

SPACE: 1999

GUIDE DE DÉCOUVERTE SCÉNARIO BREAKAWAY



TRADUCTION FRANÇAISE
NON OFFICIELLE

BREAKAWAY

SCÉNARIO POUR SPACE 1999

Les joueur.euse peuvent choisir parmi les personnages prêtirés proposés dans le Guide de Découverte, mais vous êtes libres de créer vos propres personnages si vous disposez du livre de jeu **Space 1999 Core Rulebook**.

Le Meneur de Jeu commence la partie avec 2 points de **menace** par joueur.euse; la réserve de **Momentum** est à 0.

SCÈNE 1: LE CALME AVANT LA TEMPÊTE

À lire à haute voix:

C'est un jour comme les autres sur la base lunaire Alpha.

Chacun de vous vaque à ses occupations habituelles. À l'extérieur, il fait évidemment extrêmement froid (en vérité, la température sur la Lune peut varier de +120° sur sa face éclairée à -130° sur sa face cachée; ceci s'explique par l'absence d'atmosphère) et sans air, mais au loin, l'astre bleu-vert réconfortant de la Terre gravite lentement dans l'obscurité du ciel lunaire.

Bien qu'il n'y ait pas d'urgence sur la base pour le moment, il y a toujours beaucoup à faire.

Chacun sur Alpha a un travail et, même si vous avez beaucoup de temps libre, personne n'est inactif. Même lors d'une journée calme, il y a toujours de l'inventaire à vérifier et de la maintenance à effectuer. Mais pendant vos heures de loisir, vous avez souvent l'occasion de faire quelque chose de créatif, de participer à un sport ou à un jeu avec les autres habitants d'Alpha, ou d'assister à un récital de temps en temps.

Chaque joueur.euse est invité.e à décrire ce que son personnage fait aujourd'hui. Est-il au travail ou en congé ? Que pense-t-il de son travail et de son poste sur Alpha ? S'ennuie-t-il et espère-t-il que quelque chose d'excitant vienne briser la monotonie de la vie dans la base ?

Chaque joueur.euse peut profiter de ce moment pour réaliser une scène **d'Espoir**. Normalement, une scène d'**Espoir** ne peut que raviver l'**Esprit** perdu, que personne n'a encore perdu puisque l'aventure débute.

Ainsi, pour cette aventure, une scène d'**Espoir** réussie rapportera 2 points. Si des joueurs ne savent pas quel type de scène créer pour leur personnage, vous pouvez utiliser l'une des suggestions ci-dessous.

La difficulté de chaque scène doit être de 1.

Réussir une scène d'**Espoir** peut donner aux PJ un certain **Momentum**. Ceux-ci peuvent être représentés par des jetons sur la table de jeu, ou un joueur peut être désigné pour en tenir le compte.

EXEMPLES DE SCÈNES

Carlos (plaisir) boit un verre avec d'autres amis en congé dans la zone de loisirs. Après avoir un peu trop bu, il tente de chanter en chœur. Après avoir réussi un test d'**Improvisation** et de **Commandement**, il incite plusieurs personnes à participer à un karaoké; tout le monde passe un bon moment.

Penny (dévouement) profite de son temps libre pour mettre à jour certains dossiers pendant que le calme règne. Après avoir réussi le test **Dévouement + Commandement**, elle met tout en ordre.

Francesco (artiste) prend le temps de terminer un tableau sur lequel il travaille. Après avoir réussi un test de **Persévérance** et de **Technique**, il obtient enfin un résultat satisfaisant.

Akiko (compétition) a défié une amie à un concours de tir au stand de tir de la base. Après avoir réussi le test de **Dévouement** et de **Sécurité**, elle remporte le concours.

Nadia (foi) discute avec une amie de confession différente et des points qu'elles ont en commun. Grâce à un test de **Compassion** et de **Médecine** réussi, elle approfondit ses liens avec cette amie malgré leurs confessions différentes.

Kai (soins) prend le temps de visiter quelques patients de longue durée au centre médical. Après avoir réussi le test **Compassion** et **Commandement**, il les reconforte et apaise certaines de leurs craintes quant à leur rétablissement.

EXPLOSION !

À la fin de ces scènes, une explosion se produit sur la face cachée de la Lune, aux antipodes d'Alpha; la secousse est perceptible jusqu'à la base.

Des alarmes retentissent dans toute la base lunaire, mais heureusement, les dégâts semblent limités. On apprend rapidement que le site de stockage de déchets nucléaires de la Zone 1 a explosé.

SCÈNE 2: ÉTAT D'URGENCE

À lire à haute voix:

L'explosion en Zone 1 provoque une onde de choc dans toute la base.

Tous les résidents d'Alpha sont inquiets.

Des cas de maladie avaient été signalés chez plusieurs membres du personnel; on soupçonnait une fuite radioactive, mais personne n'avait pu la détecter. Il est désormais clair que l'explosion en Zone 1 était bien due à une accumulation de radiations magnétiques.

Bien que les silos de déchets nucléaires soient protégés contre les fuites radioactives, la proximité des conteneurs de déchets génère une forme de rayonnement magnétique. C'est ce qui semble avoir provoqué des maladies chez les personnes survolant ou travaillant dans la zone.

Ce même effet entraîne également une accumulation massive de chaleur à l'intérieur des silos. Alors que la Zone 1 a brûlé, la Zone 2, bien plus étendue, subit le même problème et une explosion pourrait être catastrophique.

Le lendemain, alors que la chaleur continue d'augmenter au-dessus de la Zone 2, une importante remise en état du vaisseau spatial Aigle est entreprise. Le plan consiste à utiliser des Aigles pour ouvrir les enceintes de confinement de la Zone 2 et retirer le plus de conteneurs possible.

Les répartir sur la surface lunaire pourrait être le seul moyen de réduire l'accumulation de chaleur et de rayonnement magnétique. Mais le temps presse.

Vous êtes tou.te.s affecté.e.s à une équipe pour participer à la mission.

Votre rôle consistera à assurer la communication entre les équipes des Aigle et la base lunaire Alpha, ainsi qu'une station de surveillance mobile.

Les PJ doivent tous s'équiper rapidement et se rendre sur la rampe de lancement pour piloter un Aigle de reconnaissance.

Leur mission est de patrouiller entre la base lunaire Alpha et la Zone 2 afin de coordonner la flotte d'Aigles, d'ouvrir les coffres de stockage et de déplacer les conteneurs de déchets.

Chaque PJ se voit assigner les tâches suivantes :

- **Carlos**: commandant de mission (éventuellement copilote).
- **Penny**: logistique de mission, maintien des communications et des relais.
- **Francesco**: sécurité, au cas où une intervention musclée serait nécessaire (éventuellement copilote).
- **Akiko**: pilote.
- **Nadia**: responsable de la reconnaissance, surveillant l'accumulation de chaleur et de radiations magnétiques.
- **Kai**: médecin, en alerte en cas de blessure de l'équipe

Au début de la mission, **Akiko** doit effectuer un test de **Bravoure + Vol** de difficulté moyenne (D1) pour positionner l'Aigle de surveillance au meilleur endroit. Les points de Momentum générés par ce test faciliteront les tâches de tous les autres personnages.

Penny doit réussir un test de **Bravoure + Technique** (D1) pour maintenir les communications avec la base lunaire Alpha. En cas d'échec, la difficulté de toutes les tentatives de communication et de coordination de la mission seront renforcées d'un point.

Nadia devrait également effectuer un test de **Bravoure** et de **Science** (D2) pour surveiller l'état de la Zone 2. Si elle échoue, l'équipe n'aura aucune idée du niveau d'urgence et de danger de la situation.

Le MJ doit se rappeler qu'au cours de l'aventure, il peut également appliquer une **menace** pour rendre les actions plus difficiles (+1 point de difficulté / 2 menaces dépensées) s'il estime que les PJ ont la vie facile.

Malheureusement, la Zone 2 est dans un état pire que prévu et une explosion est imminente. Si le test de **Nadia** est réussi, elle comprendra la gravité de la situation et pourra conseiller à l'équipe d'abandonner la mission. C'est à **Carlos** de décider s'ils doivent retourner sur Alpha.

Si **Penny** parvient à maintenir la communication, l'équipe entendra Alpha émettre un code d'interruption. L'équipe pourra également transmettre ses conclusions à la base lunaire Alpha et aux autres Aigles.

Notez que tous les autres personnages peuvent assister Penny et Nadia dans leurs tests, et qu'un personnage peut assister Akiko en tant que

copilote de l'Aigle. Cependant, chaque personne ne peut participer qu'à un seul de ces tests, car ils sont tous réalisés simultanément.

Avec la chaleur qui augmente dans la Zone 2, il est temps d'évacuer la zone, alors que les éclairs crépitent au-dessus des silos.

Éviter ces éclairs nécessitera un test de **Bravoure + Vol** de la part d'**Akiko**; des éclairs électriques jaillissent du site et frappent tous les Aigles qui sont à proximité. Alors que les éclairs gagnent en intensité, la difficulté augmente à mesure que l'Aigle tente de retourner sur Alpha.

La difficulté du test de **vol** d'**Akiko** dépendra du moment où l'Aigle tentera de retourner vers Alpha:

Si Nadia a réussi son test et que Carlos ordonne l'interruption de la mission, les Aigles pourront quitter rapidement le site, avec une difficulté D1.

Si le test de Penny est réussi, l'équipe entendra la commande d'abandon venant de la base lunaire Alpha et partira quelques instants plus tard.

La difficulté du test sera D2.

Si le test de Penny a échoué mais que celui de Nadia a réussi, l'évacuation devient rapidement la seule option raisonnable. Si Carlos n'a pas donné l'ordre avant, il devrait le faire maintenant, au même moment que l'annulation. La difficulté du test est D2.

Si les tests de Penny et Nadia ont échoué, l'équipe ne recevra pas les ordres d'Alpha et ne sera pas au courant de la situation désastreuse en zone 2.

Akiko ne se rendra compte qu'elle doit partir que lorsqu'elle verra les autres Aigles rebrousser chemin. Le test pour quitter la zone 2 sera D3.

Si Akiko réussit son test de vol, elle évitera la majorité des éclairs et maintiendra sa course jusqu'à Alpha.

En cas d'échec, un éclair frappe l'Aigle et plusieurs systèmes à bord sont endommagés. L'Aigle gagnera la **complication** *Défaillance des systèmes*, ce qui rendra les prochains tests de pilotage plus difficiles.

SCÈNE 3: UN AIGLE AU SOL

À lire à haute voix:

Alors que l'Aigle de surveillance tente de retourner à la base lunaire Alpha, l'orage électrique provenant des silos à déchets surchauffés illumine le vide environnant. Éviter les éclairs dispersés devient impossible, la zone atteignant une masse critique. Malgré les efforts héroïques du pilote, l'Aigle est soudainement frappé par un éclair d'énergie et les commandes se détraquent. À bord de l'Aigle, les équipements sont surchargés et produisent des étincelles. Vous êtes encore loin d'Alpha et il faudra beaucoup d'habileté et de chance pour poser l'Aigle en toute sécurité.

Alors que la surface lunaire se rapproche et que l'Aigle part en vrille, vous devez décider si vous allez tenter un atterrissage en toute sécurité ou effectuer un crash contrôlé.

Akiko doit décider si elle souhaite effectuer un atterrissage contrôlé ou un atterrissage forcé. Le test utilisera le **vol** et une attitude de son choix, à la même difficulté que le test précédent, plus 1 si l'Aigle présente la caractéristique *Défaillance des systèmes*. Tenter un atterrissage contrôlé plutôt qu'un crash contrôlé ajoutera également 1 à la difficulté. Dans tous les cas, la difficulté ne peut pas dépasser D5 (Épique).

Si Akiko tente un atterrissage forcé et réussit, l'Aigle sera gravement endommagé, mais l'équipage s'en sortira indemne. Si elle réussit à poser l'Aigle en toute sécurité, le vaisseau et l'équipage s'en sortiront (mais comme indiqué précédemment, la difficulté du test est augmentée d'un niveau). Un échec dans les deux cas entraînera l'écrasement de l'Aigle sur la surface lunaire, ce qui pourrait coûter la vie à tout l'équipage.

Un atterrissage réussi et en toute sécurité laisse l'Aigle endommagé et son équipage blessé et secoué, mais indemnes.

Un atterrissage en catastrophe réussi rend l'Aigle inutilisable, mais assure la sécurité de l'équipage et le fonctionnement des systèmes de survie.

Un échec dans l'un ou l'autre de ces tests précipite l'Aigle en piqué.

L'appareil devient inutilisable et un test d'**Improvisation + Technique** (D1) est nécessaire pour maintenir son système de survie. En cas d'échec, l'équipe n'a d'autre choix que d'abandonner l'Aigle en combinaison spatiale le plus rapidement possible.

L'équipage est également secoué suite au crash et chacun doit effectuer un test de **Persévérance + Vol** (D2) pour éviter toute blessure.

Les PJ qui échouent à ce test subissent la **complication Blessé**, qui affecte la quasi-totalité des tests suivants avec une augmentation de difficulté d'un point.

SCÈNE 4: BREAKAWAY

À lire à haute voix:

Alors que vous vous relevez après votre atterrissage, vous sentez le sol trembler sous vos pieds. Une explosion cataclysmique vient de se produire sur la face cachée de la Lune et une lumière aveuglante vous aveugle.

La Zone 2 vient d'exploser et, bien que vous soyez presque sur le chemin du retour de la base lunaire Alpha, la puissance de l'explosion menace de réduire l'Aigle en morceaux. Quelques instants plus tard, une force de gravité puissante vous cloue littéralement au sol.

Tout PJ capable de réussir un test de **Persévérance + Sécurité** (D3) est capable de se déplacer suffisamment pour entreprendre une action ou aider un autre personnage, malgré les forces gravitationnelles massives qui pèsent sur lui. Un test de **Persévérance + Science** (D1) permettra à quiconque se déplaçant de vérifier la situation avec l'ordinateur.

Les scans prouvent l'impensable : la Lune bouge ! L'explosion a été si puissante qu'elle a arraché la Lune de son orbite terrestre.

Après quelques minutes, les forces gravitationnelles commencent à s'équilibrer et les PJ peuvent progressivement se mouvoir à nouveau. Cependant, toutes les communications avec Alpha sont coupées.

Un test **technique** (D1) révélera que le problème vient d'Alpha.

L'Aigle ne peut donc rien faire, quel que soit son état.

Si l'Aigle a atterri en douceur, il pourrait tout de même décoller et ramener l'équipe sur Alpha, même s'il est gravement endommagé.

Si **Akiko** réussit un test de **vol** D2, l'Aigle pourra décoller et atterrir sur l'une des rampes de lancement. Celles-ci sont alimentées en électricité, ce qui permet à l'équipe d'entrer dans la base sans problème. Vous pouvez ensuite passer à la scène 6 : Une base dans la tourmente.

Cependant, si l'Aigle s'est écrasé, volontairement ou non, il n'est pas en état de voler. L'équipe devra donc retourner à Alpha à pied. En effet, si les systèmes de survie sont défectueux, ils devront enfiler immédiatement leurs combinaisons spatiales avant de manquer d'air.

Heureusement, il y a suffisamment de combinaisons spatiales pour tout le monde. Mais si les systèmes de survie tombent en panne, les PJ auront peu de temps pour s'équiper correctement avant le voyage sur la Lune.

Quoi qu'il en soit, aucun test n'est requis pour enfileur une combinaison spatiale, et on suppose que tout le monde va s'entraider et vérifier que toutes les étanchéités sont bonnes.

Si le MJ souhaite se montrer cruel, il peut introduire un problème de combinaison qui doit être corrigé et inquiéter les PJ, qui pourraient se voir contraints de laisser quelqu'un derrière.

Une fois équipé, chaque PJ dispose d'un pistolet paralysant.

Kai dispose également de sa trousse médicale.

Si les PJ prennent la peine de fouiller l'Aigle, ils peuvent également trouver une trousse à outils standard, un fusil laser et de l'oxygène de réserve.

En cas de panne de leur système de survie, les PJ n'auront pas assez d'oxygène dans leur combinaison pour l'utiliser à la recherche d'objets utiles dans l'Aigle.

Après avoir quitté l'Aigle, l'équipe peut entamer la longue marche de retour vers Alpha. Heureusement, ils ne sont pas trop loin, mais la marche dure facilement une heure. Au loin, ils aperçoivent de la fumée s'élever de la base lunaire et, de temps à autre, des flammes scintillent derrière certaines baies vitrées.

Notez que les combinaisons spatiales rendent maladroits les PJ peu habitués à leur utilisation. Porter une combinaison spatiale peut être considéré comme une **complication** pour toute tâche physique, en particulier celles qui requièrent de la dextérité (sauf si vous possédez le talent *Entraînement à la combinaison spatiale*).

Bien que la marche soit longue, elle n'est pas particulièrement difficile. Comme les communicateurs de combinaison fonctionnent tous, les PJ peuvent discuter de ce qu'ils s'attendent à trouver à leur retour à la base.

Ils remarqueront également que la Terre n'est plus visible dans le ciel lunaire, là où elle est censée se trouver.

SCÈNE 5: RETOUR À LA BASE ALPHA

À lire à haute voix:

Vous finissez par trouver un des sas d'entrée de la base lunaire Alpha. La base semble avoir subi de nombreux dommages suite à l'explosion. Plusieurs baies vitrées sont brisées; certaines zones laissent échapper de la fumée dans l'atmosphère raréfiée de la Lune. En arrivant au sas, vous tentez d'ouvrir la porte, mais elle semble bloquée. Cette zone a subi une panne de courant mais il est possible d'ouvrir le sas manuellement. Vous espérez avoir suffisamment d'oxygène pour terminer l'opération à temps.

Ouvrir la porte n'est pas trop difficile, mais les réserves d'oxygène des équipements sont faibles après la longue marche. Heureusement, bien que l'ouverture de la porte soit un test long, son exigence est de seulement 5 points et chaque tentative sera un test de **sécurité D1**.

Malheureusement, les PJ n'ont d'oxygène que pour effectuer deux tests avant de manquer, et un seul personnage peut effectuer le test avec l'aide d'un autre.

Si la porte n'est toujours pas ouverte après deux tests, certains personnages peuvent donner leur réserve à ceux qui tentent d'ouvrir le sas pour leur permettre de faire un test supplémentaire. S'ils y parviennent, ils s'évanouiront. Après quatre tests, les réserves d'oxygène seront épuisées. Il est donc primordial de réussir dans les temps.

Si tous les PJ manquent d'air, ils s'évanouiront tous.

Le MJ peut se montrer aussi cruel qu'il le souhaite, laissant entendre que tout est fini pour les personnages, car ils mourront seuls sur la surface froide de la Lune. Heureusement, quelqu'un d'Alpha les trouvera et les ramènera à l'intérieur. Ils se réveilleront dans la zone médicale. Cependant, ils souffriront tous de la complication suivante : *épuisés* suite à une grave privation d'oxygène.

SCÈNE 6: UNE BASE DANS LA TOURMENTE

Les PJ entreront dans la base lunaire Alpha par un sas extérieur, une rampe de lancement ou se réveilleront simplement à l'infirmierie.

Dans tous les cas, c'est à eux de décider de la suite. De nombreux endroits ont besoin de leur aide. Les PJ peuvent se séparer ou rester en équipe et tenter d'aider là où ils le peuvent. Ils pourraient se retrouver dans l'une des scènes suivantes.

ASSISTANCE MÉDICALE

De nombreuses personnes ont besoin d'aide médicale, dans la zone médicale et ailleurs dans la base. Les joueurs peuvent rechercher les blessés grâce à leur compétence **Sécurité** et faire de leur mieux pour les soigner avec **Médecine**. Le MJ doit attribuer une Difficulté de 1 ou 2 à ces tests, selon la facilité avec laquelle les joueurs les ont passés.

Si un personnage passe tout son temps dans la zone médicale, le résultat de son test détermine sa performance globale.

Aucun succès : Vous n'avez rien fait d'utile, certaines personnes dont vous vous occupiez n'ont hélas pas survécu.

1-2 succès : Vous avez travaillé dur, mais vous n'avez pas toujours été à la hauteur. Vous avez perdu une ou deux personnes, mais vous avez fait de votre mieux.

3-4 succès : Vous avez sauvé de nombreuses vies aujourd'hui, avec un peu de chance et de nombreuses décisions difficiles. L'équipe médicale ne sait pas comment elle aurait pu s'en sortir sans vous.

5 succès ou plus : Vous êtes un héros; aucun patient n'est mort et votre dévouement pourrait vous valoir des félicitations.

PERSONNEL PIÉGÉ

Un groupe de scientifiques est piégé dans un laboratoire où les joints des fenêtres sont défailants. Bientôt, les vitres vont voler en éclats et l'air de la pièce va s'échapper rapidement. Mais avec des gravats sur l'unique porte d'accès, ils ne peuvent pas sortir et crient à l'aide.

Retirer les gravats est une tâche longue, nécessitant un **test étendu** avec une difficulté cumulée de 8.

Jusqu'à trois personnages peuvent tenter de dégager les débris et contribuer au test à tout moment. Mais après la troisième série de tests, les vitres volent en éclats et, si la porte n'est pas dégagée, les occupants meurent, l'air étant aspiré hors de la pièce.

PANIQUE DANS LE COULOIR

Deux officiers de la logistique sont pris d'hystérie et de panique. S'étant procuré deux pistolets paralysants, ils se frayent un chemin à travers les couloirs pour tenter de *s'échapper de la base*. Ils devront être neutralisés, puis ramenés à l'infirmierie pour recevoir une sédation et des soins appropriés.

Les joueurs devront les coincer, ce qui peut nécessiter des tests consistant à les poursuivre ou à bloquer leur fuite. Une fois qu'ils n'ont plus d'endroit où fuir, les officiers peuvent être vaincus à l'aide de pistolets paralysants (les deux officiers ont chacun 1 point en Esprit).

Si les joueurs apprécient le combat, d'autres scènes de panique similaires pourraient se produire ailleurs.

OFFICIERS LOGISTIQUES

Traits: paniqué, effrayé

Attitudes: toutes les attitudes sont considérées à 5.

| Compétences | | Spécialisations |
|--------------------|---|------------------------|
| Commandement | 6 | |
| Vol | 5 | Courir |
| Médecine | 5 | |
| Science | 5 | |
| Sécurité | 5 | Pistolets |
| Technique | 6 | |

Talents: aucun

Atouts: pistolet paralysant

COMPTE À REBOURS ATOMIQUE

Parmi les nombreuses alarmes qui retentissent dans les couloirs, l'une d'elles concerne une demande d'aide urgente dans l'une des centrales nucléaires de la base.

À leur arrivée, les joueurs découvrent une équipe en sous-effectif qui tente d'arrêter le réacteur en douceur. Ce dernier a subi un désalignement et doit être arrêté pour être réparé. Cependant, un arrêt suivant la procédure

standard prendrait des semaines; idem pour la remise en marche du réacteur. La situation est critique avec un risque majeur de surchauffe et d'explosion du réacteur.

Pour aider l'équipe, les PJ doivent chacun effectuer un test de **Science D2** afin de participer à l'arrêt. S'ils réussissent trois tests, l'équipe nucléaire réussira à arrêter le réacteur en toute sécurité.

Dans le cas contraire, ils sont contraints d'utiliser le protocole d'urgence, ce qui mettra le réacteur hors service pendant un certain temps. Heureusement, il y a deux réacteurs, donc la base ne sera pas complètement privée d'électricité, mais cela posera des problèmes ultérieurement.

Si un seul joueur est impliqué (**Nadia** plus probablement), il pourrait s'agir d'un **test étendu**, avec une difficulté de 10. Il pourra effectuer 3 tests pour atteindre cette difficulté avant que les systèmes d'urgence ne soient activés.

INCENDIES

Plusieurs incendies se sont déclarés sur la base. Certains mettent en danger du matériel important, d'autres ont piégé du personnel.

Les PJ pourraient s'y retrouver confrontés plusieurs fois lors de leurs déplacements dans la base. Éteindre un incendie nécessite un test **technique**, généralement de difficulté D1 si l'on possède le matériel adéquat. Un échec ne signifie pas que le feu n'est pas éteint, mais que l'opération prend beaucoup de temps. Cela peut endommager le matériel et blesser des personnes.

LA SITUATION EST STABILISÉE

Les joueurs peuvent se déplacer dans la base, seuls ou en groupe, pour relever un certain nombre de ces défis, ou d'autres conçus par le MJ, jusqu'à ce que la situation soit maîtrisée.

Cela se produit essentiellement lorsque le MJ estime que la situation est stabilisée. À ce moment, les PJ peuvent faire leur rapport au commandant de la base Alpha.

SCÈNE 7: LA LUNE À LA DÉRIVE

À lire à haute voix:

Vous vous dirigez vers le poste de contrôle principal, impatients de faire un rapport, mais aussi de découvrir ce qui se passe et l'ampleur des dégâts subis par la base.

Lorsque vous entrez dans le poste de contrôle, l'ambiance est sombre.

Tout le monde semble abasourdi par ce qu'ils viennent de vivre. Quelques voix discrètes continuent de donner des instructions pour de nouvelles procédures de contrôle des dégâts dans la base.

Mais le pire semble passé.

Le Commandant Koenig s'avance pour s'adresser à la base et expliquer la situation.

« Comme vous le savez, notre Lune a été expulsée de son orbite. Nous sommes complètement coupés de la Terre. Tels que nous sommes, nous avons de l'énergie, un environnement et donc une possibilité de survie.

Si nous essayons d'improviser un retour sur Terre, sans plan de voyage et sans les ressources nécessaires, je suis convaincu que nous échouons. Par conséquent, il est préférable de tenter notre chance ici. »

Tous les regards se tournent vers la baie vitrée où la Terre n'est plus qu'un point lointain.

La base lunaire Alpha est seule dans l'espace, et le sort de la Terre est inconnu. Mais quel mystère et quelle aventure attendent les habitants d'Alpha dans cet univers infini et inexploré ?

Le voyage vers les frontières de l'espace a commencé.

Ceci conclut l'aventure Breakaway.

Bien entendu les PJ sont libres de discuter de la suite des événements ou de leurs sentiments face à la perte de leur foyer. Pour la base lunaire Alpha et ses habitants, projetés dans l'espace sans aucun contrôle sur leur destination, la situation peut paraître désespérée. Mais ils sont sur le point de dépasser les frontières de l'expérience humaine.

L'aventure ne fait que commencer.