

FORTUNA-3 NE RÉPOND PLUS

UN SCÉNARIO POUR MOTHERSHIP



FOR USE WITH THE
MOTHERSHIP™
SCI-FI HORROR RPG

FORTUNA-3

NE RÉPOND PLUS

UN SCÉNARIO POUR MOTHERSHIP

Illustration de couverture: Maciej Rebisz

<https://mac.artstation.com/projects/bKd4Rv>

Inspiration: [L'Invasion des profanateurs \(1978\) - IMDb](#)

SYNOPSIS

La Compagnie a perdu le contact avec la colonie de FORTUNA-3.

Une équipe est envoyée sur place avec pour mission de rétablir le contact.

LA MISSION

FORTUNA-3 est la 3e planète du système FORTUNA, située dans la zone habitable de ce système planétaire. La compagnie a installé une colonie minière sur cette planète, exploitée depuis une trentaine d'années. Il y a quatre semaines, le contact a été rompu avec la planète. La Compagnie a donc décidé de dépêcher une mission sur place pour déterminer les causes de cette coupure et rétablir la communication.

Les PJ font partie de l'équipage du (aux PJ de baptiser le vaisseau). Au terme d'un voyage de deux mois en hyper-sommeil, l'ordinateur de bord a placé le vaisseau en orbite autour de FORTUNA-3 et a réveillé l'équipage.

L'EXPÉRIENCE FORTUNA-3

La communication a bien été coupée avec FORTUNA-3 mais ce n'est pas le fruit du hasard. La panne du système de communication a été provoquée par les colons infectés par une mystérieuse contagion.

Depuis trois mois, la colonie connaît une situation critique: un mal inconnu décime les rangs des colons. Les symptômes: les malades tombent rapidement dans un coma profond; après plusieurs jours, ils se réveillent subitement.

Tout semble aller mais assez rapidement, les non-infectés se sont rendus compte que les “réveillés” ne réagissaient plus normalement: le regard étrangement fixe, les traits figés; ils comportent comme des robots et bien que s'acquittant de leurs tâches, on remarque très vite leur manque de réactivité, leur démarche de somnambule et un silence déroutant. Pas une parole échangée. Un mutisme presque total. Ils ne répondent que quand on leur parle, et de manière lapidaire, essentiellement fonctionnelle.

Alors que le mal progresse, les autorités de la colonie ont tenté d'alerter la Compagnie mais leurs appels sont restés sans réponse.

Ce que les colons et les PJ ignorent, c'est que le mal qui frappe FORTUNA-3 est le résultat d'une expérience de la Compagnie: l'implantation d'un parasite extraterrestre semi-intelligent. Jusqu'ici, la Compagnie pouvait suivre l'évolution de la situation grâce aux rapports réguliers d'un des leurs agents sur place.

Ce même agent avait placé un inhibiteur sur le système de communication, empêchant tout message de quitter la planète, lui-même utilisant son propre matériel de communication caché.

Entretemps, l'agent a lui-même été victime de la contagion et a cessé d'envoyer ses rapports.

A la suite de quoi, la Compagnie a donc envoyé les PJ sur place avec pour mission de rétablir le contact, officiellement du moins.

Parmi les PJ, un agent de la Compagnie dont la mission prioritaire est de reprendre contact avec l'agent sur place et établir un bilan de l'expérience, après quoi la planète sera définitivement abandonnée.

Une frappe orbitale a d'ores et déjà “commandée” aux Marines, frappe dont l'ordre ne saurait être annulé. Ce dernier point est ignoré de tout le monde, y compris le PJ agent de la Compagnie qui sera sacrifié comme les autres.

Un second espion est présent dans le groupe: l'androïde dont la mission est de s'assurer que l'agent de la Compagnie remplira correctement et complètement la sienne. Pour l'androïde, la priorité est que les résultats de l'expérience soient sauvegardés et envoyés à l'extérieur avant la destruction de la planète.

Tout autre considération est sans importance. Les humains peuvent être sacrifiés.

Si le parasite extraterrestre qui réagit comme une intelligence collective se rend compte du danger, il pourrait agir en conséquence, tentant par tous les moyens de quitter la planète. Nul besoin que tous les réveillés soient sauvés; un seul suffit pour perpétuer la contagion.

LE PARASITE

Physiquement, le parasite se présente comme un ver au corps fin, annulé et très long et souple (un peu comme un ver de terre). Il pénètre dans l'organisme par n'importe quel orifice. Des filaments se développent ensuite et viennent se loger à l'arrière du cerveau et le long du système nerveux du sujet infecté.

Peu à peu, il prend le contrôle de son hôte.

Ce parasitage prend quelques jours pour être complet, laps de temps pendant lequel le malade est plongé dans un coma profond.

Au réveil, les malades semblent aller bien mais on remarque vite leur regard fixe, leurs mouvements tantôt lents, tantôt saccadés, leurs gestes hésitants et leur démarche de somnambule, sans compter leur mutisme anormal. Les malades ne répondent que quand on les interroge directement, et avec un délai étrangement déroutant. Leurs réponses sont brèves et lapidaires.

Les malades ne parlent pas entre eux, et pour cause puisque le parasite est télépathe. Les infectés réagissent comme une intelligence collective.

Le parasite a été introduit sur FORTUNA-3 par un agent infiltré de la Compagnie.

Ce dernier porte un boîtier spécial censé éloigner les parasites. Evidemment, l'efficacité de ce boîtier est théorique, avec 30% de réussite. Après plusieurs semaines, l'agent a fini par être lui aussi victime de la contagion.

ARRIVÉE SUR FORTUNA-3

L'ordinateur de bord a réveillé l'équipage après avoir placé le vaisseau en orbite autour de FORTUNA-3.

Les PJ ont passé deux mois en hyper-sommeil.

Au réveil, leur vue est floue, leur langue pâteuse, l'estomac en vrac; certain.e.s ont des vertiges, les bras et les jambes endoloris. Une sauvegarde de **BODY** est nécessaire pour émerger; en cas d'échec: vomissements d'un liquide gris, semi-aqueux, résidu de la solution chimique qu'ils ont ingurgité avant la mise en hyper-sommeil. C'est dégueulasse et on s'y habitue rarement.

Les PJ ayant raté leur sauvegarde de **CORPS** gagnent chacun un point de **STRESS**.

Après un moment, les effets secondaires de l'hyper-sommeil s'estompent.

Les PJ peuvent gagner la passerelle où l'agent de la Compagnie leur rappelle le but de la mission:

“FORTUNA est une colonie de classe C. La Compagnie y a implanté une exploitation minière qui jusqu’il y a trois mois n’avait posé aucun problème. Population: 600 habitants, production nominale. Il y a trois mois, la communication avec la colonie a été rompue sans explication. La mission consiste à découvrir les causes de cette coupure et à rétablir la communication. Des questions ?”

Les PJ peuvent profiter de ce moment pour décrire / présenter leur personnage respectif et demander plus de détails sur la mission.

FORTUNA-3

FORTUNA est la 3e planète d’un système planétaire qui compte 8 planètes.

C’est une planète rocheuse possédant une atmosphère et une gravité compatible avec l’occupation humaine, ce qui veut dire que l’air est à 95% semblable à l’atmosphère terrestre et que la gravité, bien que légèrement plus forte, ne demande qu’un temps réduit d’adaptation.

La Compagnie y a implanté une exploitation de **ferridium**, un métal rare servant dans les alliages spatiaux. La colonie comptait 600 personnes au dernier recensement et la production de ferridium suivait les courbes prévues.

Outre une gravité et une atmosphère compatible, la planète possède un écosystème similaire à la Terre, avec une faune et une flore comme on pouvait en trouver sur Terre au Pliocène (période préhistorique qui a vu l’apparition des premiers hominidés); une terre primitive avec des forêts et des savanes, une faune semblable à nos mammifères, une grande variété d’herbivores et quelques prédateurs mais aucun qui soit réellement dangereux pour un homme prudent et armé.

L’aspect écologique de FORTUNA-3 n’a aucun intérêt pour la Compagnie qui a concentré son activité sur une région proche de l’équateur.

Concernant l’activité minière elle-même, le processus d’extraction est exécuté par des machines-foreuses sous la supervision des techniciens et mineurs.

Le minerai est ensuite raffiné et chargé dans des containers envoyés sur orbite pour y être récupérés par les transporteurs autonomes de la Compagnie.

Les PJ peuvent d’ailleurs repérer plusieurs de ces containers orbitant autour de la planète. La récupération se fait sur base d’un cycle de trois mois. Au nombre de containers en attente, on peut estimer que la production de la colonie n’a pas été affectée par la coupure de communication.

Quelques noms clés de PNJ sur la colonie; ces noms sont repris dans le dossier fourni par la Compagnie.

- **Cal Briggs**, chef de la colonie, ancien mineur expérimenté devenu administrateur.
- **Dr. Mara Venn**, docteur et responsable médicale.
- **Hank Mercer**, agent de la Compagnie; son boulot consiste essentiellement à faire en sorte que la production suive les courbes de rendement prévues.
- **Tobias Keel**, chef de la sécurité; il fait office de marshall sur FORTUNA-3.
- **Jonas Rusk "JR"**, mineur et syndicaliste. Pour lui, la Compagnie exploite les travailleurs et ne les paie pas suffisamment.

SE POSER SUR FORTUNA-3

Les coordonnées de la colonie ont déjà été entrées dans l'ordinateur de bord.

Il ne reste plus qu'à poser le vaisseau, ce qui demandera un test de **VITESSE + PILOTAGE**. Un test réussi de **INTELLIGENCE + ORDINATEUR / HACKING** permet de donner un avantage au pilote.

En cas d'échec, tout le monde gagne un point de **STRESS** et le train d'atterrissage du vaisseau est endommagé. En cas d'échec critique, une installation de la colonie subit également quelques dommages.

Un atterrissage désastreux ne jouera pas en faveur des PJ lors de leur mission. La Compagnie sera en droit de réclamer des frais de réparation (ou une retenue sur les primes de mission).

LA COLONIE

La colonie se situe dans la zone équatoriale de la planète, dans une région peu boisée, avec de vastes savanes herbeuses ponctuées de curieux arbres-cactus.

En survolant la zone, les PJ peuvent repérer plusieurs grands troupeaux d'herbivores qui prennent la fuite, sans doute effrayés par le bruit des turbines atmosphériques du vaisseau.

Les installations de la colonie se composent des éléments suivants:

- un astroport avec deux pistes, quelques hangars, une tour de contrôle, un bâtiment bas servant de terminal
- une zone administrative qui regroupe le bureau du marshall et les locaux de la Compagnie
- une zone d'habitat où vivent les colons et leurs familles

- le dispensaire / hôpital
- une large zone industrielle où sont concentrés les puits de mine, le stockage du minerai, la raffinerie et les pas de tir pour envoyer les containers en orbite.
- deux antennes paraboliques au-dessus d'un bâtiment, un peu à l'écart. Il s'agit du centre de communication.

L'implantation humaine occupe une centaine d'hectares et contraste avec le reste du paysage: une zone bétonnée, des structures métalliques, un complexe industriel recrachant des colonnes de fumée grise visibles à des kilomètres, des no man's lands encombrés de matériaux, des véhicules, certains automatisés, allant et venant nuit et jour, et des décollages réguliers de fusées-containers.

Autour, un vaste paysage de savanes, une nature vierge et sauvage, souillée par la présence des hommes et de leurs industries.

Cette planète pourrait être un havre de paix mais n'est qu'une case excel dans un tableau de bord de la Compagnie.

L'ASTROPORT

Une fois le vaisseau posé, les PJ peuvent faire leurs premiers pas sur FORTUNA-3.

La qualité de l'air est très différente de l'atmosphère confinée du vaisseau.

La gravité légèrement différente, un peu plus forte, leur demandera un temps d'adaptation mais cela devrait passer après quelques jours.

Chose étonnante, aucun comité d'accueil. Même pas de techniciens venant s'assurer que tout est en ordre ou d'officier de l'astroport pour les formalités administratives.

Les hangars servent à entreposer des caisses d'outillage, des pièces détachées, quelques petits véhicules terrestres de type chariot élévateur.

Le terminal de l'astroport est complètement désert.

La tour de contrôle également. Les consoles sont allumées.

L'installation fonctionne en mode automatique.

Il n'y a pas d'autres vaisseaux, hormis celui des PJ, sur les pistes.

Au loin, près des hangars, les PJ aperçoivent plusieurs silhouettes; en s'approchant, ils identifient quatre individus en salopettes bleu foncé, chasubles fluo, vraisemblablement des manutentionnaires de l'astroport.

Ils ne semblent pas réagir à l'approche des PJ.

L'un est assis aux commandes d'un chariot élévateur.

Deux autres chargent des caisses sur une remorque, tandis que le dernier tapote machinalement sur un datapad.

Les PJ devront les interpeller à plusieurs reprises pour obtenir une réaction ou une réponse à leurs questions.

Les quatre employés les considèrent d'un regard étrangement fixe et leurs réponses sont brèves, prononcées d'une voix traînante, comme s'ils cherchaient leurs mots; ils retournent très vite à leurs tâches.

Si les PJ leur demandent s'ils vont bien, ils relèvent la tête, les regardent comme s'ils ne comprenaient pas la question, puis toujours avec cette voix atone: "Tout va bien, merci..."

Et si les PJ se montrent agressifs ? Les quatre hommes font bloc contre eux, s'avançant sans peur, avec toujours ce regard inexpressif. Un des employés utilise un communicateur pour appeler le service de sécurité de l'astroport à la rescousse.

Après quelques minutes, une escouade de trois hommes en uniforme arrive sur les lieux, armes à la ceinture. Là encore, leur démarche semble tantôt hésitante, tantôt mécaniquement anormale. Ils s'immobilisent à quelques mètres des PJ, les bras le long du corps, le regard fixe, sans prononcer une parole.

Si les PJ leur parlent, ils répondent simplement:

"Veuillez nous remettre vos armes et décliner vos identités."

"Vous êtes dans une zone sécurisée. Veuillez nous suivre."

Encore une fois, leur attitude est des plus étranges, des visages sans expression, une attitude dérangeante.

Si les PJ prennent la fuite, ils se contenteront de les regarder partir sans les poursuivre ou les interpeler.

LE BUREAU DU MARSHALL

Tobias Keel est responsable de la sécurité sur la colonie et officie en tant que marshall, avec un mandat indépendant des obligations de la Compagnie.

C'est un homme d'une quarantaine d'années, bien charpenté, le crâne chauve et le regard direct. On devine l'ancien Marine Colonial.

Il est dans son bureau lorsque les PJ viennent lui parler.

Si les PJ ont rencontré les employés de l'astroport, ils remarquent très nettement la différence d'attitude du marshall: l'homme les salue, leur serre la main et n'hésite pas à critiquer le manque de réaction de la compagnie.

“Ca fait un moment qu'on a un problème ici et il faut des mois à la Compagnie pour envoyer quelqu'un...”

“Si vous voulez parler à un gars de la Compagnie, c'est à côté, chez **Hank Mercer**.”

Il explique aux PJ que la colonie est au prise depuis plusieurs mois avec une contagion; il n'a pas les détails des symptômes mais les malades tombent d'abord dans le coma puis se réveillent après quelques jours. Apparemment ils vont bien mais il a bien remarqué que les anciens malades ne réagissent pas comme avant.

“J'en ai parlé avec le **Dr. Venn**. Mais cela ne semble plus l'alarmer outre mesure.”

“Je dis ça parce qu'au début, elle m'a dit que quelque chose n'allait pas avec les malades. Mais après ça, elle est tombée malade elle-aussi puis s'est réveillée après trois jours de coma... et maintenant, c'est devenu une routine.”

“Je pense qu'il y a quatre ou cinq malades dans le coma au dispensaire en ce moment même; vous n'avez qu'à aller voir...”

Si les PJ lui demandent s'il n'a rien remarqué d'autre, il leur expliquera qu'avant la contagion, il devait intervenir au moins deux ou trois fois par semaine dans les bars de la zone ouvrière.

“Des bagarres entre mineurs, souvent ivres”

“Mais depuis la contagion, ça semble plus calme. Pourtant, y a presque autant de monde qu'avant. Faut croire que les gars se sont calmés. Ca n'a sans doute rien à voir.”

LES BUREAUX DE LA COMPAGNIE

Les bureaux de la Compagnie jouxtent celui du marshall.

Hank Mercer, le responsable local, est absent.

Le bureau de **Hank Mercer** est fermé.

Les PJ peuvent tenter de forcer la porte; ceci est une infraction et le bureau du marshall est juste en face.

Un test de **FORCE** pour “défoncer” la porte, ou d'**INTELLIGENCE + ORDINATEUR / HACKING**, permet d'entrer. Sur un échec critique, les PJ font trop de bruit et le marshall vient voir ce qui se passe.

Le bureau de Mercer contient un terminal d'ordinateur protégé par un mot de passe, une armoire avec les dossiers et les fiches d'identification des habitants de la colonie, un coffre contenant vraisemblablement de l'outillage, des circuits imprimés et des bobines de câble et un petit coffre-fort verrouillé et protégé par une serrure magnétique à code.

Pour forcer le terminal: **INTELLIGENCE + ORDINATEUR / HACKING**

Pour forcer le coffre-fort: **VITESSE + ORDINATEUR / HACKING**

Le terminal donne accès à des dossiers de la Compagnie concernant un espèce extraterrestre invasive (voir plus haut, description du Parasite).

Un ordre de mission stipule que les colons de FORTUNA-3 doivent être exposés au parasite en question et que l'agent doit faire régulièrement son rapport à la Compagnie via le canal prévu. Le code d'accès est indiqué.

Le coffre-fort contient un appareil de communication crypté (il faut un code pour l'activer) ainsi que deux récipients en verre épais, couvercle hermétique, contenant un ver d'environ 50 centimètres dans un liquide trouble jaunâtre.

Les deux récipients sont étiquetés "P2" et "P3".

Dans le coffre, il y a également deux chargeurs pleins; des munitions pour une arme de service type FN SLUG, mais l'arme n'est pas là.

Au fond du coffre à outils, un manuel technique décrivant un appareil inconnu: les illustrations montrent un circuit imprimé vraisemblablement à relier à un autre appareil. Un technicien (**INTELLIGENCE + COMPUTER / HACKING**) reconnaît sans hésitation un **inhibiteur de communication**. Ce genre d'appareil permet de bloquer totalement les communications entrantes et sortantes.

Dans un bâtiment voisin se trouve le centre administratif de la colonie; les PJ pourront y rencontrer **Cal Briggs**, chef de la colonie, ancien mineur expérimenté devenu administrateur. L'homme, la cinquantaine, barbe fournie, cheveux rares, un embonpoint massif, passe ses journées derrière son bureau.

Il pourra donner aux PJ les informations de base sur l'organisation de la colonie et la gestion de la contagion.

"Bien entendu, on a averti la Compagnie; plusieurs messages ont été envoyés mais vous êtes les premiers à vous présenter, après presque trois mois..."

"On a eu chaud mais d'après le Dr. Venn, c'est sous contrôle maintenant."

"Vous arrivez un peu tard. Dieu merci, la production n'a pas baissé, au contraire."

"Au moins, je n'ai plus **Mercer** sur le dos... d'ailleurs je ne l'ai plus vu depuis un moment celui-là."

LES HABITATS

La zone d'habitats s'étend entre l'astroport et la zone industrielle. Elle abrite les habitants des colons, labyrinthe de rues formées par des préfabriqués où logent les ouvriers et leurs familles.

Les passages entre les habitations forment des rues bordées par des caillebotis en acier en guise de trottoirs. Au centre des rues, un béton grossier marqué par deux profondes ornières parallèles, traces laissées par les véhicules de transport.

Dans la zone d'habitats, les PJ croisent des groupes de mineurs. Certains discutent entre eux et s'arrêtent pour regarder passer les PJ. On lit dans leurs regards un mélange d'étonnement et de méfiance.

D'autres marchent d'un pas lent mais régulier, le regard dans le vague, allant et venant tels des automates. Si les PJ ont croisé des manutentionnaires à l'astroport, ils reconnaîtront la démarche et la posture similaires.

Si les PJ interrogent des ouvriers "normaux", ces derniers leur raconteront que depuis plusieurs mois, la colonie est frappée par une maladie bizarre.

"Les malades tombent dans le coma, puis se réveillent après deux ou trois jours... et ils sont comme ça après", explique l'un des ouvriers. "On dirait des zombies. Ils bossent toujours mais on dirait des robots."

"Au début, on nous a demandé de mettre les malades et les réveillés en quarantaine mais depuis un petit mois, les consignes ont changé", raconte un autre.

"J'ai été trouvé la Dr. Venn au dispensaire. Elle m'a donné des pilules pour dormir et m'a dit de ne pas m'inquiéter", confirme un troisième. "Elle avait le même air bizarre... moi je dis qu'il y a un truc pas normal", conclut-il.

Si les PJ tentent d'entrer en contact avec des ouvriers bizarres, ces derniers ralentissent le pas, se tournent vers eux lentement et les regardent longuement, les yeux dans le vide. Puis ils répondent: "Pas le temps. Il y a du travail."

Puis ils repartent vers la zone industrielle pour les uns, ou vers leurs habitations pour les autres.

Parfois, un petit groupe se forme à une intersection, étrangement mutique, puis se sépare, chacun repartant d'un pas lent et mesuré dans des directions opposées.

Chaque confrontation ou rencontre avec des parasités sera l'occasion d'une sauvegarde de **PEUR** ou de **SANTÉ MENTALE**, avec un gain de **STRESS** en cas d'échec.

LE DISPENSAIRE

Le dispensaire est un bâtiment à deux étages jouant le rôle d'hôpital de la colonie.

C'est le **Dr. Mara Venn** qui est en charge.

Elle est présente au dispensaire lorsque les PJ se présentent.

C'est une femme dans la trentaine, cheveux blonds attachés en queue-de-cheval, les lèvres pincées, des cernes sous les yeux, des lunettes rectangulaires; elle porte l'uniforme de la Compagnie sous une tenue médicale.

Lorsque les PJ se présentent au dispensaire, elle est assise à son bureau, face à l'écran de son datapad. Bien qu'elle semble concentrée sur la lecture de quelque chose sur l'écran de l'ordinateur portable, les PJ ont la drôle d'impression qu'en fait, elle est juste assise là, les yeux dans le vide, silencieuse et en attente.

Elle semble s'animer à l'arrivée des PJ mais ce sont les PJ qui devront entamer la conversation, sans quoi elle reste là, étrangement mutique.

"Que puis-je pour vous?"

Elle répondra aux questions des PJ par des phrases courtes et des explications brèves. Pour elle, la situation de la "contagion" est sous contrôle et les PJ n'ont pas à s'inquiéter. Elle confirme que les premiers temps ont été compliqués mais qu'actuellement, tout est sous contrôle.

Elle mentionne cinq patients actuellement en observation dans la chambre de confinement mais leur état est stable.

Elle tente de rassurer les PJ en leur racontant qu'elle a elle-même contracté la maladie et qu'elle est maintenant guérie. Toujours avec cette voix monocorde, calme et anormalement posée.

Si les PJ ont trouvé les bocaux contenant les spécimens P2 et P3 dans le bureau de Mercer, libres à eux de les montrer au docteur. Elle se montrera singulièrement calme et posée et demandera aux PJ si elle peut conserver les deux spécimens pour un examen plus approfondi.

En réalité, le Dr. Venn est contaminée; elle cherche à récupérer les deux spécimens pour les mettre en lieu sûr et possiblement les transférer dans des corps hôtes dès que possible.

Dans le bureau du Dr. Venn, il y a un coffre-fort verrouillé que les PJ pourraient tenter de forcer, à la nuit tombée par exemple, ou en attirant le Dr. Venn ailleurs.

Le coffre contient les dossiers médicaux des premiers patients; contrairement aux autres dossiers, ceux des patients plus récents, les dossiers du coffre-fort montrent

l'infestation des parasites (voir Le parasite). Ces dossiers datent des premiers temps de la contagion. Il est clair que le Dr. Venn tente de cacher quelque chose.

Le lendemain de l'arrivée des PJ, les cinq patients "en observation", sortiront du coma et iront grossir les rangs des parasités.

LA ZONE INDUSTRIELLE

La zone industrielle abrite les puits de mine, la raffinerie et les pas de tir pour les fusées mettant les containers de minerai en orbite.

Une grande partie de l'infrastructure est automatisée.

Les ouvriers sont là pour surveiller le bon fonctionnement des installations.

Ceux pour qui le travail est sans doute le plus dur, ce sont les mineurs qui descendent dans les galeries pour extraire le ferridium.

En observant les ouvriers, les PJ remarquent très vite les ouvriers normaux qui discutent entre eux, chantonnant ou sifflotant, se regroupant dans les réfectoires ou les espaces de repos; certains jouent aux cartes pendant les pauses, et les autres, ceux qui ne parlent pas. Ceux-là forment des groupes plus compacts, debouts sans rien dire, le regard dans le vague, parfois pendant plusieurs minutes, avant de reprendre le travail lorsque l'alarme de fin de pause retentit. Des robots bien réglés. Exactement le même comportement que dans la zone d'habitats.

En arrière-fond, les départs des fusées-containers, le bruit tonitruant des moteurs, et le cliquetis des machines partout. Un petit enfer industriel bien huilé.

Les PJ auront peut-être l'occasion de croiser **Jonas Rusk "JR"**, ouvrier et syndicaliste qui estime que la Compagnie exploite les travailleurs. Il racontera que cette histoire de contagion a été orchestrée par la Compagnie elle-même pour faire des ouvriers des robots humains. Il suffit de voir comment se comportent les malades soi-disant guéris. "On dirait des putains d'androïdes. Ils bossent dix heures par jour et prennent à peine leur pause déjeuner."

"Moi je vous le dis, tout ça, c'est la merde de la Compagnie."

LES ANTENNES DE COMMUNICATION

Le centre de communication se situe un peu à l'écart du reste des installations de la colonie. Il est constitué d'un bâtiment assez trapu, semi-enterré, surplombé par deux antennes paraboliques de grande taille pointant vers le ciel.

A l'intérieur, une salle abritant un générateur d'énergie, en veille, et une salle de contrôle comportant plusieurs consoles.

Sur un test d'**INTELLIGENCE + ORDINATEURS / HACKING**, les PJ pourront sortir les archives des communications des trois derniers mois; ces archives reprennent tous les appels de la colonie, appels restés sans réponse.

Sur une réussite critique ou un résultat assez bon, les PJ détectent une anomalie dans les enregistrements; en examinant l'installation de plus près, l'un des PJ va trouver un appareil dissimulé et branché sur la console principale.

Il s'agit d'un inhibiteur de communications. Si les PJ ont trouvé les plans dans le bureau de **Mercer**, cet appareil correspond exactement à la notice technique.

Les colons pouvaient tenter d'envoyer autant de messages de détresse qu'ils voulaient, aucun d'eux ne risque de quitter la planète.

Il est clair que **Hank Mercer** a placé cet appareil pour isoler la colonie.

Alors que les PJ fouillent l'endroit, **Hank Mercer** fait irruption.

L'homme est grand, filiforme, les cheveux coupés courts, les traits creusés, le regard fixe. Il ne prononce aucun mot. Il brandit un revolver et fait feu sur les PJ sans sommation.

Mercer est sous l'emprise du parasite, aussi se montrera-t-il froid et sans merci.

Les PJ pourront tenter de le neutraliser, de le capturer s'ils le peuvent.

HANK MERCER

Agent de la Compagnie parasité

COMBAT 50% | REVOLVER 1D10 | PV 25

LES PARASITÉS

Les humains parasités se déplacent de manière hésitante et saccadée, du moins dans les premiers jours après leur sortie de coma, le temps que le parasite apprivoise ce nouveau corps. Par la suite, les parasités deviennent plus habiles. C'est en partie pour cette raison qu'ils continuent à travailler et à agir comme leurs hôtes: ils sont en apprentissage.

Très vite après l'arrivée des PJ, certains parasités vont tenter de les infecter.

Le parasitage se fait par un contact direct et violent, comme un combat. Le parasite va tenter de désarmer son adversaire puis de se coller à lui, le maintenant fermement. Des filaments blanchâtres vont surgir des orifices faciaux comme la bouche et les narines et tenter de se glisser dans la victime.

Ces filaments sont en fait la prolongation du ver qui contrôle le parasite.

Une fois à l'intérieur de la victime, les filaments se détachent et se fixent, donnant naissance à des larves qui vont progresser dans l'organisme de la victime.

Cette dernière tombe rapidement dans le coma (après 1D6+2 heures).

Une seule larve deviendra un ver.

Les larves en surnombre meurent ou sortent pour se trouver d'autres hôtes.

Après 1D3 jours de coma, l'infecté se réveille et le cycle recommence.

L'enquête et l'exploration conduiront sans doute les PJ un peu partout dans la colonie; saisissez n'importe quelle occasion, PJ isolé ou moins vigilant, pour mettre en scène une attaque des infectés.

Leur tactique est la suivante: ils se regroupent à quatre ou cinq et attendent leur potentielle victime. De loin, on dirait simplement un petit groupe en train de discuter. Lorsque la victime est à portée, le groupe d'infectés se met rapidement en mouvement, encerclant la victime. Leur but: l'immobiliser pour permettre la contagion.

PARASITÉS

COMBAT 25%, VITESSE 40%, FORCE 30% | MATRAQUE 1D6, POINGS 1D4 | PV 15

Pour garder son sang-froid face aux parasités, une sauvegarde de **PEUR** sera nécessaire. L'attitude étrange des parasités a de quoi déstabiliser.

Si un PJ est infecté, une sauvegarde de **CORPS** sera demandée. En cas de réussite, le sujet ne tombe pas tout de suite dans le coma et gagne **1D6 heures de répit**.

En cas de **succès critique**, son corps rejette le parasite (vomissements et diarrhée).

En cas d'**échec critique**, le sujet tombe immédiatement dans le coma.

PROPAGER LA CONTAGION

Les parasites réagissent comme une intelligence collective.

S'ils apprennent qu'une frappe orbitale est prévue pour détruire la colonie, ils tenteront de quitter la planète.

Pour ce faire, deux options s'offrent à eux:

- voler le vaisseau des PJ
- se cacher dans un container de ferridium

Infecter le pilote du vaisseau afin de bénéficier de ses compétences pourrait faciliter leur évasion de la planète.

La seconde option est plus hasardeuse: les containers de ferridium ne sont pas pressurisés. Au mieux, le ver pourra survivre en stase dans le corps gelé de son hôte (40% de chance).

Si le parasite réussit à quitter la planète avant la frappe orbitale, il se propagera sur d'autres planètes, peut-être à l'insu de tous.

SCÉNARIO OUVERT ET FIN PROBABLE

Ce scénario est à jouer en mode bac à sable.

Une fois sur FORTUNA-3, les PJ peuvent mener leur enquête comme bon leur semble, visitant les différents endroits, rencontrant les PNJ, récoltant les informations.

Les PJ devraient pouvoir comprendre les éléments suivants ainsi que la chronologie des faits.

Hank Mercer, agent de la Compagnie, est à l'origine de la contagion. La Compagnie lui a confié deux spécimens de parasites dans des containers hermétiques.

Mercer a libéré un des parasites et a contaminé un premier sujet.

Mercer étant équipé d'un boîtier répulseur (30% d'efficacité), il n'a pas été tout de suite contaminé et a pu faire ses rapports réguliers à la Compagnie avec la radio cryptée qu'il cachait dans le coffre-fort de son bureau, avec le second spécimen de parasite.

Mercer a posé un inhibiteur sur le système de communication de la colonie afin d'éviter toute intervention extérieure dans l'expérience.

Peu à peu, le nombre d'infectés a augmenté.

Dans un premier temps, le Dr. Mara Venn a tenté d'endiguer la contagion, alertant les autorités, mais elle a fini par être elle aussi infectée.

Par la suite, le nombre d'infectés "guéris" a continué d'augmenter et le parasite a doucement commencé à développer une intelligence collective.

Mercer a fini par être lui-même contaminé, ce qui a stoppé les rapports et déclenché la mission des PJ.

Au moment où les PJ débarquent sur FORTUNA-3, on a un taux de contamination qui approche les 60%

Le parasite devient semi-intelligent, développant une conscience collective, chaque individu infecté devenant une partie de cet être tentaculaire.

Si le parasite se rend compte des intentions des PJ et découvre qu'une frappe orbitale est prévue, il tentera de s'emparer du vaisseau des PJ ou de cacher des individus porteurs dans les containers de ferridium (voir Propager la contagion).

Parmi les PJ, rappelons qu'il y a un agent dont la mission est de récupérer les rapports sur la contagion / expérience de la Compagnie, et un androïde dont la mission est de surveiller l'agent et de s'assurer qu'il remplit correctement sa mission.

Ce scénario est fourni avec une série de prêtirés. Laissez vos joueur.euse.s choisir leur personnage et briefez discrètement l'agent et l'androïde.

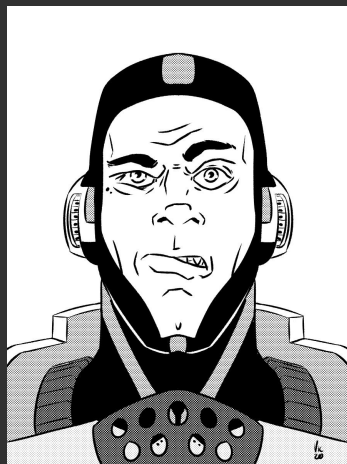




MOTHERSHIP® CHARACTER PROFILE

Player Name

PERSONAL DETAILS



Character Name

Hicks

Pronouns

Class

Marine

STATS

32

STRENGTH

39

SPEED

44

INTELLECT

45

COMBAT

SAVES

19

SANITY

45

FEAR

38

BODY

STATUS REPORT

HEALTH

13

Current Maximum

WOUNDS

0 / 3

Current Maximum

STRESS

2 / 2

Current ~~Maximum~~
Minimum
Start at 2

CONDITIONS

SKILLS

Entraînement militaire +10

Armes à feu +15

Zéro-G +10

Équipement industriel +10

EQUIPMENT

Uniforme (PA 1)

Grenade à fragmentation (3D10)

ARMOR POINTS

1

CREDITS

50

WEAPONS

Revolver FN Slung 1D10+1



MOTHERSHIP[®] CHARACTER PROFILE

Player Name

PERSONAL DETAILS



Character Name

Helen R.

Pronouns

Class

Membre
d'équipage

STATS

37

STRENGTH

45

SPEED

40

INTELLECT

43

COMBAT

SAVES

30

SANITY

23

FEAR

32

BODY

STATUS REPORT

HEALTH

11

Current Maximum

WOUNDS

0

2

Current Maximum

STRESS

2

2

Current ~~Maximum~~
Minimum
Start at 2

CONDITIONS

SKILLS

Équipement industriel +10

Zéro-G +10

Ordinateurs +10

Pilotage +15

EQUIPMENT

Tenue standard (PA 1)

Cutter laser (2D6)

Combinaison spatiale (AP 3)

ARMOR POINTS

1

CREDITS

75

WEAPONS

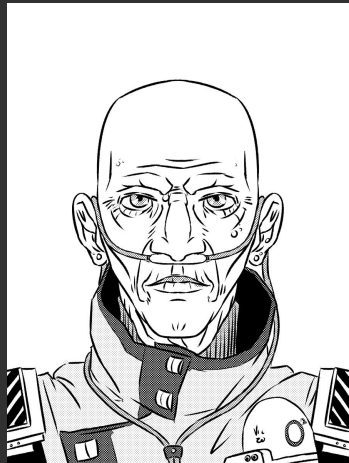
Shotgun 2D10



MOTHERSHIP® CHARACTER PROFILE

Player Name

PERSONAL DETAILS



Character Name

Ash

Pronouns

Class

Scientifique

STATS

43

STRENGTH

36

SPEED

60

INTELLECT

30

COMBAT

SAVES

48

SANITY

24

FEAR

26

BODY

STATUS REPORT

HEALTH

17

Current Maximum

WOUNDS

0

2

Current Maximum

STRESS

2

2

Current Minimum
Start at 2

CONDITIONS

SKILLS

Zoologie +10

Pathologie +15

Exobiologie +20

Chimie +10

EQUIPMENT

Tenue médicale (PA 1)

Scanner médicale

Trousse de premiers soins

Vaccin (1 dose)

ARMOR POINTS

1

CREDITS

120

WEAPONS

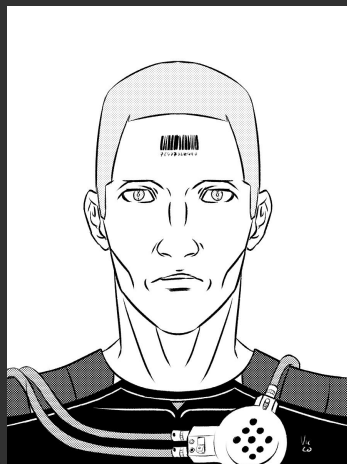
Pistolet tranquillisant 1D5



MOTHERSHIP® CHARACTER PROFILE

Player Name

PERSONAL DETAILS



Character Name

Do-No-Van

Pronouns

Class

Androïde

STATS

36

STRENGTH

44

SPEED

53

INTELLECT

26

COMBAT

SAVES

19

SANITY

74

FEAR

26

BODY

STATUS REPORT

HEALTH

11

Current Maximum

WOUNDS

0 / 3

Current Maximum

STRESS

2 / 2

Current Minimum
Start at 2

CONDITIONS

SKILLS

Linguistique +10

Ordinateurs +10

Mathématiques +10

Athlétisme +10

Chimie+10

EQUIPMENT

Tenue standard (PA 1)

ARMOR POINTS

1

CREDITS

-

WEAPONS

Matraque électrique (1D6)



MOTHERSHIP® CHARACTER PROFILE

Player Name

PERSONAL DETAILS



Character Name

Bob B.

Pronouns

Class

Membre
d'équipage

STATS

42

STRENGTH

42

SPEED

46

INTELLECT

38

COMBAT

SAVES

36

SANITY

36

FEAR

31

BODY

STATUS REPORT

HEALTH

12

Current Maximum

WOUNDS

0

2

Current Maximum

STRESS

2

2

Current ~~Maximum~~
Minimum
Start at 2

CONDITIONS

SKILLS

Athlétisme +10

Equipement industriel +10

Combat CaC +15

Zéro-G +10

EQUIPMENT

Tenue standard (PA 1)

Lampe torche

Combinaison spatiale (PA 3)

ARMOR POINTS

1

CREDITS

80

WEAPONS

Revolver 1D10+1

Pied-de-biche 1D6



MOTHERSHIP® CHARACTER PROFILE

Player Name

PERSONAL DETAILS



Character Name

Ruppert

Pronouns

Class

Agent de la
Compagnie

STATS

36

STRENGTH

45

SPEED

30

INTELLECT

30

COMBAT

SAVES

30

SANITY

20

FEAR

25

BODY

STATUS REPORT

HEALTH

13

Current Maximum

WOUNDS

0

2

Current Maximum

STRESS

2

2

Current ~~Maximum~~
Minimum
Start at 2

CONDITIONS

SKILLS

Computers +10

Bordure & colonies +10

Hacking +15

Intelligence artificielle +20

EQUIPMENT

Tenue standard (PA 1)

Datapad

ARMOR POINTS

1

CREDITS

65

WEAPONS

Taser 1D6