INTRODUCTION

Il fait sombre dans cette pièce. Sombre et froid.

Un homme est pensif dans une vaste pièce, remplie de consoles et d'appareils de mesure, assis devant une cloison de verre.
Puis il se lève et s'avance. Il colle sa main contre la vitre, puis son front. Sa joue se blottit contre cette surface froide comme un amant se love devant sa nouvelle conquête.

Un mouvement. Un déplacement furtif.

« Que tu es belle » dit l'homme. « Que tu es belle… »
Soudain un choc énorme contre la paroi propulse l'homme en arrière. La vitre de protection en tremble. Il s'écroule contre la table de commande et renverse sa chaise.

Derrière c'est l'apocalypse qui se déchaîne.

« Je vais te montrer qui commande ici ». L'homme appuie sur une commande rouge et un jet se répand dans la prison de verre sous un rugissement bestial. « Le maître ici c'est moi ! ».

Scénario n°1 - Rumeurs...

Objectif : ce scénario est une enquête classique. Des corpos sont à l'œuvre sur Arcturus. Une œuvre qui se matérialise autour de la Warimer Land. Et qui se concrétisera par une étrange coordonnée spatiale.

« Nous piétinerons éternellement aux frontières de l'Inconnu, cherchant à comprendre ce qui restera toujours incompréhensible. Et c'est précisément cela qui fait de nous des hommes. »
Isaac Asimov dans « Les cavernes d'acier »

Arctarus Bye Night

Les PJ se réveillent de leur caisson d'hypersommeil, la bouche pâteuse, en orbite autour d'**Arcturus**. Leur cadran indique qu'il est le 24 juillet 2195. Ils ont voyagé jusqu'ici sur un vol civil pour ne pas attirer l'attention. Ils empruntent une navette commerciale pour rejoindre la surface. Dans la navette il y a les 4 joueurs. Description physique uniquement, puis en fonction de ce que les joueurs diront, demander à chacun quelles sont les premières impressions des personnages en face d'eux (une manière de montrer une partie de leur personnalité)

Ce que les joueurs savent d'Arcturus : C'est un monde à l'atmosphère froide et pluvieuse à la surface, couverte de lourds complexes industriels. La ville est éclatée entre diverses zones, héritage d'un développement centré sur les premières industries. Celles-ci sont relativement en crise mais Arcturus est en pleine effervescence depuis la mise en place de l'**Arcturus Loop**, la nouvelle voie hyperspatiale. En gros, on y négocie de tout, dans des conditions souvent occultes. Pour l'ambiance, ça ressemble à une ville de chantier, d'algeco empilés, d'ouvriers et de prostitués fatigués…

Arctarus – City Guide

Arctarus est bâtie sur une série de collines basses surplombant un vaste désert rocailleux

Le climat est assez froid et très humide. Des courants glacials remontent du sud arctique et contribuent à des chutes de températures assez fréquentes (perte de -10° en 24h). Les étés ne sont jamais très chauds et les hivers sont souvent très froids. Arctarus est une ville pluvieuse. Il y pleut 300 jours sur 350 et la couverture nuageuse est permanente.

Il y règne donc une faible luminosité. On a plus à espérer des lampadaires que de la lueur du jour.

L'astroport international Tacoma ou **Arct-Tac** se trouve au niveau des Quai à 5 km au sud du centre ville.

Arctarus est dominé par la Center Tower, tour de 185 m. C'est le point zéro de la ville, tout y est construit autour. La **Center Tower** regroupe tout ce qui se fait en matière d'administrations ou bureaucratie en tout genre. Elle est facilement accessible par monorail qui fait une boucle e du Sud (Arct-Tac), Nord et Est toutes les 5mn.

Le district de **Pike Place** se trouve au bord ouest du centre ville et rejoint les quais de L'Arc-Tac. C'est la où l'on trouve également le centre économique de la ville. Toutes les entreprises et corpos y ont au moins un bureau. Le quartier est relativement « sage » la journée mais devient vite malfamé le soir. Drogue, prostitution, marché noir, règlements de compte, Pike Place est la place chaude après 23h00.

Pioneer Square est à faible distance du marché de Pike Place. Il y a des boutiques, de nombreux bistros, terrasses et bars. Un grand satellite (réplique des appareils du 20em siècle) orne la place.

Le district de **Little Chinatown** est au nord Ouest de la Ville. Ce quartier plein de couleurs (mais également l'un des plus sale) héberge une importante population d'immigrants asiatiques. On y trouve de tout ; du nem au canon « Sentry » UA571-C.

Les quartiers Nord, Tiberiusland et Blackmond sont plutôt résidentiels. Le côté cage à lapin est très prononcé.

Le **Husty Front** occupe le bord Est de la ville et est relié à L'astroport. Cette gigantesque anse est là pour rappeler qu'Arctarus est avant tout une ville industrielle. Cette partie de la cité est un enchevêtrement d'usines en tout genre.

Les joueurs sont reçu par Ayahn Saukari (origine indienne, agent administratif dans toute sa quintessence). Il les guidera jusqu'à la Center Tower pour leur exposer leur mission et est leur contact pendant la mission. Il est assez discret, fait ses horaires et basta. Pendant le chemin en monorail (de l'Arct-Tac à la Center Tower) il leur décrira la ville (Arcturus City guide).

La mission : Ils doivent enquêter sur la corpo **Endogen** dirigée par un certain **Dr Stephen Chang**, éminent biologiste.
Endogen est soupsonnée de fraude fiscale et de corruption active d'agents administratifs.
Il est demandé aux enquêteurs de faire le nécessaire pour obtenir le maximum d'information à charge contre la société.
Ils bénéficient pour ce faire d'un mandat de catégorie IV sensé leur accorder une collaboration pleine et entière de l'ensemble des membres d'Endogen.
Ce mandat permet une grande liberté d'action et ne nécessite pas de demander de mandat avant une action (cependant cette action peut être soumise à justification des autorités et toute utilisation abusive d'un mandat de catégorie IV peut être pénalement poursuivie).

ESM

Endogen la coquille vide

Endogen est une petite structure de **Pike Place**. Elle est composée de son créateur Stephen Chang, une secrétaire (Isalbel Luccio), 2 autres chercheurs (Josh Milton et Gerald Palmer) et 3 stagiaires en biologie (Angie Masson, Ryan Toukla, et Kenya Ottolo).
La société occupe un niveau de 100m² au 6em, dans un immeuble de 12 étages. On peut y accéder par 2 ascenseurs d'une capacité de 15 personnes, des escaliers intérieurs très larges en métal ou par un monte charge murale de la façade Est. Le service de nettoyage passe tous les 2 jours, certainement plus pour faire acte de présence que pour nettoyer quoique ce soit.

L'immeuble se nomme le Bradbury Building

L'intérieur d'Endogen contraste avec le climat et le style extérieur. Tout y aseptisé, propre et très lumineux. La société dispose d'un hall d'accueil, d'un long couloir central qui mène à 3 salles de travail, une salle petite salle de réunion et un 6em espace qui regroupe les sanitaires et la réserve.

ERROR: undefined
OFFENDING COMMAND: ‘~

STACK: