

## **Le jeu de rôle pour tous : Fête de la Science SSI 2020**

Cette table ouverte a été développée pour la FFJDR par Fabien Deneuille, auteur de la Bible du Meneur de Jeu <http://www.labibledumeneurdejeu.com>, dans le cadre d'une animation pour la Fête de la Science.

### **Le décor**

Une station spatiale internationale en orbite autour de la Terre. Les personnages sont les différents membres d'une équipe scientifique qui se relaie pour faire tourner la station. Un personnage qui quitte la table est tout simplement un personnage qui passe le relais à un autre membre d'équipage et va se reposer. Idem pour un personnage qui entre à la table : il se réveille et rejoint l'équipe après s'être reposé.

Nous sommes dans un futur très proche. Si les lieux sont largement inspirés de la vraie ISS (station spatiale internationale) de grandes libertés ont été prises pour insérer des éléments de résolution scientifique dans le scénario.

A bord, les personnages sont des scientifiques, en charges de missions. La plupart des modules de la station spatiale sont donc des laboratoires, où ils mènent diverses expériences. A noter le grand laboratoire panoramique, qui donne une vue sur toute la station ou presque, via de larges baies vitrées. C'est dans ce grand laboratoire que se trouve l'écran de contrôle principal, les engins de communication avec la Terre, ainsi que l'accès de programmation à l'ordinateur de bord (I-an). A l'extrémité de chaque aile (bâbord et tribord) se trouvent les panneaux solaires qui fournissent une partie de l'énergie de la station. Un long mat relie ces deux ailes et au milieu de ce mat se trouvent la plupart des modules au dessus ou au dessous de ce mat principal. Dans ce mat se trouvent essentiellement des modules de maintenance, de stockage ou des sas de passages. Les laboratoires se trouvent eux dans les modules centraux. Ils sont très divers : laboratoires de chimie, physique, zoologie, électronique, botanique... C'est là où se trouvent également les modules de vie (pour y dormir et y manger) ainsi qu'un module de détente (salle de sport et de jeux). Pour la maintenance de grands bras robotiques commandables depuis l'intérieur peuvent être utilisés, pour limiter les sorties, très dangereuses.

La partie « science fiction » de cette aventure consiste en la gravité artificielle créée à bord. Afin de simplifier les expériences scientifiques, on considère qu'une gravité artificielle équivalente à celle de la terre est générée magnétiquement dans la station. Cependant, on peut imaginer que par phase, cette gravité disparaisse, afin de pouvoir montrer aux joueurs et leur décrire les notions de pesanteur et d'apesanteur. Cependant la plupart des situations expliquées ci-dessous nécessite de se trouver dans un champ de gravitation équivalent à celui de la terre pour fonctionner (distillation, leviers...).

La vie à bord est rythmée suivant des cycles jours/nuits artificiels et séquencés précisément. Les équipes se relaient au fil de ces cycles, où l'éclairage des cabines varie pour maintenir des repères aux membres d'équipage. Ces derniers se nourrissent de nourriture essentiellement lyophilisée et savamment préparée.

## Personnages remarquables

### **I-an**

Prononcé « Yan », il s'agit en fait de l'ordinateur de bord de la station. Il est doté d'une intelligence artificielle et a été programmé pour ne pas blesser les êtres humains, ni même laisser les êtres humains en danger de par son inaction, obéir aux ordres et protéger son existence (lois de la robotique d'Asimov). Il a une voix d'homme, chaleureuse et a été programmé pour faire par moment des réflexions ou des traits d'humour, voire développer une personnalité. Ce personnage est un peu un clin d'œil à 2001 l'odyssée de l'espace et pourra être largement présent ou plus absent, selon les groupes. C'est un ordinateur qui peut servir au MJ de PNJ « aide » s'il doit aider les personnages à avancer ou si ces derniers sont bloqués par rapport à une situation. L'autre option étant de donner des indices aux joueurs suite à des jets d'intelligence, de perception ou de mental réussis.

## Annexes

### **Faire jouer la station spatiale internationale**

Cette table ouverte est un peu particulière, car elle a un but clairement pédagogique. Partant du principe qu'une connaissance sera mieux assimilée si elle est découverte à travers un média ludique, l'idée principale, au delà des histoires qui peuvent être créées par les différentes situations et sketches, est de mettre les joueurs face à des défis, qu'ils relèveront par leurs connaissances scientifiques. Attention, on parle ici des connaissances des joueurs et non pas des personnages !

C'est pour cela que plusieurs niveaux ont été définis dans la description des situations et des sketches. L'idée étant que chaque situation ou sketch doit se résoudre en expérimentant ou en faisant preuve d'une connaissance scientifique. Avec un public jeune (de 6 à 12 ans) il faudra aborder la version « enfant » des défis proposés qui présente des situations relevant du programme d'école primaire (initiation aux sciences). Avec un public plus âgé (adolescents, adultes), il faudra utiliser la version « ados » qui elle relève de notions du programme de sciences physiques de collège. Enfin, inutile de bloquer les personnages inutilement. Le but est de permettre aux joueurs d'apprendre en s'amusant. Si les joueurs n'ont pas les connaissances nécessaires, alors il faut demander aux joueurs incarnant des personnages dont le domaine d'expertise est proche de celui du problème traité de faire un jet d'intelligence. Une réussite permettra d'obtenir des informations pour aider les personnages. Le MJ ne devrait cependant pas leur donner la réponse tout de suite, mais seulement une indication les guidant vers la bonne réponse. La « bonne » manière de faire consiste à faire en sorte que la bonne réponse vienne des joueurs. De plus, le MJ devrait se montrer pédagogue et après chaque sketch ou situation donner quelques éléments théoriques complémentaires ou explicatifs afin d'appuyer son propos éducatif.

## Situations

### **Circuit électrique défaillant**

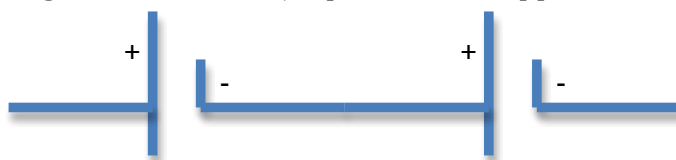
Alors que les personnages sont en cycle de sommeil, ils sont réveillés par une alarme. Tous ne sont pas réveillés en même temps, seuls les plus près de l'alarme vont d'abord être réveillés. Ce sera à eux de décider s'ils réveillent tout le monde ou non, dans les différents compartiments. Un examen rapide permet de découvrir que l'alarme provient du système électrique du détecteur d'altitude. Si ce système tombe en panne, les personnages risquent de s'écraser sans même le savoir ! Il faut donc trouver un moyen de le réparer, de façon rapide et efficace.

Enfants : En examinant le détecteur, il y a un petit panneau en dessous qui révèle le circuit électronique. Pour le réparer il faut remplacer un morceau de câble qui a été sectionné. Les personnages doivent donc trouver de quoi remplacer ce morceau manquant. En fouillant aux alentours, ils peuvent trouver divers objets qui pourront servir : un petit morceau de bois, un stylo en plastique, une mine de crayon de bois et une cuillère métallique. Bien sûr le nombre d'essais est limité car le système va bientôt se mettre en mode alerte. Le meneur devrait limiter les essais à 2 ou 3 avec un public très jeune. Si les joueurs sèchent, il peut leur donner un indice : il faut trouver un matériau qui conduise l'électricité. Un autre indice pourrait être que le bois est un isolant et qu'il ne conduit pas l'électricité. C'est bien évidemment la cuillère métallique qu'il faut placer dans le circuit.

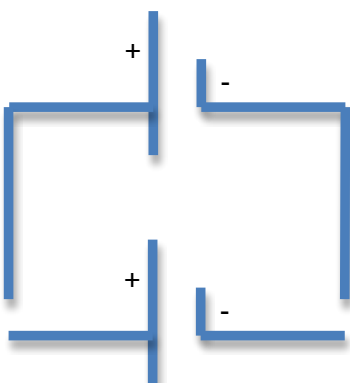
Ados : Le panneau qui est sous le détecteur révèle également un circuit électronique. Cependant ce qui est défaillant, c'est l'alimentation en énergie. La batterie est complètement morte. Les personnages doivent donc l'extraire et la remplacer. Or il n'y a aucune batterie identique à disposition dans la réserve de matériel. En fouillant cette réserve, ils peuvent trouver 4 autres batteries qu'il faudra combiner pour aboutir à la bonne génération d'énergie. La batterie d'origine fournit une tension de 50V et 1A. Les batteries de la réserve sont les suivantes :

- 50V et 0,3A
- 50V et 0,7A
- 25V et 0,5A
- 25V et 0,5A

L'énigme à résoudre consiste donc à savoir s'il faut brancher les générateurs en série ou en parallèle et surtout lesquels. Si les joueurs ont oublié ces notions, alors un personnage réussissant un jet pourra leur rappeler ces deux options :



Circuits en série le - d'une batterie est raccordé au + d'une autre => les tensions s'ajoutent, les intensités sont les mêmes.



Circuits en parallèle le + d'une batterie est raccordé au + d'une autre => les tensions sont les mêmes, les intensités s'ajoutent.

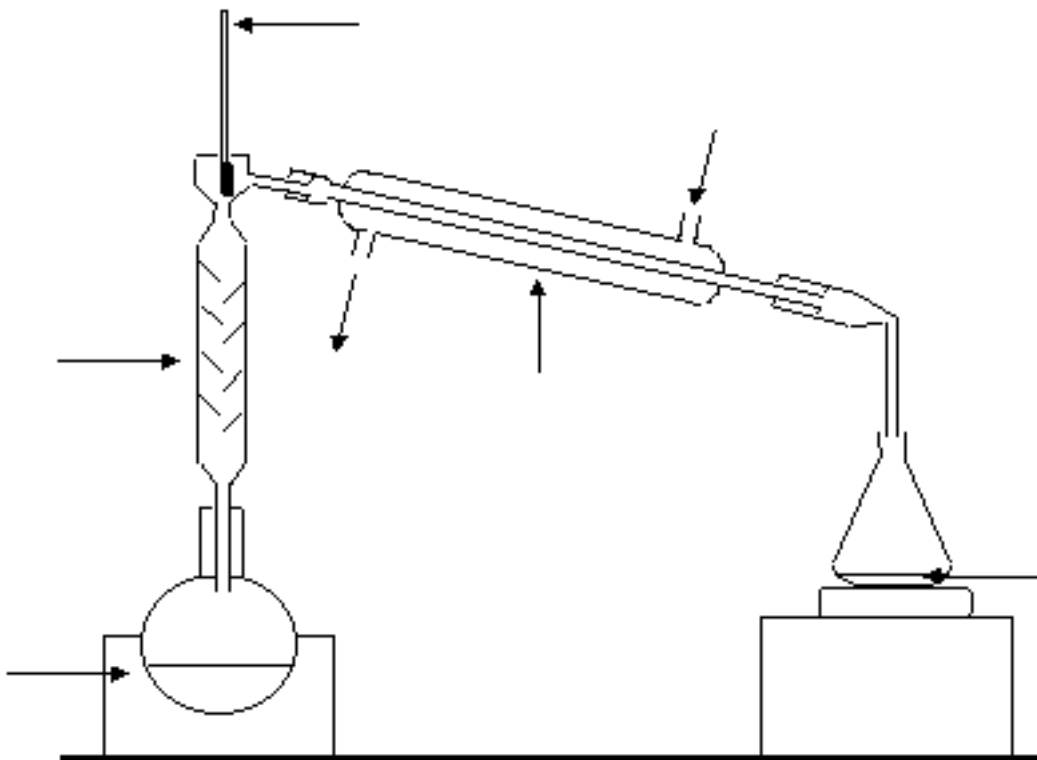
Dans notre cas, il faut en fait placer les deux batteries de 50V en parallèle, afin que leurs intensités se cumulent et atteignent la valeur d'1A. Le circuit peut alors se remettre en marche, au soulagement de l'équipage.

## A court d'eau

Alors que les personnages sont en pleine activité au cours de leur journée (expériences scientifiques, relevés, l'un d'entre eux se rend compte que la réserve d'eau potable a fortement diminué, d'une façon inexplicable. Il n'en ont plus pour très longtemps à tenir et vont devoir trouver une solution. Si les personnages explorent un peu le vaisseau, ils pourront tomber, dans l'un des laboratoires sur un endroit avec des plantes et un aquarium. L'eau de l'aquarium doit être changée régulièrement et il y a donc des réserves d'eau salée dans cette pièce. Il faut donc trouver un moyen de dessaler cette eau.

Enfants : Les enfants doivent trouver un moyen de dessaler l'eau de mer. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise manière de faire, mais l'une des plus efficaces sera par condensation. Si les enfants n'ont pas d'idée, alors leurs personnages peuvent fouiller l'un des laboratoires et y trouver deux flacons, une plaque chauffante et un miroir. Si les joueurs ont toujours besoin d'aide, leur donner l'idée que dans la vapeur, il n'y aura pas de sel. Donc récupérer la vapeur permettra d'obtenir de l'eau pure. En fait la solution consiste à maintenir le miroir au dessus de la vapeur du flacon sur la plaque chauffante pour que l'eau s'y condense et qu'elle coule dans le second flacon.

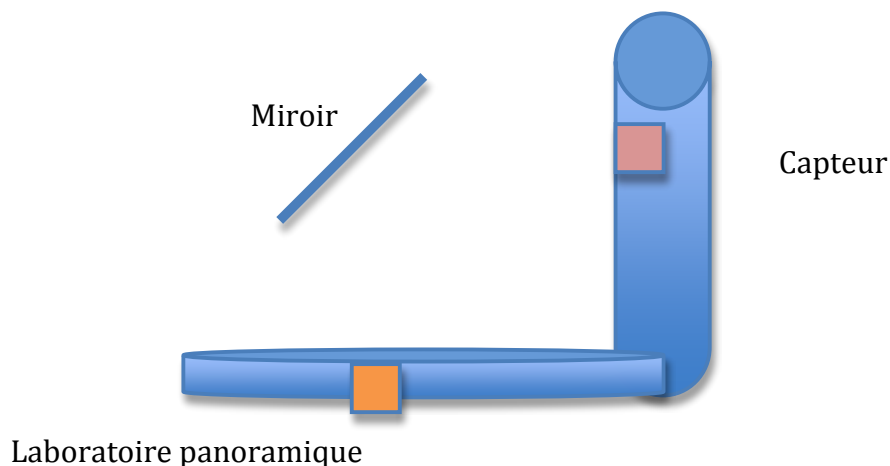
Ados : Même démarche que précédemment, si ce n'est que les personnages, une fois qu'ils auront amené l'idée de la condensation, pourront aller fouiller et trouver du matériel à bord. Ils tomberont sur un nécessaire à distillation, mais désassemblé. Leur exercice consistera donc à placer aux bons endroits les différents éléments du montage de distillation pour dessaler l'eau de mer. Le meneur devrait dessiner les différents éléments du montage ci-dessous sur une feuille ou un tableau blanc et laisser les joueurs discuter entre eux pour reconstituer le montage de distillation tel quel. A nouveau, il est possible d'aider les joueurs en leur donnant un indice sur un jet d'Intelligence réussi.



## Invisible à l'œil nu

En pleine journée de travail, l'ordinateur de bord se met à donner des indications bizarres et contradictoires. Tout d'abord il annonce que la vitesse de rotation est en train de diminuer, puis que cette vitesse se remet à accélérer, sans aucune raison ! Les personnages devraient s'inquiéter de cela et essayer d'examiner le calculateur qui gère cela. Si un personnage « branché » réussit à examiner le programme, il pourra découvrir qu'il manque une information d'un capteur situé à l'arrière du vaisseau, sur la passerelle qui mène aux panneaux solaires.

Enfants : Ce que suggère l'ordinateur de bord, c'est de rentrer la donnée du capteur en manuel. Il faut donc pouvoir aller lire sur le capteur ce qu'il en est, à l'extérieur. Hors de question de sortir du vaisseau, c'est trop risqué. En se rendant dans la traverse située au niveau du capteur, le hublot ne permet pas de lire le capteur de l'intérieur. Il faut donc trouver un moyen de lire l'information à distance. Les personnages ont accès à des bras mécaniques qui peuvent transporter des objets. Ils disposent également d'une très bonne vue depuis le laboratoire panoramique sur une aile sur le côté. Reste donc à voir ce qu'il est possible de faire. Les joueurs devraient explorer plusieurs idées et la bonne solution consisterait à utiliser un miroir pour visualiser à distance ce qui ne peut être vu. C'est une idée que peut avoir l'un des personnages sur un jet d'intelligence réussi dans le cas où les joueurs sèchent. Ce que le meneur peut faire, c'est leur demander alors dans quelle position ils vont placer le miroir, afin de voir le capteur. Il peut donc leur dessiner le schéma suivant, sans y placer le miroir que devront mettre les joueurs. Si le miroir est bien placé, alors ils peuvent lire l'indication de vol (18.54) sur le capteur et le rentrer dans l'ordinateur de bord, qui pourra alors finir son calcul et reprendre la bonne trajectoire. Voici la configuration vue de dessus :



Ados : L'ordinateur de bord explique aux personnages que le capteur est sursaturé, qu'il reçoit trop de lumière directe du soleil, alors qu'il ne devrait être éclairé qu'en lumière verte. Si un mécanicien ou un technicien va examiner le panneau près du capteur, il pourra se rendre compte que les filtres devant le capteur ont brûlé. Il faut donc les remplacer. Via un système de miroirs, la lumière du soleil (lumière blanche) arrive directement sur le capteur. Il faut donc replacer des filtres de couleur devant le capteur pour qu'il soit à nouveau éclairé en lumière verte. Il s'agit en fait de synthèse soustractive des couleurs : les personnages trouvent dans la réserve de matériel des filtres de 3 couleurs : jaune, cyan et magenta. Il faut placer une combinaison de ces

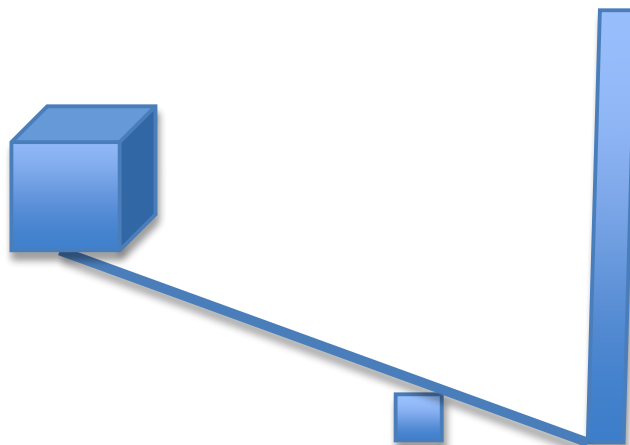
filtres devant le capteur pour qu'il ne soit éclairé qu'en vert. Chaque filtre ne laisse passer que sa couleur : si les personnages mettent un filtre devant le faisceau lumineux, alors le faisceau lumineux devient de cette couleur. En fait, en combinant le cyan et le jaune (synthèse additive), ils arriveront à ne garder que les rayons verts et à réactiver le capteur pour que l'ordinateur finisse son calcul.

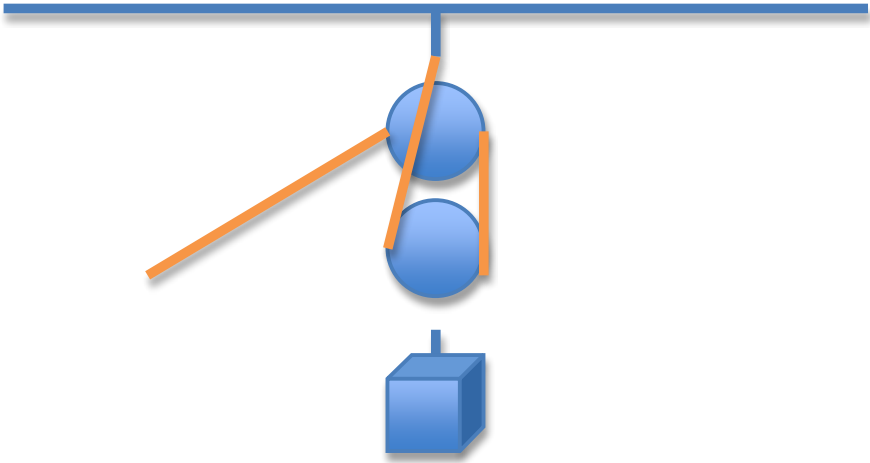
### **Le piège**

Alors qu'une partie du groupe doit aller dans les sas de stockage pour récupérer des vivres lyophilisés pour préparer le repas, un problème électronique au niveau de la porte du sas va les bloquer : après une petite alerte, la porte se referme sur eux et ils se retrouvent piégés de l'autre côté. Pour résoudre cette situation, tout d'abord les personnages devront se faire entendre : en effet pour sortir, il faudra que la porte puisse être actionnée manuellement. Cela implique donc de désactiver le circuit de commande, mais qui se trouve à l'extérieur du sas. Ils devront donc se faire entendre du reste du groupe (taper à la porte, crier, communiquer par radio ou par signes à travers les hublots...) qui pourra venir désactiver la commande automatique de la porte. Reste ensuite une fois qu'elle est manœuvrable manuellement à la lever, ce qui n'est pas facile car la porte est relativement lourde.

Enfants : le groupe va devoir à nouveau se montrer inventif pour se sortir de ce piège. S'ils manquent d'idée, ils peuvent fouiller la pièce de la réserve et y trouver les éléments suivants : une longue barre métallique, une petite caisse basse. L'idée est alors de se servir de la barre comme d'un levier, en prenant appui sur la petite caisse. Le cas échéant, cette idée peut leur venir d'un jet d'intelligence réussi. Il faut ensuite positionner le levier. La barre fait environ 5m de long. On ne fera pas de calcul compliqué, mais si les joueurs placent la caisse à mi-longueur de la barre (par défaut), ils seront trop faibles. Il faut que la caisse soit à 1m du bout de la barre côté porte pour que le levier soit suffisant pour lever la porte.

Ados : Le principe est le même, si ce n'est qu'ici ils disposent, en plus de la barre et de la caisse, d'une corde, de deux poulies et d'une lourde caisse métallique. Un personnage observateur (jet réussi en perception) pourra remarquer que les poulies peuvent sans problème s'accrocher au « plafond » de la cabine, pareillement à l'extrémité de la caisse métallique. C'est là un indice qui pourra leur permettre d'avancer plus facilement vers le montage final. L'idée est en fait d'utiliser le levier et de l'actionner à l'aide de la caisse métallique. Cependant celle-ci est définitivement trop lourde pour être soulevée à la main : il faut donc l'accrocher à un montage en poulie double pour diviser par deux l'effort à faire pour la soulever ! Le montage final devrait être le suivant. Comme dans la colonne à distiller, le meneur devrait dessiner sur une feuille tous les éléments du montage, les uns à côté des autres, et laisser les joueurs dessiner le schéma de leur montage à la poulie, éventuellement en les aidant s'ils réussissent des jets de dés en intelligence.







## Sketches

### **Le contact avec l'inconnu**

#### Situation

Les personnages reçoivent un message qui manifestement ne vient pas de la Terre, mais d'ailleurs ! Une voix inconnue leur parle et se met à leur poser des questions sur leur monde d'origine et leur système solaire.

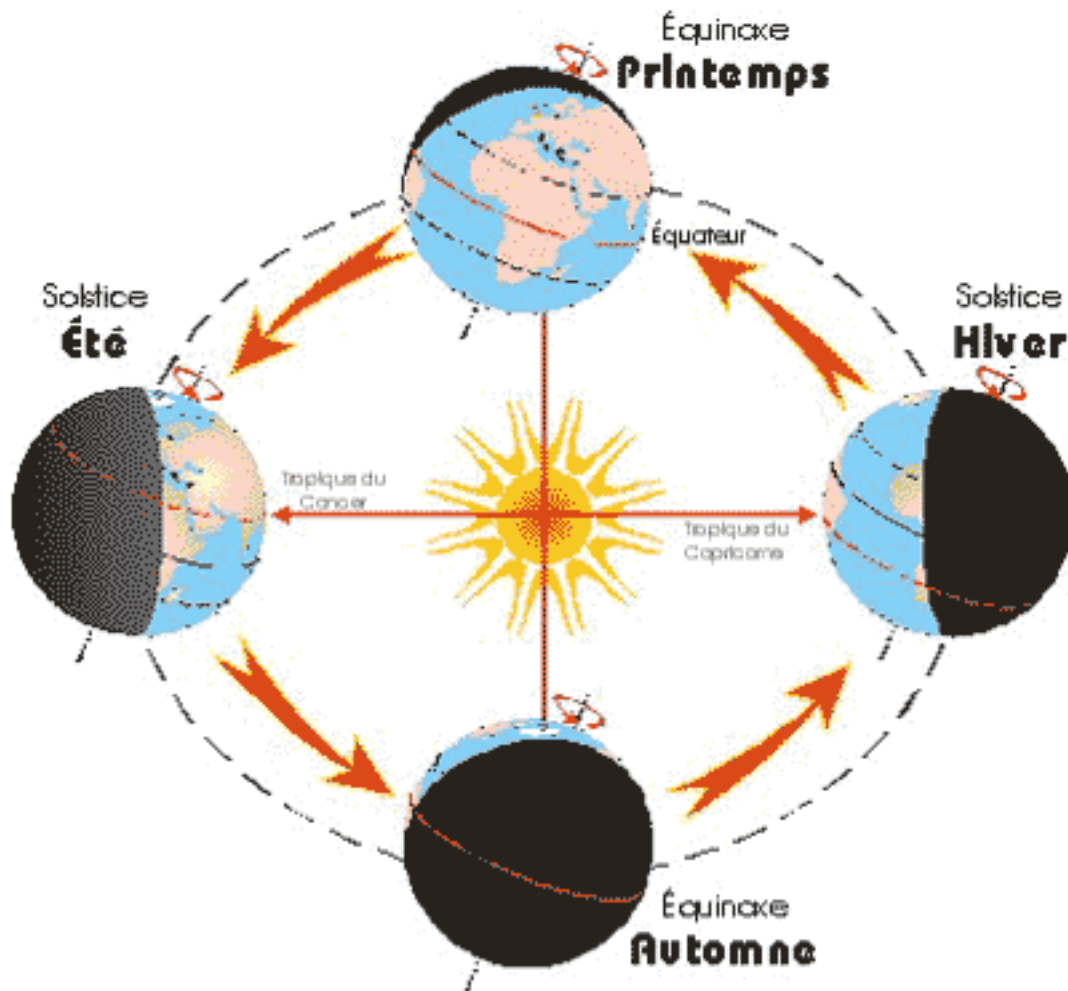
#### Figurants

-L'étranger : il ne se présente pas et n'a pas de nom, mais ce qui leur parvient dans les hauts-parleurs du vaisseau, c'est un simple signal numérique, qui, une fois reconverti donne une voix mécanique, mais relativement chuintante. L'étranger a des intentions fondamentalement pacifiques et s'attend à une réaction similaire en face. Cependant il est tout de même méfiant et une réaction brutale à son égard pourrait clore prématurément la conversation.

#### Actions !

Alors que les personnages sont en pause déjeuner, ils se rendent compte soudainement que leurs outils de communication sont brouillés : plus aucune communication n'est possible vers la terre. Laissez-les experts tenter de résoudre le problème : sur un jet réussi ils se rendent compte qu'il y a un autre signal qui brouille les pistes. Finalement cette fréquence finit par diffuser un message, un bruit relativement aigu (mais qui demeure supportable). Ce bruit, s'il a été enregistré, peut être décodé par un personnage doué en informatique ou en radio. Une fois modulé et lissé, il donne alors une voix, relativement chuintante et étrange qui leur dit « Ambassadeurs de l'autre monde, je m'adresse à vous et à vous seul. Je viens en paix, moi et mon peuple. Apprenons à nous connaître....

Enfants : ... nos intentions sont pacifiques. Si les vôtres le sont également, alors dites-moi quelle est la saison actuelle sur votre planète, dans votre pays, afin que je puisse mieux vous comprendre. » Les personnages vont sûrement se poser des questions suite à cette question : faut-il répondre ou non ? Peut-on vraiment leur faire confiance ? Et surtout, quelle est la réponse à la question posée ? Pour le déterminer, les personnages ne disposent pas de calendrier, vu leur situation. Ils doivent donc le découvrir en regardant la Terre. S'ils observent, ils remarquent que la Terre est inclinée de telle sorte à ce que l'hémisphère sud soit plus incliné vers le soleil et l'hémisphère nord plus dans l'ombre (à nouveau permettez des jets d'intelligence si les joueurs ne pensent pas à observer ce détail). Si l'hémisphère sud est plus ensoleillé, c'est donc l'été pour eux et donc l'hiver dans l'hémisphère nord. A nouveau des jets sont possibles pour guider les joueurs. Enfin le MJ devrait expliquer cette notion en expliquant les notions d'inclinaison de la terre sur son axe (schéma suivant).



Ados : ... comment est votre planète ? Votre système solaire ? Combien contient-il de planètes ? Comment les avez-vous appelées ? ». A nouveau, les personnages peuvent croire que les questions sont trop indiscretes et vouloir ne pas y répondre finalement. Cependant la question a le mérite d'être posée et il s'agit donc de trouver les planètes du système solaire et de les citer, dans l'ordre de la plus près à la plus lointaine du soleil. Le MJ devrait faire un premier tour de table pour chercher des réponses chez les joueurs. S'il leur manque des noms, il peut leur permettre des jets d'intelligence pour glaner des indices : les premières lettres, les noms complets ou encore des informations sur les positions. Une fois toutes les planètes définies, il faut les remettre dans l'ordre. Une fois que les personnages ont la réponse libre à eux de décider de ce qu'ils vont faire.... La réponse consiste en la liste des 8 planètes suivantes (dans l'ordre) : Mercure, Venus, Terre, Mars, Jupiter, Saturne, Uranus, Neptune. A noter que Pluton n'est plus considéré comme une planète, mais comme une « naine » (depuis août 2006), elle n'est donc pas à décompter.

#### Evènement terminal

Dans un cas comme dans l'autre, alors que les PJs sont en train de chercher la réponse, un nouveau message leur parvient. Une fois décodé, on se rend compte que c'est le même message, bien que la voix soit légèrement plus insistante. Les personnages devront alors décider de ce qu'ils feront. S'ils renvoient une information, qu'elle soit bonne ou erronée, les communications avec la Terre seront rétablies et le brouillage

cessera. Il n'y aura dès lors plus aucune interférence ou intervention de l'inconnu. Cependant les preuves (enregistrement) ont disparues. Par ailleurs, si les PJs veulent être compris, ils ont intérêt à passer leur propre message à travers les opérations inverses de lissage et de filtrage pour réussir à faire en sorte que l'étranger les comprenne.

#### Bonus d'expérience

Si les personnages ont renvoyé la bonne information, alors ils peuvent gagner une progression en Intelligence (conformément aux règles du JdR pour tous).

### **Le passager incongru**

#### Situation

Les personnages découvrent une pièce secrète dans la station spatiale. Ils pensaient que c'était du stockage, mais à l'intérieur se trouvent non pas un mais deux passagers clandestins !

#### Figurants

-Clarke et sa réplique se ressemblent évidemment comme deux gouttes d'eau. Les deux sont des hommes d'une trentaine d'années, assez athlétiques, bruns, les cheveux courts. Ils sont tous les deux inconscients et rattachés par un enchevêtrement de câbles et de capteurs aux différents outils de mesures et instruments à leurs côtés. Ils sont complètement ignorants de ce qu'ils font là et comment ils sont arrivés ici.

#### Actions !

Alors que les personnages sont en train de travailler dans l'un de leurs laboratoires, l'un d'entre eux peut voir sur une paroi, un voyant qui se met à clignoter, à l'entrée d'un compartiment qui est censé abriter un stockage secondaire. S'il appelle les autres personnages, ils pourront alors étudier le voyant en question et se rendre compte que c'est une alerte suite au contenu de ce compartiment (un jet réussi en intelligence ou en perception peut donner cette information). Si les personnages essaient d'ouvrir la porte, ils se rendront compte qu'elle n'a en réalité jamais été ouverte... et pour cause ! Une surprise les attend à l'intérieur. Il s'agit d'un laboratoire où se trouvent tout un tas d'instruments médicaux de mesures. Sur deux couches sont allongés deux hommes, rigoureusement identiques. Ils sont reliés par un ensemble de câbles, de scanners et de fils à une batterie d'instruments médicaux, qui mesurent le pouls, la tension artérielle, la température et tout un tas d'autres paramètres sur des écrans de contrôle. Sur l'écran de contrôle général clignote en rouge « Danger ! Androïde ». Si les personnages ne comprennent pas, ils peuvent fouiller les alentours et trouver quelques dossiers informatiques dans les ordinateurs de la pièce : il s'agit d'une expérience nommée « Clarke » du nom du cobaye. En effet, ce dernier a accepté de servir de modèle pour le premier prototype d'androïde humain (un robot ressemblant quasi-parfaitement à un humain). Et manifestement les deux sont là pour étudier les impacts de la haute atmosphère sur l'un et l'autre. Mais s'il y a un message d'erreur qui apparaît, c'est qu'il y a un danger manifeste au niveau de l'androïde et qu'il faut le déconnecter avant que les conséquences fâcheuses ne surviennent. Seul problème : comment peut-on reconnaître l'humain de sa copie conforme ?

Enfants : Les personnages devraient examiner l'ensemble du corps pour y déceler des différences, notamment au niveau de la respiration. Si un personnage a commencé à

triturer le programme informatique pour obtenir des informations, il peut éventuellement réussir à faire apparaître un schéma de l'appareil respiratoire sur l'écran de contrôle.



Le meneur devrait alors essayer de faire réfléchir les enfants sur la respiration : quels sont les signes de la respiration et comment peut-on les reconnaître sur un corps humain ? S'ils sont en peine, il pourra leur octroyer à nouveau un jet d'intelligence pour les y aider. L'idée étant qu'ils vont vérifier le nez (similaire des deux côtés), la bouche (idem), les battements du cœur (idem), et les mouvements de la cage thoracique (et là il y a une différence : le corps de droite ne fait aucun mouvement !). Cela devrait leur permettre d'identifier au bout d'un moment l'androïde.

Ados : Les personnages peuvent également trouver assez rapidement le schéma sur la respiration également, mais cette fois, les preuves sont plus difficiles à trouver. En effet, tous les mouvements sont cette fois identiques, y compris ceux de la cage thoracique. Par contre, à l'intérieur du laboratoire, il est possible de trouver deux pipettes, deux fioles et différents réactifs : 3 pour être précis : du permanganate de potassium, de l'eau de chaux et une solution ionique de magnésium. En fait l'idée est d'utiliser l'eau de chaux comme réactif au dioxyde de carbone émis lors de la respiration. Si les personnages n'y pensent pas, le MJ peut leur faciliter la tâche en leur expliquant qu'un des 3 produits doit pouvoir être utilisé pour tester la respiration ou l'émission de gaz d'un sujet. A eux de choisir le bon ensuite (car le temps presse !). Les personnages devraient donc installer les pipettes au niveau de la bouche des corps, et faire en sorte qu'ils soufflent dans une solution d'eau de chaux. Celle de gauche se trouble (en présence de CO<sub>2</sub>), celle de droite ne réagit pas : en voilà assez pour identifier l'imposteur !

#### Evènement terminal

Au fur et à mesure de l'écoulement du temps, le réveil de l'androïde se rapproche ! Les clignotements du message d'alerte sont de plus en plus fréquents et inquiétants et le MJ devrait se servir de cela pour mettre la pression aux joueurs. S'ils sont trop long, le corps de droite finit par ouvrir les yeux et se réveiller : c'est l'androïde et qui plus est, il est particulièrement agressif et hors de contrôle ! Les personnages peuvent alors devoir s'y confronter physiquement pour conclure cette situation, mais espérons qu'ils réagiront avant et n'auront pas à en arriver là !

#### Bonus d'expérience

Si les personnages ont réagi avec sang froid face aux passagers clandestins, ils peuvent bénéficier d'une progression en mental ou en perception.

## Les personnages des joueurs (système : Jeu de rôle pour tous)

Mathilde, opératrice des signaux radio  
Force 2 Pas Physique  
Intelligence 4 Connaît toutes les ficelles  
Perception 4 Je suis une antenne  
Santé 3 Sait rester éveillée  
Mental 3 Tenace  
Agilité 2 Peu physique

Amédée, Astronome poète et lunatique  
Force 2 Pas musclé  
Intelligence 3 Grande Imagination  
Perception 3 Voit toutes les étoiles  
Santé 3 A grandi dans un pays froid  
Mental 5 Maître zen  
Agilité 2 Parfois balourd

Brian Mécanicien de maintenance connaît la station  
Force 3 Soulève parfois du lourd  
Intelligence 3 Connaît ses machines  
Perception 4 Détecte les problèmes  
Santé 3 Bonnes résistances  
Mental 2 Peu de personnalité  
Agilité 3 Débrouillard

Docteur Anna Svorek, femme-médecin de l'espace  
Force 2 Fragile  
Intelligence 5 Experte en médecine  
Perception 3 Attentive  
Santé 2 Fragile  
Mental 2 Pessimiste  
Agilité 4 Précision de chirurgien

Louise, Ingénieure en chef de l'expédition  
Force 2 Pas la plus forte  
Intelligence 3 Connaissances générales  
Perception 3 Détecte les problèmes  
Santé 3 A passé les tests  
Mental 4 Sait leader  
Agilité 3 Débrouillarde

Tanika, zoologue attentive et curieuse  
Force 1 Pas très musclée  
Intelligence 4 Connaît toutes les espèces  
Perception 3 Détecte le moindre mouvement  
Santé 3 Bonne résistance  
Mental 4 Empathie animale

Agilité 3 Habile de ses mains

Antza Lee, informaticien asiatique et branché

Force 2 Pas sportif

Intelligence 5 Petit génie

Perception 3 Très observateur

Santé 2 Quelques allergies

Mental 3 Focalisé sur le programme

Agilité 3 Bizarrement souple

Derek, pilote militaire et expert en stratégie

Force 2 Entraînement minimum

Intelligence 3 Fin stratège

Perception 4 Sait déceler les motivations

Santé 3 Résistance aux conditions extrêmes

Mental 3 Intimide l'adversaire

Agilité 3 Souple et rapide

Sam, athlète de haut niveau et de haute altitude

Force 4 Lanceur de poids

Intelligence 1 Cobaye pour la science

Perception 3 Surveille ses adversaires

Santé 3 Jamais malade ou presque

Mental 3 Concentration avant l'effort

Agilité 4 Record de triple saut

Neil, physicien aux idées un peu étranges

Force 2 Pantouflard

Intelligence 5 Connaisseur des théories

Perception 4 Attention aux détails

Santé 2 Maigrichon

Mental 3 N'abandonne pas

Agilité 2 Deux mains gauches