérieur.

## Site X10453 : le niveau inférieur

*Note : la structure souterraine ne sera accessible que lors de la seconde expédition, une fois les données de l'ordinateur Alien récoltées.*

**S6 : Zone de l'ascenseur - salle de sécurité.** Cette salle peut être condamnée à partir du niveau supérieur afin de prévenir toute venue d'en dessous. L'ascenseur peut uniquement être commandé à partir du niveau supérieur. Rien de spécial dans cette pièce, mais un jet sous INTx3 réussira suggèrera qu'il s'agit d'une salle de sécurité. L'endroit est totalement sombre et les membres de l'équipe devront utiliser le projecteur intégré à leur combinaison pour pouvoir avoir une visibilité suffisante dans les différentes pièces.

**Note pour le Gardien :** étant donné qu'un seul membre de l'équipe peut descendre à la fois dans le niveau souterrain, c'est le moment idéal pour activer le dernier Cthunund Uleth. C'est au Gardien de choisir si la créature attaque le premier infortuné de l'équipe ou attend dans les ténèbres plus de nourriture.



Celex travaillant sur l'entrée du site

**S7 : Salle des conteneurs.** La pièce contient 3 grosses boîtes. Deux d'entre elles sont vides tandis que dans le troisième un Cthunund Uleth attend toujours. Normalement, le Cthunund Uleth est incapable de se libérer mais la baisse de puissance s'en est chargée.

*C'est au Gardien de faire en sorte que la rencontre avec l'extra-terrestre soit aussi dramatique que possible les pauvres joueurs tentant de combattre l'entité alien.*

Les joueurs ne disposent d'aucune arme, à l'exception de l'officier de la sécurité qui possède un pistolet gyroscopique. Ils devront se battre avec des armes improvisées, utilisant n'importe quelle pièce d'équipement comme un batte primitive (1D4+bd, à la discrétion du Gardien sur la somme des dommages compte tenu de la matière constituant la créature extra terrestre.)

Le Cthunund Uleth est incapable d'endommager sérieusement la combinaison. Après une première attaque, la créature essaiera de bloquer un colon afin de chercher une quelconque manière de pénétrer à l'intérieur de la combinaison. A chaque fois que le Cthunund Uleth passe sur un colon bloqué, il y a 5% de chances supplémentaires qu'il trouve un moyen d'ouvrir la combinaison par un moyen quelconque (gants, casque, bottes) ainsi au bout de 5 tours, la créature aura 25% de chance. En cas de succès, le colon mourra de dépressurisation en trois tours. Après le premier mort, l'alien aura 80% de chances d'ouvrir la combinaison d'un colon coincé.

**Le Cthunund Uleth captif**

**Compétences**

FOR	17
CON	12
TAI	16
INT	04
POU	04
DEX	12
BD	+1D6
Déplacement :	4/6 vol

**Armes**

3 Tentacules\*

**Scores**

35%

**Dommages**

1D6 + toxines\*\*

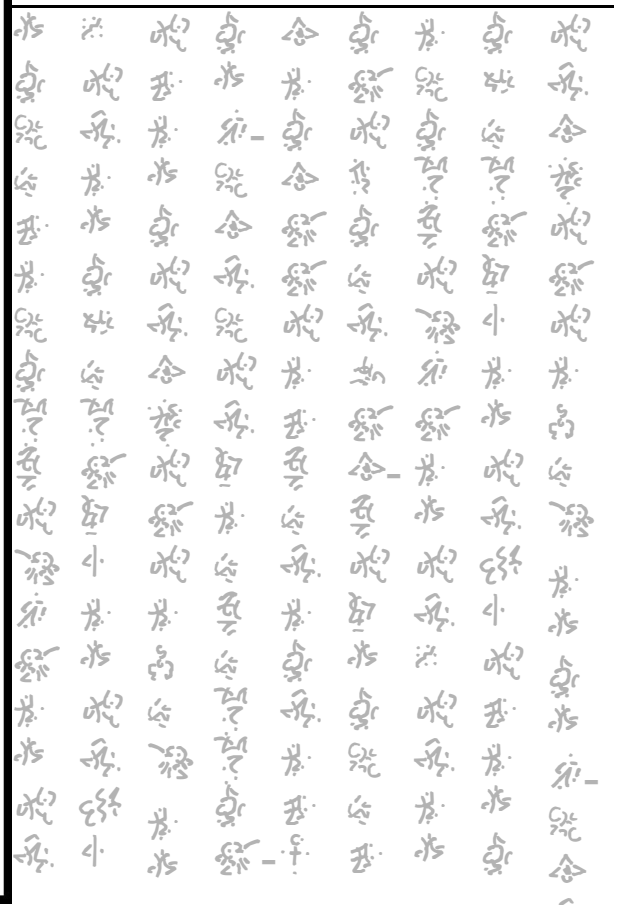
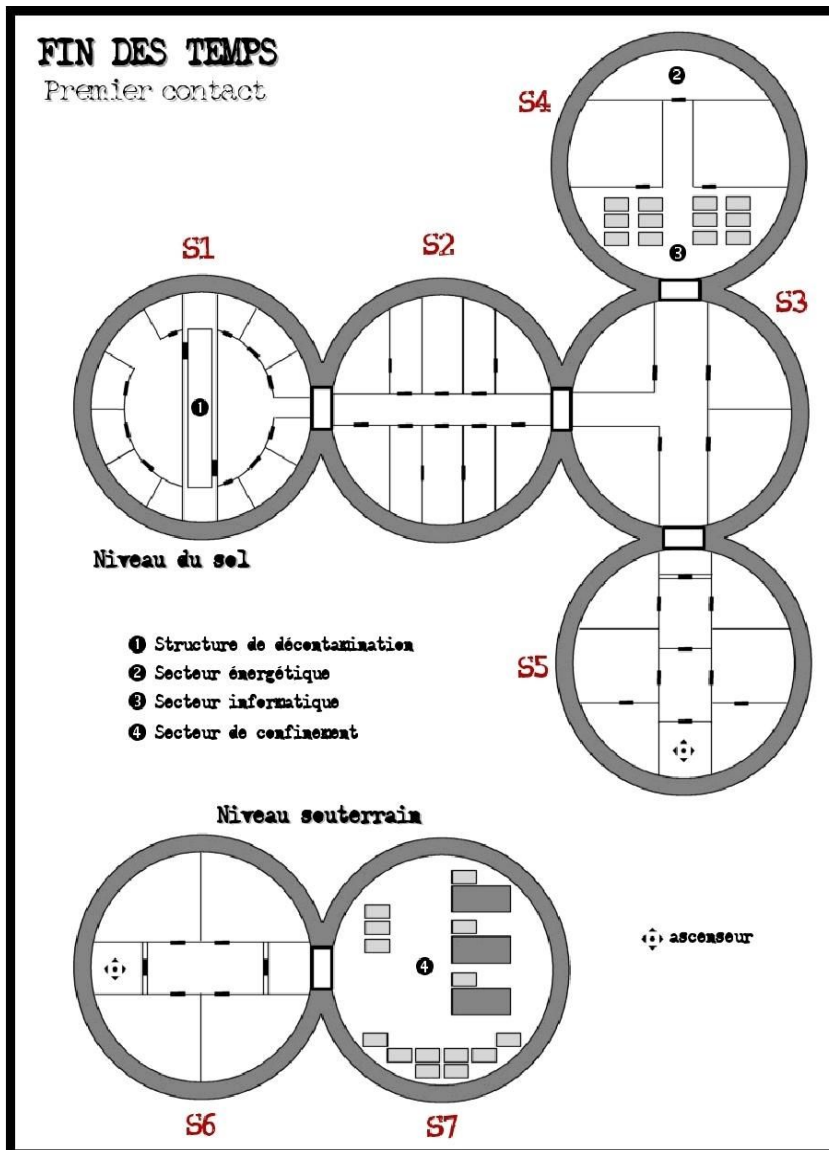
\* Chaque tentacule peut être utilisée pour bloquer un colon (65%). Un colon ainsi bloqué peut essayer de se libérer en confrontant sa FOR à celle de la créature.

\*\* Les toxines sont inefficaces contre la combinaison.

**Armure :**

aucune, mais la matière de la créature implique que les armes capable d'empaler font le minimum de dommages.

Note : la créature est devenue folle après ces milliers d'années de captivité, ce qui explique les faibles scores en INT et POU. Elle reste hélas toujours particulièrement dangereuse.



## Notes additionnelles sur la vie de la Colonie

par Gottardo Zancani

### Evaluation du temps

**Le jour martien** (solaire) est d'environ 24,66 heures terrestres. Toutes les montres de la Colonie fonctionnent normalement avec le Temps Standard Martien (TSM), dans lequel chaque « heure » est mesurée comme 1/24 de la course du soleil.

**L'ancien Temps Terrestre** (TT) est également valable mais n'est plus utilisé : dans tous les cas les termes heures, jours, mois, années ont été conservés même si leur durée effective est modifiée.

**L'année martienne** (684,98 jours terrestres, 669 solaires) a été divisée en 18 mois : 17 mois sont composés de 37 jours tandis que le dernier mois (auquel on se réfère en général sous le nom de "Décembre") est long de 40 jours. Les mois sont identifiés simplement par leur valeur ordinale : il ne leur a pas été donné de nom particulier.

**L'âge des colons** est toujours calculé en fonction de l'année terrestre : bien que cette notion soit confuse « l'anniversaire » est l'un des liens culturels terrestres les plus forts et les colons sont très réticents à changer leurs habitudes à ce sujet. Ce n'est que dans les cas des nouveau-nés que l'on essaye de calculer l'âge en terme d'année martienne.



### Sexe, contrôle des naissances

**La colonie offre peu ou pas d'intimité pour le sexe** : c'est malgré tout l'un des besoins fondamentaux pour un humain aussi les colons en sont venus à avoir des relations quand (et où) cela est possible, avec moins de considérations morales en comparaison à la vie sur Terre.

**Le contrôle des naissances est nécessaire** : tout colon féminin est placé en état d'infertilité par l'usage de produits chimiques présents dans l'eau ; bien qu'il n'existe pas de position officielle sur d'autres produits présents dans l'eau tout le monde est persuadé que des « inhibiteurs sexuels » sont également présents dans l'eau et/ou dans la nourriture pour garder l'appétit des colons à un niveau raisonnable.

**Chaque naissance doit être autorisée** : la santé des parents doit être vérifiée et normalement chaque couple est autorisé à avoir une enfant pour optimiser les échanges génétiques dans la colonie. De l'ADN supplémentaire est conservé dans le Quartier Scientifique pour augmenter la richesse génétique de la Colonie.

### Enfance

**Jusqu'à 12 ans** les enfants sont gardés ensemble : trois « classes » existent pour préparer les nouveaux colons (1-3 ans, 4-7 ans, 8-12 ans).

**A l'âge de 12 ans** chaque adolescent commence son premier cycle de travail : 4 heures obligatoires de participation à la vie de la Colonie (de petits travaux tels que du nettoyage et les activités hydroponiques) suivi de quatre heures de « classe avancée », semblables à l'école en terme de sujets abordés.

Les enfants ont probablement une vie très difficile dans la Colonie : les parents peuvent passer un temps très limité avec leur propre progéniture, il n'existe pas d'aire de jeu, pas plus que d'animations et l'anniversaire n'est pas le jour heureux qu'il était sur la terre avant l'Apocalypse.

Bien que la Colonie soit limitée en tout il existe quelques objets fabriqués explicitement pour les enfants : le cadeau le plus commun dans la colonie est un objet fait main (une petite voiture, un soldat, une poupée) faite de matière recyclée qui n'est pas considérée comme essentielle pour la vie de la colonie (en général du plastique de mauvaise qualité).



### Temps libre

Dans la colonie il y a peu d'opportunités pour le temps « libre » : après un travail harassant, les colons s'en vont prendre une bonne nuit de repos. Dans quelques cas il y a des opportunités pour passer ce temps précieux :

- **Livres électroniques** : une très bonne sélection de livres électroniques est disponible, chacun d'entre eux étant accessible via un PDA.
- **Films** : environ 2000 titres au catalogue, tout style compris. Les plus regardés sont les films d'action ou d'horreur et les films X ; généralement on les visionne sur un écran à plasma présent dans toutes les chambres.
- **Musique** : il y a environ 5000 albums de musique disponibles.
- **Alcool** : les boissons alcoolisées peuvent être trouvées dans un petit bar dans les modules d'habitation. Certains breuvages illicites sont également disponibles – ils sont généralement plus forts et ont souvent des effets dramatiques sur le consommateur : puisque c'est l'un des rares moyens pour laisser échapper la pression le Conseil Colonial ne poursuit pas ce trafic illégal.
- **Drogues** : personne ne sait que des stupéfiants sont disponibles dans la Colonie. Certains médicaments ayant un effet hypnotique/tranquillisant sont accessibles mais en très petite quantité car ils ne peuvent être dupliqués à cause de la structure.
- **Jeux** : des échecs en plastique et des jeux de cartes sont disponibles dans chaque module. Les jeux électroniques basés sur la réalité virtuelle dernier cri de la terre avant l'apocalypse sont bien plus utilisés. Ces jeux sont un moyen facile pour s'évader de la dure réalité de la vie de la Colonie : certains programmeurs de la Colonie ont créés de nouveaux titres et d'autres plus spéciaux (sexe et/ou violence) sont également disponibles sur les canaux non officiels.



### Sports

En dehors de l'équipement de gymnastique disponible dans les modules, il y a peu d'espace pour toute autre activité sportive dans la Colonie (pas d'équipement, pas d'espace). La seule exception majeure est le combat clandestin : ces « événements » sont tout à fait non officiels et sont très sanglants – typiquement deux adversaires peuvent se combattre sans aucun règlement si ce n'est que l'on ne peut se servir que de son corps, aucune arme d'aucune sorte n'étant autorisée.

Comme pour l'alcool, les services de sécurité de la Colonie ne s'intéresse pas sérieusement à ces combats car c'est l'un des rares moyens pour évacuer l'accumulation de stress et d'agressivité.

## Emploi

La vie de la Colonie requiert que tout un chacun collabore quotidiennement à la survie collective. Le temps de travail habituel est de 12 heures, avec un maximum de 8 heures pour les tâches difficiles. Tout colon a un jour de repos dans la semaine et environ 20 jours de «vacances» dans l'année (martienne) ; les «vacances» sont généralement prises dans les quartiers, étant donné qu'il n'y a nulle part où aller.

Tâches communes / spécialisation / ...

### Centre de Commande

Informatique  
Sécurité

### Scientifique

#### Exploration

Surface de Mars  
Structures martiennes<sup>1</sup>

#### Recherche

Biogénétique  
Xéno-technologie  
Terraformation (production d'O<sub>2</sub>, de lé-  
gumes)  
Recyclage  
Nouvelles Technologies (Création de produits à  
partir des ressources de Mars)

#### Médecine

#### Projets Spéciaux/Secrets

Descartes  
Carter  
Voie des étoiles  
Labyrinthe

### Maintenance

#### Modules d'habitat

Réservoirs d'eau potable  
Oxygène  
Hydroponique  
Équipement  
Recyclage

#### Équipement (outils et scaphandres)

#### Véhicules

#### Habillement

### Dômes extraterrestres

#### Maintenance

#### Bâtiment (gros oeuvre, grands travaux)

### Reconstruction de l'Arche

#### Électronique

#### Bâtiment (gros oeuvre, grands travaux)

### Autres rôles

#### Cuisine

#### Enseignement



## Conseils de prise en main

par Polo

«Premier contact» est un scénario idéal pour faire découvrir l'univers de «Fin des temps».

### Soigner l'introduction

D'emblée l'un des PJ est nommé responsable de l'équipe. Il reçoit ses ordres lors d'un entretien privé avec le Ministre des Sciences. Or il peut s'avérer que le joueur oublie (volontairement ou non) ses fonctions, ce qui risque de ruiner le scénario. En prévention, l'officier de sécurité peut lui aussi recevoir des ordres de sa hiérarchie en début de partie : assister le chef d'équipe (c'est à dire veiller à ce qu'il effectue bien sa mission).

L'équipe est au complet à bord du Hummingbird. C'est le moment idéal pour amorcer une description générale des infrastructures de la colonie visibles de tous (dôme alien, modules d'habitation, etc...), d'énoncer les conditions de la survie sur Mars (recyclage, économie d'énergie...), de fixer quelques repères chronologiques, etc. Il convient enfin de laisser la parole au PJ responsable de la mission.

### Détailler les PNJ

Le voyage aller dure 5 bonnes heures, durant lesquelles les joueurs vont faire la connaissance de 4 PNJ qui les accompagnent. Les professions de chacun sont un bon point de départ pour aborder la façon dont la société coloniale est structurée. L'équipage du Hummingbird doit aussi constituer une mine d'information concernant le vaisseau, les procédures de navigation et de sorties extérieures.

Les fonctions de spécialiste en communication semblent convenir au personnage de Jerry Hash : la négligence à l'origine de sa contamination ne cadre pas avec les réflexes d'un médecin, quant au pilote et à son copilote leur place est à bord du Hummingbird et non à l'extérieur en mission de reconnaissance.

### Extérieurs

Sur Mars il est impossible de sortir sans revêtir une combinaison. C'est stressant, inconfortable, et surtout leur autonomie est limitée. De plus, l'équipe de reconnaissance devra laisser le Hummingbird au sol et descendre ensuite d'environ 35 mètres dans la fissure en utilisant du matériel d'escalade - les conditions sont réunies pour créer une ambiance oppressante.

### Le Site X10453

Le scénario ne précise pas si l'atmosphère intérieure est respirable, mais cela semble improbable puisque les structures de décontamination ne sont pas opérationnelles.

### Retour à la colonie

Les données de l'ordinateur martien doivent être décodées pour rendre accessible la structure souterraine du site X10453. Le retour à la colonie, troublé par la mort de Jerry Hash, donne aux PJ un aperçu des procédures sécuritaires en vigueur (quarantaine, interrogatoire...)

L'évocation des us-et-coutumes funéraires sera aussi de circonstance.

### Suite et fin

La seconde expédition qui se gère plutôt facilement permet de confronter les PJ à l'action. Il convient seulement d'introduire le remplaçant de Hash. Et pour finir : «c'est au Gardien de faire en sorte que la rencontre avec l'extra-terrestre soit aussi dramatique que possible.»

1- Structures martiennes : au sens géographique (il s'agit de bâtiments et de ruines)