



ANOMALIE QUANTIQUE



FOR USE WITH THE
MOTHERSHIP™
SCI-FI HORROR RPG

ANOMALIE QUANTIQUE

SCÉNARIO POUR MOTHERSHIP

INTRODUCTION

Nous sommes à l'aube du XXII^e siècle. L'humanité a colonisé les planètes du système solaire intérieur - Lune, Mars, la ceinture d'astéroïdes - et a établi ses premières bases sur les satellites de Saturne et Jupiter. Malgré d'énormes progrès dans les systèmes de propulsion, les voyages interplanétaires restent longs - il faut plusieurs mois pour rallier Mars et plus encore pour les lointaines colonies joviennes - et les autres systèmes planétaires proches comme Proxima Centauri sont toujours hors de portée. Mais cette ultime frontière est peut-être sur le point d'être franchie: la société SPACE-ALPHA est sur le point de lancer la première vaisseau à **propulsion relativiste**, pouvant théoriquement atteindre 90% de la vitesse de la lumière. Qualifié de vaisseau quasi-luminique, le **UNITY-1** a entamé son voyage d'essai vers l'orbite de Jupiter où aura lieu le premier véritable test de transit quasi-luminique. A bord du UNITY-1, les PJ, cosmonautes, pilotes et scientifiques expérimentés chargés de mener à bien cette mission historique qui pourrait bien ouvrir à l'humanité le chemin des étoiles.

VOYAGE VERS JUPITER

Le UNITY-1 a quitté l'orbite lunaire en direction de Jupiter. A son bord, un équipage composé de deux scientifiques, d'un pilote et d'un androïde.

Leur mission: rallier le point de rendez-vous près de Jupiter et procéder au premier saut quasi-luminique de l'histoire. Les êtres humains seront placés dans des cuves de stase spécialement conçues pour leur permettre de résister à l'accélération et au saut en presque-vitesse lumière. L'androïde, connecté au l'ordinateur de bord, assurera la surveillance des systèmes pendant le transit.

Ce premier transit doit amener le vaisseau à proximité de Pluton, aux confins de notre système solaire. Ce premier saut n'est qu'un premier test avant d'envisager un voyage vers de plus lointaines destinations.

Le calcul et les simulations annoncent un temps de transit de 5 heures par rapport au référentiel jovien, pour une durée perçue à bord de 1 heure 35.

Ce premier test devrait permettre de mesurer les effets de la relativité, sans les extrêmes des voyages interstellaires, et confirmera les modèles théoriques.

Le voyage vers Jupiter en mode de propulsion conventionnelle est l'occasion pour les PJ de faire connaissance et de se familiariser avec leur vaisseau.

DESCRIPTION DU UNITY-1

Le plan du UNITY-1 est en annexe.

Le bouclier protège le vaisseau lors de son déplacement en vitesse quasi-luminique en générant un puissant champ magnétique qui dévie les petits astéroïdes et les poussières cosmiques susceptibles d'endommager la structure du vaisseau.

L'ensemble du vaisseau est accessible via un couloir d'accès, du bouclier à l'avant jusqu'aux propulseurs à l'arrière du vaisseau.

Les capsules de stase se situent au milieu du vaisseau; le compartiment possède un blindage conçu pour protéger les membres d'équipage des radiations cosmiques et peut servir de nacelle de secours en cas d'évacuation du vaisseau.

L'ensemble du vaisseau est en apesanteur. Seuls les deux habitats situés au bout des deux bras en rotation offrent une gravité simulée, jusqu'à 75% de la gravité terrestre, ce qui permet à l'équipage de ne pas trop souffrir des effets de la micro-gravité. Les habitats à gravité simulée abritent également l'infirmerie de bord et la cambuse, ainsi qu'un laboratoire de recherche.

Un second laboratoire se situe en face des capsules de stase, en gravité zéro, pour les expérimentations nécessitant la micro-gravité.

Le centre de communication, avec ses deux antennes, se situe juste avant les réserves d'oxygène et de carburant.

A l'arrière du vaisseau, la "salle des machines" et les propulseurs.

Le vaisseau possède des réserves permettant la survie d'un équipage de quatre personnes pendant trois mois. Le UNITY-1 étant un vaisseau expérimental, il n'est pas conçu pour de longs voyages dans l'espace.

Pour permettre son acheminement jusqu'à Jupiter et la zone d'essai, il a dû être ravitaillé plusieurs fois: en orbite autour de la Lune puis de Mars, une escale dans la station de Cérès et enfin à la colonie jovienne d'Encelade.

L'ÉQUIPAGE DU UNITY-1

L'équipage du UNITY-1 est composé de deux scientifiques, d'un pilote et d'un androïde.

SCIENTIFIQUE 1

STRENGTH 37, SPEED 38, INTELLECT 42, COMBAT 30

SANITY 54, FEAR 20, BODY 24

WOUNDS MAX 2, HEALTH 18, STRESS 2 (MIN 2)

Mathematics [+10] Zero-G [+10]

Physics [+15] Hyperspace [+20]

SCIENTIFIQUE 2

STRENGTH 46, SPEED 31, INTELLECT 50, COMBAT 36

SANITY 46, FEAR 24, BODY 14

WOUNDS MAX 2, HEALTH 13, STRESS 2 (MIN 2)

Computers [+10] Geology [+10]

Asteroid Mining [+15] Planetology [+20]

PILOTE

Strength 38, Speed 40, Intellect 38, Combat 40

Sanity 32, Fear 40, Body 35

WOUNDS MAX 3, HEALTH 15, STRESS 2 (MIN 2)

Industrial Equipment [+10] Zero-G [+10]

Pilotage [+15] Military Training [+10]

ANDROÏDE

STRENGTH 38, SPEED 31, INTELLECT 56, COMBAT 39

SANITY 26, FEAR 81, BODY 29

WOUNDS MAX 3, HEALTH 12, STRESS 2 (MIN 2)

Computers [+10] Linguistics [+10] Mathematics [+10]

Industrial Equipment [+10] Mechanical Repair [+15]

Répartissez les différents rôles entre les joueur.euse.s.

UN SAUT VERS L'INCONNU

Après six mois de voyage jusqu'à Jupiter et les escales nécessaires pour le ravitaillement en oxygène, carburant, eau et nourriture, le UNITY-1 arrive au point prévu pour le premier saut relativiste devant l'amener près de Pluton, soit 34 unités astronomiques (pour rappel, une unité astronomique représente la distance Soleil - Terre).

Le transit quasi-luminique devrait durer 5 heures du point de vue des observateurs extérieurs, et moins de 2 heures du point de vue des astronautes.

Afin d'assurer la survie de l'équipage à l'accélération, les membres d'équipage sont placés dans des capsules de stase: des caissons remplis d'une solution aqueuse spéciale. Les passagers sont anesthésiés et leur apport en oxygène est assuré par un tuyau et un respirateur.

L'androïde et l'ordinateur de bord sont là pour s'assurer que tout se déroule selon le plan prévu. Les astronautes sont placés en stase 30 minutes avant le saut et seront "réveillés" une fois le saut effectué. Pour eux, le voyage ne durera qu'un instant.

Chaque PJ est placé dans sa capsule de stase. L'anesthésiant fait rapidement son effet et chacun sombre dans un sommeil sans rêve. Seul l'androïde reste actif, surveillant les constantes des passagers et l'avancée du voyage.

L'ANOMALIE QUANTIQUE

Malgré tous les calculs préparatoires et les simulations, rien ne pouvait prédire les conséquences du premier transit quasi-luminique.

De prime abord, le saut relativiste se déroula comme prévu: le vaisseau accéléra pendant un court moment jusqu'à atteindre la vitesse de $0,95c$ (95% de la vitesse de la lumière). A bord, tout semblait se dérouler selon le plan de vol prévu.

Soudain les instruments enregistrèrent un sursaut d'énergie quantique d'origine inconnue, provoquant une *désynchronisation causale*, phénomène théorique jamais observé. L'androïde demeuré actif n'enregistra pas tout de suite l'incident. L'ordinateur de bord ne signala aucun problème mais le sursaut quantique fut enregistré dans le journal de bord et les mesures sauvegardées.

Cette désynchronisation causale eut les conséquences suivantes: une fois le vaisseau en orbite autour de Pluton - destination programmée comme prévu - les membres d'équipage humains furent réveillés par l'ordinateur de bord.

Conformément à la procédure, une fois remis de la stase, les membres d'équipage gagnèrent leur poste respectif pour finaliser la mission et valider ce premier saut relativiste.

Une heure plus tard, les mêmes membres d'équipage furent tirés de leur stase: une autre version de l'équipage, une copie... à moins qu'il ne s'agisse de l'équipage d'origine. Impossible à dire, d'autant que chacun.e a la conviction d'être l'original.e.

S'en suit une confrontation entre les deux équipages.
Seul l'androïde n'existe qu'en un seul et unique exemplaire.

UN PEU DE MISE EN SCÈNE

Comment mettre en place l'incident quantique ?

La mission suit son cours normalement. Les PJ gagnent les capsules de stase et s'endorment selon la procédure prévue. Quelques instants plus tard (pour eux car en réalité, 2 heures se sont écoulées à bord du vaisseau), le liquide de stase est évacué des caissons et la procédure de réveil est enclenchée.

L'androïde est prévenu que les membres d'équipage humains sont en cours de réveil. Libre à lui de gagner la chambre de stase pour assister les humains. Sortir de stase n'est pas une partie de plaisir et certains des membres d'équipage pourraient éprouver des vertiges et/ou des nausées.

Une fois les trois membres d'équipage humains réveillés et opérationnels, chacun.e peut rejoindre son poste.

Le pilote gagne le cockpit de pilotage et peut procéder aux vérifications d'usage: position du vaisseau, diagnostics des systèmes, état général du vaisseau, avaries éventuelles.

Les deux scientifiques vont procéder aux mesures afin de vérifier la réussite du saut relativiste, avec l'aide de l'androïde et en consultant les données enregistrées par l'ordinateur de bord depuis leur départ de l'orbite de Jupiter.

Un premier message est envoyé vers Encelade pour confirmer la réussite du saut.

Laissez penser aux joueurs que tout semble ok puis interrompez brutalement le déroulement du jeu en reprenant l'histoire au moment où les PJ se réveillent de stase, exactement comme pour le premier équipage.

Il est fort probable que les joueurs se demanderont pourquoi on rejoue cette scène. Demandez-leur de faire des tests similaires lors du réveil des personnages. De son côté, l'androïde sera prévenu via l'ordinateur de bord du réveil des PJ, alors même qu'il est en train de travailler avec les scientifiques ou d'assister le pilote.

A ce moment précis, tirez au sort quel équipage humain sera joué par les PJ, entre l'équipe 1 réveillée en premier et l'équipe 2 réveillée en second. L'androïde n'est pas concerné par ce tirage au sort mais devra se rallier à l'une ou l'autre des deux équipages.

DUPLICATION PAR DÉSYNCHRONISATION TEMPORELLE

Une recherche dans les données de l'ordinateur de bord permet d'identifier la surcharge quantique possiblement à l'origine de l'incident. Le résultat: deux versions atomiquement identiques de l'équipage.

Depuis le réveil, des divergences ont commencé à apparaître entre les deux versions. A partir du moment où les deux équipages auront été confrontés, la question va se poser: quel équipage est celui d'origine et quel équipage est celui généré par l'incident quantique. D'après les données dont disposent les PJ, il est impossible de répondre à cette question. Les relevés des capsules de stase ne permettent pas d'identifier les individus "originaux"; pire, l'ordinateur de bord n'a jamais enregistré de duplication.

L'équipage PNJ a les mêmes caractéristiques et compétences que son homologue. Une fois confrontés, ils vont tenter de prendre le contrôle du vaisseau et éliminer leurs copies; leur but: assurer leur survie.

LUTTE POUR LA SURVIE

En tant que MJ, vous aurez à gérer trois PNJ, identiques aux PJ. Les PNJ disposent des mêmes connaissances sur le vaisseau que les PJ.

Chaque section du vaisseau peut être isolée du reste du vaisseau par des sas étanches; c'est l'ordinateur de bord qui commande la fermeture des sas à partir du cockpit.

Il est possible d'accéder à plusieurs sections du vaisseau par l'extérieur via des sas mais pour cela, il faut disposer d'une combinaison spatiale.

Les combinaisons spatiales sont stockées dans le sas principal situé au niveau des antennes de communication.

Une sortie à l'extérieur du vaisseau n'est pas une promenade de plaisir. Le cosmonaute doit être constamment attaché au vaisseau au risque de partir à la dérive. De plus, il n'est pas recommandé de rester trop longtemps à l'extérieur à cause des radiations cosmiques. Une trop longue exposition peut provoquer des nausées, des vertiges, des hallucinations, voire la mort dans certains cas extrêmes.

Il n'y a pas d'armes à bord MAIS des outils comme un tournevis ou un chalumeau à plasma peuvent servir d'armes. L'infirmerie dispose également d'objets extrêmement coupants comme des scalpels.

Chaque action tentée par les PJ sera prétexte à un test; en cas d'échec, en plus d'un point de *Stress* supplémentaire, le camp adverse pourra tenter une action.

Exemple: le PJ pilote décide de verrouiller l'accès au sas contenant les combinaisons spatiales. Un test de *Industrial Equipment* sera requis.

S'il échoue, les PNJ pourront accéder au compartiment des combinaisons spatiales et eux-mêmes tenter d'en prendre le contrôle en verrouillant le sas derrière eux.

Autre exemple: L'androïde pourra tenter de déverrouiller le sas en réussissant un test de *Computer*. Pendant ce temps, un des PNJ aura enfilé une combinaison spatiale et essaiera d'atteindre le sas donnant sur le couloir à l'avant du vaisseau pour prendre les PJ à revers.

S'en suit une course pour atteindre ce sas avant le PJ en faisant un test de *Zero-G*.

Un combat au corps à corps en gravité zéro est une option tentante.

Il est aussi envisageable de stopper la rotation des habitats, les mettant en apesanteur.

On peut également pimenter l'action en provoquant un incident comme une fuite d'atmosphère quelque part dans le vaisseau. Peut-être même que certains des astronautes seront déjà à l'extérieur pour réparer.

Le maître mot ici sera IMPROVISATION. Les deux versions de l'équipage se considèrent comme légitime et ne se laisseront pas éliminer si facilement.

LA POSITION DE L'ANDROÏDE

Seul point fixe dans cette histoire, l'androïde devra choisir un camp. A moins que, ne pouvant pas logiquement déterminer qui est qui, il décide de neutraliser tous les humains, sans les tuer.

De son point de vue, les implications scientifiques d'un tel incident quantique sont fascinantes et nécessitent un examen approfondi.

Les lois de la robotique lui interdisent de faire du mal à un être humain mais le STRESS et les conditions hors normes de la mission risquent de mettre à mal sa programmation. L'incident quantique a peut-être aussi endommagé son intégrité logiciel, auquel cas il tentera de protéger le vaisseau.

Le joueur qui interprétera l'androïde sera clairement face à un sérieux dilemme.

DEMANDER DU SECOURS

Un message de détresse peut être envoyé mais les secours n'arriveront que dans plusieurs mois, s'ils arrivent. N'oublions pas que le UNITY-1 est l'unique vaisseau capable d'aller de Jupiter à Pluton en 5 heures. Les autres vaisseaux qui ne disposent que d'une propulsion ionique standard mettront des mois pour franchir les 34 unités astronomiques qui séparent Encelade de Pluton.

EPILOGUE?

La conclusion d'un tel scénario est impossible à prévoir. On est dans quelque chose de l'ordre du quantique. Comme le chat de Schrödinger, les PJ existent en deux états distincts tant que la partie n'a pas été jouée, et leur sort dépend de leurs actions.

Ce scénario m'est venu après avoir revu le film *Event Horizon*; dans ce film, un vaisseau ayant voyagé plus vite que la lumière revient dans la réalité porteur d'un mal chaotique digne des enfers.

Partant de cette idée, je me suis demandé quelles pourraient être les conséquences d'un tel saut. La possibilité d'une duplication de l'équipage m'a semblé une idée intéressante à explorer.

Je vous laisse soulever le couvercle et voir si ce maudit chat est vivant ou mort.

Illustration de couverture: Vadim Sadovski

<https://www.artstation.com/vadimsadovski>

UNITY-1

