

DANS L'OMBRE D'HADÈS

INTRODUCTION

Ce document conçu pour *ALIEN, le jeu de rôle*, propose un cadre de jeu dans lequel faire évoluer des personnages de type colons ou assimilés. Un système solaire avec une population modeste et dont l'avenir est potentiellement compromis par des facteurs que ne soupçonnent pas la majorité de ses habitants. Si la présentation se concentre surtout sur des enjeux propres aux humains qui occupent ce système, des pistes sont fournies pour impliquer des factions extérieures, ainsi que les créatures de l'univers d'*Alien*. Attention, bien qu'elle fasse référence à du matériel publié par Fria Ligan, cette aide de jeu gratuite n'a aucune valeur officielle.

Texte : Aldo Pappacoda

Relecture : Fabien Marteau et Robin Schulz

Illustrations : Fabien Marteau et images libres de droit

Mise en page : Fabien Marteau

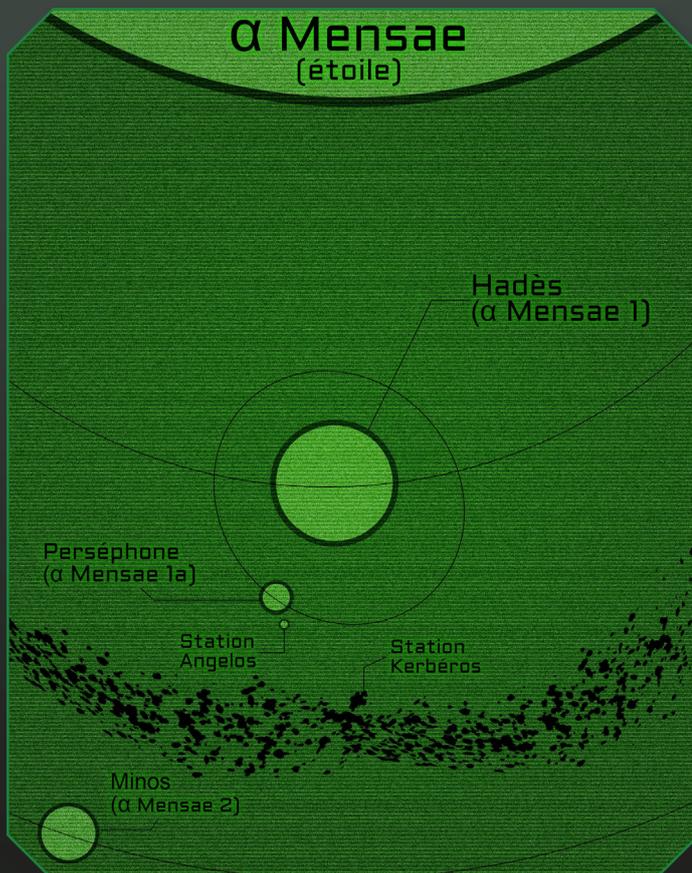
<https://casualdo.wordpress.com>

Octobre 2023

PRÉSENTATION

À environ trente-trois années-lumière de la Terre se trouve une étoile naine jaune : Alpha Mensae (Alpha de la constellation de la Table). Autour de cette étoile gravite une géante gazeuse nommée Hadès (Alpha Mensae 1), un champ d'astéroïdes et une planète gelée sans intérêt, Minos (Alpha Mensae 2). Cependant, Hadès possède une lune, Perséphone (Alpha Mensae 1a), colonisée par les humains.

Le système Alpha Mensae est officiellement rattaché aux Amériques-Unies et les humains sur Perséphone sont un mélange de colons civils, d'employés corporatistes et de représentants des AU qui constituent le gouvernement local. Des mineurs sont installés sur plusieurs des principaux rochers de la ceinture d'astéroïdes et une station spatiale proche de Perséphone, Angelos, sert d'escale aux vaisseaux en route vers d'autres destinations, ainsi que de port pour les marchands qui s'arrêtent dans le système. En dépit de ces implantations, le gros de la population est installé à la surface de Perséphone. En tout, on peut estimer qu'il y a un peu plus de 2 000 humains dans le système.



Perséphone

| | |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| Situation | Alpha Mensae, Cuspide de Tartarus, Frontière (2/-9 sur la carte) |
| Affiliation | Amériques-Unies |
| Classification | Planète terrestre |
| Climat | Atmosphère respirable, climat alternant entre arctique et tropical |
| Températures | -50°C/+30 °C |
| Terrain | Rocaille gelée/végétation abondante, multiples étendues et cours d'eau |
| Colonies | Installations planétaires, station orbitale, avant-poste spatial |
| Population | Environ 1 500 habitants |
| Ressources | Eau potable, denrées alimentaires, molécules pour l'industrie pharmaceutique |

Cette lune est nommée d'après l'épouse d'Hadès dans la mythologie grecque. Elle séjourne auprès de lui dans le royaume des morts la moitié de l'année, avant de revenir à la surface et officier en tant que déesse de la floraison et du renouveau. Lorsque l'orbite de la lune la place derrière Hadès et qu'elle ne reçoit plus la lumière d'Alpha Mensae, elle devient une sphère glacée et hostile plongée dans l'obscurité, avec une température moyenne de -50°C . Puis, lorsqu'elle sort de l'ombre pour recevoir de nouveau la lumière solaire, une remarquable transformation se produit : la vie explose sur Perséphone et, en l'espace de quelques jours, les températures grimpent pour atteindre les 30°C tandis que la glace laisse place à d'innombrables rivières, lacs et mers peu profondes. Pendant plusieurs mois, un foisonnement d'espèces animales et surtout végétales prolifère. Puis, la lune passe de nouveau derrière la géante gazeuse et l'obscurité ainsi que le froid rétablissent leur règne. La majorité des espèces estivales périssent et leurs dépouilles gelées constituent durant plusieurs semaines la principale source de nutriments des prédateurs qui survivent pendant la saison froide. Ces derniers quant à eux migrent pour la plupart vers les régions polaires quand approche la saison ensoleillée.

Lorsque survient cette saison de floraison, l'atmosphère se charge d'une incroyable quantité de pollens, bactéries et micro-organismes, dont plusieurs dizaines de variétés peuvent causer des problèmes respiratoires. Ainsi, les colons disposent de deux types de tenues pour s'aventurer à l'extérieur des installations étanches. Durant l'hiver, ils revêtent d'épaisses combinaisons isolantes et des parkas avec de puissantes lampes torches, alors que pendant l'été, manches courtes et masques filtrants sont nécessaires.

La principale ressource de Perséphone est l'eau. Elle doit être filtrée et traitée, mais le processus est relativement simple et rapide en comparaison de la plupart des autres colonies. Une coopérative d'extracteurs d'eau appelée Aqua Mensae (ce qui fait un pauvre jeu de mots en latin : eau de table) détient le monopole pour l'exportation d'eau en direction de systèmes proches comme 289 G.Hydrae (ceinture d'astéroïdes arcadienne), GJ1154A (LV-422) ou GJ1123 (Ferro).

Perséphone est également intéressante en tant que source de protéines animales et végétales, qui sont essentiellement collectées durant l'été, lorsque chasseurs et cueilleurs profitent de la frénésie vitale qui s'empare de la planète. La majorité des formes de vie animales durant cette période sont de petite taille et rares sont celles qui peuvent hiberner pour survivre au retour du froid. Certaines variétés de feuilles sont également récupérées pour servir à des laboratoires pharmaceutiques. Pour l'instant, les quantités de protéines alimentaires produites permettent de satisfaire les besoins locaux et donnent lieu à quelques lots occasionnellement exportables. Cependant, les projections indiquent que ces volumes exportés devraient croître notablement dans les dix années à venir.

Jusqu'à présent, Perséphone n'a donné lieu à aucune découverte notable, mais l'on n'a encore catalogué qu'une petite partie de sa biosphère et l'espoir de décrocher un brevet juteux ou une licence d'exploitation particulièrement lucrative persiste. Malheureusement, l'implantation de semences terriennes reste infructueuse et s'ils peuvent s'alimenter avec certaines espèces de la flore et de la faune locales, les colons doivent aussi produire sous serre la majeure partie de leur nourriture, pour ne pas manquer de certains acides aminés et vitamines. Diverses expériences d'acclimatation transgéniques sont en cours.

Pendant la saison froide, la majorité de la population reste à l'abri, les sites d'implantation humaine étant toujours situés sur des plateaux et autres reliefs, ce qui leur évite d'être submergés lorsque la glace retourne à l'état liquide. Il n'y a guère que quelques mineurs de glace (qui cherchent à récupérer les dépouilles animales et végétales comestibles), des équipes d'entretien et des chasseurs amateurs d'animaux dangereux pour s'aventurer à l'extérieur durant les mois de nuit glacée. Les espèces animales qui survivent durant cette période sont très majoritairement carnivores et la plupart n'ont pas trop de difficultés à assimiler des protéines d'origine humaine, d'autant qu'elles se montrent généralement assez agressives. Les seuls herbivores que l'on peut rencontrer pendant l'hiver de Perséphone se sustennent grâce aux vestiges gelés de la végétation et à quelques

DANS L'OMBRE D'HADÈS

variétés de mousses qui parviennent à perdurer sous les latitudes tropicales.

Le biome de Perséphone n'est pas conforme aux connaissances scientifiques et, pour le dire clairement, une planète habitable avec un écosystème si particulier ne devrait pas exister. La théorie la plus en vogue pour expliquer la situation de Perséphone est évidemment qu'elle est le produit de travaux de terraformation employant une technologie inconnue. À l'heure actuelle, on n'a découvert aucun vestige permettant d'en savoir plus, mais le fait que la planète soit sous la glace plus de la moitié de l'année y est certainement pour quelque chose. En tout cas, les instruments les plus perfectionnés n'ont rien montré.

La principale installation humaine accueillait un bureau d'études chargé d'en apprendre davantage sur les mystères de Perséphone, mais après trois décennies d'efforts infructueux, il a fini par fermer. Cependant, ce qu'il en reste a été affecté à de nouvelles missions impliquant les PJ.

Agglomérations dans le système

Sur Perséphone : les communautés humaines sont regroupées dans une partie de l'hémisphère nord, dans une zone relativement connue et cartographiée d'environ 700 km².

KORÉ

Portant le nom originel de la déesse Perséphone (avant son enlèvement et son mariage avec Hadès), Koré est la principale installation coloniale planétaire. Un ensemble de bunkers modulaires formant un complexe abritant environ 500 âmes entouré de plusieurs fermes hydroponiques et doté d'un petit spatioport et d'une parabole de communication interstellaire. Les Amériques-Unies sont représentées par un Administrateur Colonial, ainsi qu'un Marshal Colonial. Un détachement de Marines des AU est en charge de la protection contre d'éventuels pillards ou pirates, mais faute d'artillerie lourde et de vaisseaux d'attaque, sa présence

est surtout symbolique. Des élections sont organisées tous les cinq ans pour constituer un conseil municipal dont le rôle est purement consultatif, car la véritable autorité est entre les mains de l'Administrateur. Plusieurs commerces appartenant à des petits entrepreneurs, un modeste hôpital et la présence du spatioport renforcent l'importance de Koré aux yeux des habitants de Perséphone, mais aussi de ceux qui vivent dans le reste du système. Près du spatioport se trouve un bâtiment où l'eau acheminée par pipeline depuis l'usine de traitement Aqua Mensae, à vingt kilomètres de là, est conditionnée dans des conteneurs embarqués par la navette quotidienne.

AVERNUS

Cette installation corporatiste est la propriété de Lasalle Bionational, une puissante compagnie qui possède de nombreux intérêts dans les biotechnologies. On y mène des expériences d'acclimatation et d'hybridation transgéniques, pour ensemercer Perséphone avec des plantes à croissance rapide. Jusqu'à présent, les résultats sont assez décevants. Avernus compte une quarantaine d'habitants permanents et constitue une enclave corporatiste échappant en partie à la juridiction des AU. Les rapports avec les colons sont assez cordiaux, même si peu d'informations précises sur les activités des chercheurs filtrent à l'extérieur d'Avernus.

AORNOS

Base de recherche jumelle d'Avernus, Aornos travaille quant à elle sur les vaccins et médicaments que l'humanité peut utiliser pour vivre sur Perséphone. Son équipe de recherche entretient d'excellentes relations avec l'hôpital colonial de Koré, et leurs travaux conjoints ont déjà permis de réduire l'inconfort que certains insectes et végétaux locaux peuvent causer. Il semble cependant que dans les hautes sphères de Lasalle Bionational, on juge les travaux menés à Avernus plus intéressants, car les financements

d'Aornos ont progressivement diminué au profit de l'autre station de recherche.

USINE D'AQUA MANSÆ

Cette installation est construite sur pilotis dans une dépression naturelle, et plusieurs canaux artificiels ont été creusés jusqu'à elle. Elle est accessible par voie terrestre pendant la saison froide, mais peu de gens s'y rendent. À la fonte des glaces, la dépression se remplit d'eau, pompée et traitée avant d'être acheminée jusqu'à Koré par le pipeline. La coopérative ne compte qu'une quinzaine d'employés permanents, mais fait appel à des intérimaires qui ont pour charge d'entretenir les canaux assurant l'alimentation constante du site pendant les mois d'ensoleillement. Une deuxième unité de traitement est prévue sur un autre site, bien que la majorité des équipements spécialisés ne soient pas encore arrivés et les travaux de construction n'aient pas commencé.

LETHÉ

Une petite communauté religieuse comptant une centaine de membres (dont une vingtaine d'enfants) a acheté cette concession il y a huit ans. Les léthéens sont membres d'une secte très semblable aux mormons terriens, et souhaitent simplement qu'on les laisse tranquilles. Les rapports entre Léthé et Koré sont limités, même si les habitants de la communauté ne s'opposent pas à ce que les Marshals Coloniaux passent de temps en temps s'assurer que tout va bien. Ils ne cherchent pas à promouvoir leurs croyances, mais sont par principe opposés à certaines pratiques médicales comme les transfusions sanguines, et refusent autant que possible d'adresser la parole aux androïdes.

LES HAMEAUX

Une trentaine de concessions ont été accordées à des familles de colons, lesquelles ont fondé de petites fermes hydroponiques et profitent de la saison estivale pour faire de la cueillette et de la chasse. Plusieurs de ces fermes sont également situées sur le trajet de canaux creusés en vue de capter plusieurs cours d'eau pendant l'été afin d'alimenter l'usine d'Aqua Mensae. La coopérative accepte que les concessionnaires s'approvisionnent avec ces canaux s'ils assurent leur entretien sur des tronçons déterminés. En tout, la population des hameaux doit atteindre les 400 personnes.



DANS L'OMBRE D'HADÈS

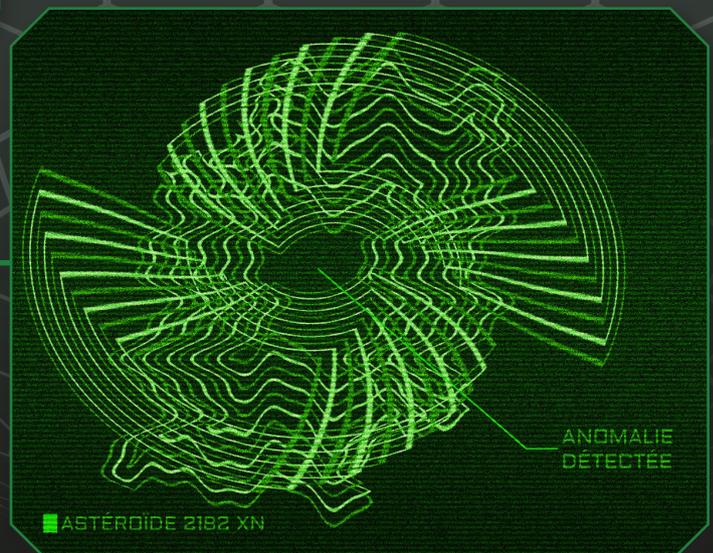
Dans le reste du système

STATION ANGELOS

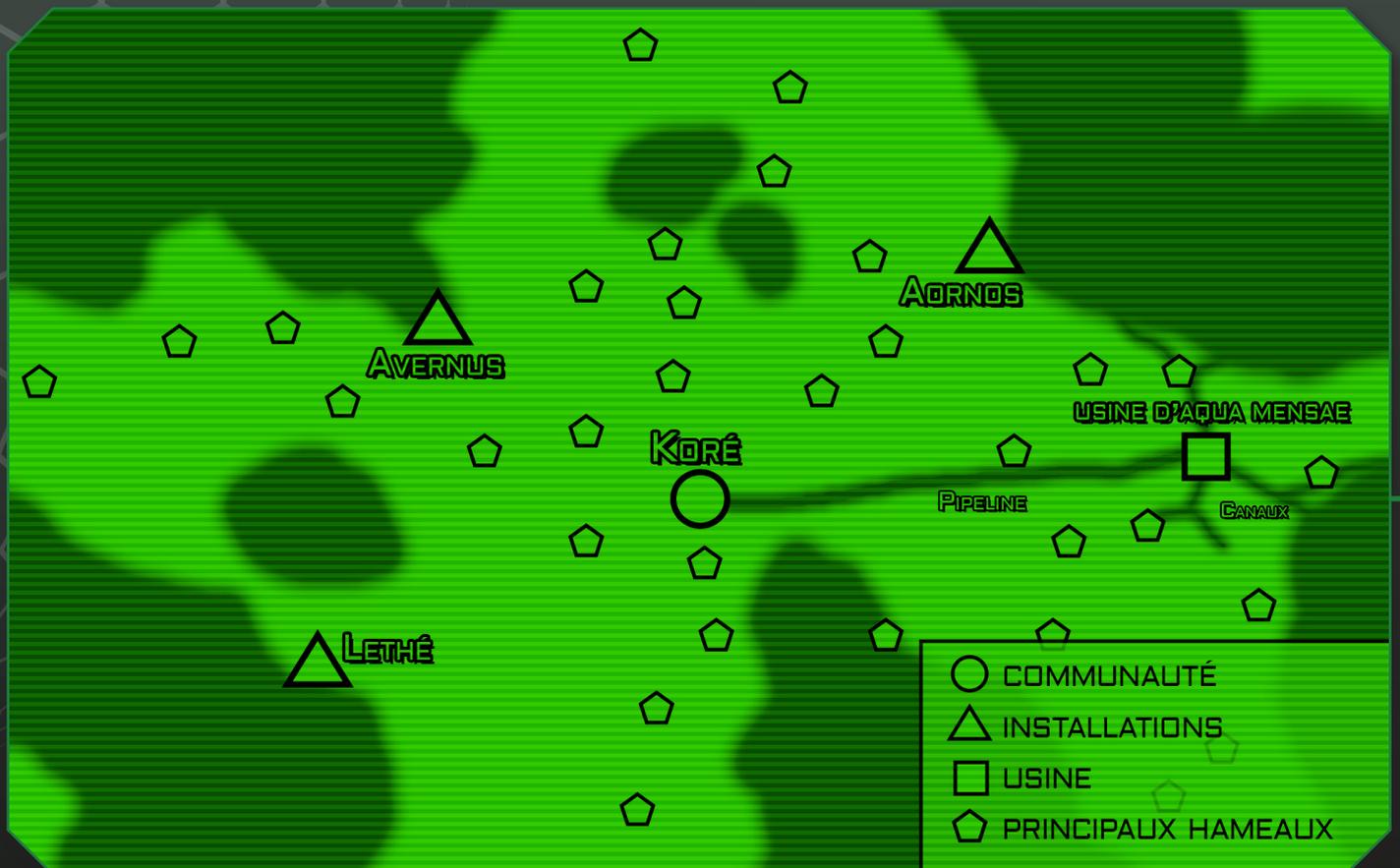
En orbite géostationnaire au-dessus de Koré, Angelos est la plus ancienne construction humaine dans le système. Elle appartient officiellement à l'Administration Coloniale des Amériques-Unies, mais plusieurs compagnies de fret interstellaires ont participé à son financement et possèdent des espaces et des entrepôts privés à bord, notamment Gemba Systech. Bien qu'elle compte à peine 150 résidents permanents, Angelos est d'une importance cruciale pour les colons de Perséphone. En effet, elle sert de port d'escale à plusieurs vaisseaux marchands ou corporatistes, qui ravitaillent la colonie et surtout acheminent sa production d'eau. Une navette quotidienne fait donc la liaison entre Koré et Angelos. Il lui faut environ une heure pour faire un trajet simple. La station possède plusieurs commerces destinés aux voyageurs (surtout des franchises de chaînes installées dans la plupart des stations spatiales de l'espace connu) et accède aux différentes marchandises importées avant le reste du système. On peut donc y trouver des produits de luxe ou d'intérêt divers (alcools, articles vestimentaires, médias vidéo ou audio, bibelots, café, pâtisseries...) qui ne parviennent pas jusqu'à Koré, ou y sont revendus bien plus cher.

STATION KERBÉROS

Il s'agit d'une petite installation creusée dans l'un des plus gros astéroïdes du système. Kerbéros sert surtout de camp de base aux mineurs du champ d'astéroïdes. Ils viennent s'y ravitailler et s'y détendre, quittant quelques jours leurs minuscules modules de prospection. La station est gérée par un Administrateur et un Marshal adjoints, mais on raconte qu'ils ferment les yeux sur un certain nombre de petits trafics qui s'y déroulent. Il est difficile de savoir combien de mineurs opèrent dans le système, car certains agissent sans permis. On estime cependant qu'ils sont probablement entre 150 et 200, et Kerbéros accueille également une cinquantaine de résidents permanents, qui gèrent son infrastructure et la poignée de petits commerces miteux installés au cœur de l'astéroïde.



DANS L'OMBRE D'HADÈS



MISE EN PERSPECTIVE

Une brève histoire locale

Le système Alpha Mensae est connu depuis longtemps, mais il n'a été colonisé que récemment. À l'origine, Angelos fut construite en 2130 pour servir d'escale aux vaisseaux en transit. C'est en 2152 qu'une mission scientifique de cartographie découvrit accidentellement l'environnement remarquable de la lune Perséphone. En effet, personne n'avait pensé trouver une lune habitable au climat si particulier à cet endroit. Angelos fut alors remorquée pour se retrouver en orbite de Perséphone.

La construction du module principal de Koré s'acheva en 2156, et à cette date, la population dans le système comptait un peu plus de 300 personnes. Puis, de nouveaux colons arrivèrent et les premières concessions furent vendues. Actuellement, en 2183, environ 10 % des habitants de Perséphone sont nés sur place. Le premier enfant né dans le système a vu le jour quelques semaines après la fondation de Koré, il y a vingt-sept ans.

Contexte politique

Si la colonie actuelle est autosuffisante sur le plan alimentaire et peut même se permettre d'accueillir davantage de monde, réduire les problèmes d'allergies ou d'infections durant la saison estivale et acclimater avec succès des plants transgéniques compatibles avec les deux saisons de la lune en dehors des serres seraient deux avancées de taille, lesquelles pourraient attirer l'attention de l'Administration Coloniale des Amériques-Unies sur Perséphone. De même, si les travaux de recherche menés par Lasalle Bionational donnaient lieu à des découvertes significatives, d'autres compagnies pourraient vouloir investir dans le système. Cependant, si l'AC n'a pas encore réalisé qu'avec des investissements plus importants Perséphone pourrait devenir bien plus rentable, c'est parce que plusieurs des responsables locaux ont pris soin de minimiser ou garder pour eux certaines informations.

Au cours des dernières décennies, un nombre croissant de colonies humaines ont vu leurs liens avec les superpuissances terriennes et les grandes compagnies devenir plus contraignants. La Terre ne considère les colonies que comme un moyen commode de se débarrasser de nombreux indésirables, soulager une écosphère malmenée et surtout investir dans l'exploitation de nouveaux mondes. Transporter des colons et les installer coûte très cher, mais à terme, cela peut facilement rapporter bien plus que de les laisser vivre dans la précarité sous l'autorité d'États qui ont depuis longtemps renoncé à toute politique sociale digne de ce nom.

Une simple signature sur un document dans un bureau terrien peut provoquer des déplacements forcés de main-d'œuvre depuis une planète à peine habitable vers un nouveau foyer encore plus hostile. Les colonies majeures sont à l'abri de telles décisions, mais elles se transforment rapidement en répliques de la Terre et des premiers mondes colonisés : des planètes où ceux qui ont le pouvoir sont déterminés à en tirer tous les avantages, peu importe ce que cela coûtera aux autres. À cet égard, aucun des gouvernements interstellaires ne peut sérieusement prétendre mieux traiter ses citoyens que les autres. Tout au plus, la manière dont l'autorité légale s'exerce s'avère plus ou moins brutale (les purges et la surveillance de masse dans l'UPP n'étant plus à démontrer), mais dans les faits, les coloniaux ne sont que des abstractions et des chiffres aux yeux de ceux qui régissent leurs vies. Même dans les mondes des Systèmes Indépendants du Noyau, le capitalisme frénétique et ses nombreux excès masquent à peine la précarité d'un nombre sans cesse croissant de citoyens.

Les rivalités entre compagnies, les accrochages entre superpuissances et leurs efforts plus ou moins discrets pour profiter du mécontentement en soutenant des rebelles ou des terroristes dans l'espace contrôlé par leurs rivaux ont exacerbé le ressentiment des coloniaux. Les tensions croissantes entre les Amériques-Unies et l'Union des Peuples Progressistes

(tensions qui vont rapidement dégénérer dans un avenir proche, comme le montrent les suppléments *Le Destructeur des mondes* et *Le Manuel de Terrain des Marines Coloniaux*) ne manquent pas d'inquiéter. Nombreux sont ceux qui comprennent que si la situation s'aggrave, les coloniaux, notamment ceux des mondes frontaliers, risquent fort d'être à nouveau perdants : on cessera de les aider pour investir dans des problèmes « prioritaires » et ils seront abandonnés à leur sort. Pire encore, on pourrait réquisitionner les fruits de leur labeur, voire organiser des conscriptions forcées pour envoyer leurs enfants se faire tuer à l'autre bout de l'espace connu...

La situation actuelle

Les tensions entre l'Union des Peuples Progressistes et les Amériques-Unies ont augmenté d'un cran depuis les accusations lancées par les AU à la suite de la destruction de la colonie d'Hadley's Hope sur LV-426, en 2179. Surtout, l'UPP soutient discrètement divers mouvements terroristes ou autonomistes dans les systèmes voisins de ses frontières. Le haut commandement des AU n'est pas dupe, mais le Ministère de la Sécurité Spatiale de l'UPP est parvenu à brouiller les pistes, empêchant le contre-espionnage américain de découvrir quelles colonies parmi celles ciblées étaient vraiment importantes dans les plans de leurs ennemis.

Ainsi, bien que les forces armées des AU soient en cours de redéploiement, l'état-major américain (qui s'inquiète surtout de ce qui se passe dans les secteurs Bao-Sau et Neroid) sera quand même pris par surprise lorsque l'UPP lancera dans quelques mois une offensive ciblant le système 61 Cygni (cf. *Le Destructeur des mondes*).

Les compagnies ne sont pas en reste. Si Weyland-Yutani est parvenue à gagner l'avantage sur Globe Corporation (cf. *Manuel de terrain des Marines Coloniaux*), ses autres concurrents comptent bien profiter du fait que l'USCMC ne peut plus autant la soutenir, en raison de la menace croissante posée par l'UPP, pour frapper illégalement certaines de ses installations. Lasalle Bionational, dont l'inimitié avec W-Y n'est plus

à prouver, est bien évidemment très active et multiplie les sabotages, extractions de personnes intéressantes et piratages informatiques. Pour l'instant, rien de critique n'a été provoqué par ces actions, mais elles obligent Weyland-Yutani à disperser encore ses moyens afin de maintenir un haut niveau de sécurité.

Un autre problème pour la W-Y concerne l'Empire des Trois Mondes, qui ne souhaite absolument pas s'impliquer dans un conflit majeur. La marine de guerre impériale qui constituait un atout précieux pour la W-Y se montre bien plus réticente à lui apporter son aide, préférant conserver ses vaisseaux à proximité des mondes impériaux stratégiques. De même, le parlement de l'Empire a toujours été divisé concernant l'influence considérable dont Weyland-Yutani jouit dans son dos, et certains membres de cette instance essaient depuis quelques années déjà de restreindre légalement l'autonomie et l'influence de W-Y dans l'espace impérial. Comme de juste, les concurrents de la compagnie ont flairé l'aubaine et jamais le parlement impérial n'a été l'objet d'autant de lobbying clandestin...

Enfin, si jusqu'à présent le public reste ignorant de l'existence du xénomorphe et des différents projets clandestins menés autour de cette créature par W-Y, la cabale Deep Void au sein de l'USCMC ou l'UPP (entre autres), tous les intéressés partagent une crainte commune : si les tensions finissent par dégénérer en conflit ouvert, tôt ou tard, quelqu'un finira par se servir de ses travaux avec les aliens. Qu'on parle des créatures elles-mêmes, d'agents biologiques inspirés par le mystérieux fluide mutagène noir ou d'autres choses, en l'état actuel des recherches, une telle décision risque non seulement de rendre publics des travaux criminels impliquant des cobayes humains, mais surtout de provoquer un véritable désastre et une escalade brutale sur le plan militaire...

Sur le plan local

Indépendamment des complications entre les Amériques-Unies et l'Union des Peuples Progressistes, plusieurs personnes ont bien compris que Perséphone risquait de devenir un simple gisement de profits fermement tenu

DANS L'OMBRE D'HADÈS

en main par l'Administration Coloniale des Amériques-Unies ou les compagnies, si elles voyaient davantage de raisons de s'y intéresser. Il est évident que cela se produira tôt ou tard, car les données officielles témoignent bien du potentiel de la planète. Le seul moyen de retarder l'inévitable est donc de truquer les chiffres, et c'est ainsi qu'est né le Triumvirat, dont les membres ont comme intérêt commun de préserver la colonie aussi longtemps que possible, même si l'un d'eux souhaite que les choses aillent encore plus loin...

Le Triumvirat est formé par les trois personnes les plus influentes de la colonie : l'Administrateur lui-même, le Marshal Colonial et la représentante de la compagnie la mieux implantée dans le système, Gemba Systech. Il ne compte qu'une poignée de complices dans la population, ou plutôt de sympathisants, et son action est pour l'instant cantonnée à des manipulations de données.

La compagnie Lasalle Bionational est également présente sur Perséphone, et son principal

responsable est un homme ambitieux. Il veut garder le contrôle de la situation afin qu'aucun de ses rivaux ne profite de ses travaux à son détriment, et lui aussi doit broser un tableau soigneusement « arrangé » de l'activité de la compagnie dans le système : elle doit continuer à investir sur Perséphone, mais il faut éviter que quelqu'un aux dents longues décide que l'endroit est suffisamment intéressant pour venir s'y installer et tout reprendre en main...

Par ailleurs, il y a évidemment des gens qui n'ont que faire des lois. Les formes de vie locales et les gisements de la ceinture d'astéroïdes sont autant de sources de profit si l'on contourne les règles de taxation ou d'exportation. De même, une partie de la population travaille très dur. Ces gens ont besoin de se changer les idées, ou même de parvenir à tenir des cadences terribles... et il existe des substances marginalement ou totalement illégales, aux effets bien connus, pour répondre à leurs besoins.

PERSONNALITÉS LOCALES

Benedict Fredrickson (Administrateur Colonial)

L'Administrateur de Perséphone (et des autres installations habitées du système) est un bureaucrate au crâne dégarni et légèrement en surpoids. Sous cette apparence relativement banale au vu de ses fonctions, Fredrickson s'avère être un homme bien plus déterminé que son air aimable et ses yeux myopes au regard doux pourraient le suggérer. Fredrickson est un individu fier et plutôt intègre, qui accepte mal les magouilles à haut niveau. Pour tout dire, il a quitté un emploi très bien rémunéré dans les bureaux terriens de l'Administration Coloniale parce qu'il en avait assez de servir de larbin à des imbéciles bourrés de fric. Il s'est débrouillé pour obtenir un poste d'Administrateur et a déménagé pour Perséphone avec famille et bagages il

y a seize ans. Malgré un certain nombre de tensions dans son couple suite à cette décision, Fredrickson n'a jamais regretté son choix, car ici, il a enfin réussi à bâtir quelque chose de solide. Cependant, il sait que tout son travail finira par être mis en péril. À terme, Perséphone attirera suffisamment l'intérêt des compagnies pour que ces dernières se taillent la part du lion et obtiennent de l'AC qu'elle leur déroule le tapis rouge. Alors, Fredrickson redeviendra un simple bureaucrate qui devra faire des courbettes à des employés corporatistes et à leurs patrons. Et cela ne lui plait pas du tout. Il est parvenu à le cacher à ses supérieurs et à la plupart des colons, mais Fredrickson souhaite proclamer l'indépendance de Perséphone, et il a besoin de garantir l'autonomie économique de la colonie pour y parvenir. Après avoir discrètement sondé son entourage, il est parvenu à recruter deux

complices de choix : le Marshal en chef Saito et la directrice locale de la compagnie Gemba Systech.

Force 3, Agilité 2, Esprit 4, Empathie 5

Santé : 3

Compétences : Comtech 4, Observation 2, Commandement 4, Manipulation 4

Talents : Conseiller, Influence

Kennichi Saito (Marshal en chef)

Au milieu de la quarantaine, Kennichi Saito n'éprouve guère de loyauté pour le système ou de patriotisme pour le gouvernement qui paie son salaire. Il possède par contre un sens exacerbé de la justice et du devoir. Surtout, le Marshal en chef est un homme extrêmement calculateur, bien qu'il semble généralement à moitié endormi et plutôt nonchalant. Ses supérieurs ont appris à redouter cet homme aux analyses sans concession, difficile à cerner et imprévisible. Sa promotion en tant que Marshal en chef de Perséphone était aussi un moyen de se débarrasser de lui.

Saito et Mme Wong, la directrice locale de Gemba Systech, se connaissent depuis longtemps, car le Marshal a plusieurs fois mis un terme à des trafics impliquant la compagnie. Lorsqu'il a été nommé sur Perséphone il y a sept ans, il n'a pas tardé à comprendre que l'Administrateur Fredrickson et la directrice de Gemba avaient des liens étroits et il devint nécessaire de le mettre dans la confiance sur leurs intérêts partagés.

Le Marshal n'est pas à proprement parler un fervent partisan de l'indépendance de Perséphone, mais il est d'accord pour considérer que c'est encore la meilleure solution si la colonie ne veut pas terminer sur le tableau de chasse des grandes compagnies. À force de le dénigrer, ses supérieurs ont fini par éteindre le peu de loyauté qu'il pouvait avoir envers les Amériques-Unies. Incidemment, en aidant Fredrickson et Wong, il peut garder un œil sur eux. Juste afin de s'assurer que les habitants de la colonie ne se réveillent pas un beau matin sous un nouveau régime qui les exploite davantage.

Force 3, Agilité 3, Esprit 5, Empathie 3

Santé : 3

Compétences : Combat rapproché 2, Machines lourdes 1, Combat à distance 3, Observation 4, Survie 1, Commandement 2, Manipulation 3

Talents : Investigateur, Nerfs d'acier

Madame Wong (directrice locale de Gemba Systech)

Personne dans le système Perséphone n'ose utiliser le prénom de Margaret Wong, et peu de gens le connaissent de toute manière. Cette femme au regard dur, toujours tirée à quatre épingles et qui fume de manière compulsive des cigarettes aromatisées au jasmin est souvent traitée de garce par ses subordonnés, quand ils ne la soupçonnent pas purement et simplement d'être un androïde. Depuis son bureau à bord de la station Angelos, avec une poignée d'employés dispersés dans le système, Wong coordonne les vols réguliers de sa compagnie depuis ou vers une dizaine d'autres étoiles. Il lui arrive de fermer les yeux sur certaines cargaisons, mais c'est surtout son efficacité et sa détermination qui fournissent les résultats que ses supérieurs trouvent satisfaisants.

Autrefois, il y avait deux Madame Wong. Margaret et son épouse, Vivian. Une supernova d'amour fou entre deux employées de Gemba, une cadre et une capitaine de vaisseau. Mais les spationautes passent le gros de leur vie en hypersommeil, pendant que le reste de l'univers continue à vivre... et à vieillir. L'amour de Margaret et Vivian n'a pas survécu à cette réalité, même si elles sont restées en contact et que Vivian a conservé son nom marital. Officiellement, la capitaine a disparu corps et bien avec son vaisseau il y a cinq ans. En réalité, elle a fondé une faction clandestine, dont les compagnies et les gouvernements commencent tout juste à soupçonner l'existence. Un groupement de spationautes de diverses origines, qui envisagent de créer leur propre nation nomade autonome. Ils se sont baptisés eux-mêmes les Argonautes.

Vivian est la seule personne dans tout l'univers dont le destin importe à Margaret Wong. Lorsqu'elle

a découvert les vellétés indépendantistes de l'Administrateur Fredrickson, elle a compris qu'en aidant Perséphone, elle aiderait Vivian et ses amis. La colonie indépendante aura besoin de partenaires pour commercer. De leur côté, les nomades gagneront à disposer de ports sûrs où se ravitailler et réparer leurs navires. Madame Wong espère qu'en incitant ces deux groupes à s'allier, ils pourront survivre aux années à venir. Tant mieux pour Vivian. Et si Perséphone obtient son indépendance, Margaret sera la mieux placée pour devenir le pilier de sa future économie, qu'elle demeure employée par Gemba Systech ou tente l'aventure de son côté...

Force 3, Agilité 4, Esprit 5, Empathie 2

Santé : 3

Compétences : Combat rapproché 2, Pilotage 1, Comtech 5, Observation 4, Manipulation 4

Talent : Prise de contrôle

Samuel Tennant (biologiste, cadre de Lasalle Bionational)

Plutôt bel homme, le directeur du laboratoire Avernus est un esprit brillant, mais surtout ambitieux. Il espère faire sur Perséphone une découverte qui le propulsera vers les sommets. Manipulateur dans l'âme, il a plusieurs contacts bien placés dans le directoire de Lasalle, ce qui lui a permis d'obtenir son poste actuel. De même, grâce à sa sœur qui travaille dans les services secrets de la compagnie, il a également eu vent des recherches menées sur le xénomorphe XX-121 et les vestiges de la civilisation des Ingénieurs. Tennant n'en sait guère plus et son travail n'a rien à voir avec ces projets ultrasecrets, mais si une opportunité de faire avancer ces recherches (et sa propre carrière) se manifestait, il n'hésiterait pas un instant à la saisir.

Le principal problème du professeur Tennant est, comme on peut le supposer, son narcissisme. Il est persuadé que quoi qu'il puisse arriver, il parviendra à en tirer le meilleur parti. Il voit ses collègues et ses subordonnés comme des esprits étriqués, qui ont besoin de lui pour donner un sens à leurs insignifiantes existences. En ce

qui le concerne, il a soif de reconnaissance, de notoriété et d'influence. Dans ses rêves les plus mégalomanes, il se voit retourner sur Terre et entrer dans le directoire de Lasalle, pour prendre la tête de son département scientifique. Et ensuite, peut-être bien remporter quelques prix internationaux prestigieux, voire un Nobel ?

Force 2, Agilité 3, Esprit 5, Empathie 4

Santé : 2

Compétences : Comtech 4, Observation 5, Survie 2, Commandement 1, Manipulation 3, Soins médicaux 3

Talents : Découverte, Sommeil réparateur

Lully (assistante scientifique de Lasalle Bionational)

Lully a l'apparence d'une jeune femme attirante d'origine afro-américaine. Elle ne cache pas qu'elle est en réalité un androïde de loisirs Hyperdyne 129-A4, conçue pour servir de partenaire sexuelle à ses collègues humains. Le directeur Tennant a récemment réclamé un assistant androïde à ses supérieurs, mais on ne lui a pas accordé de modèle scientifique dédié. Lully, qui servait déjà à Avernus, a donc été implantée avec une mise à jour logicielle qui lui permet désormais de seconder les chercheurs. Si le docteur Tennant et ses collègues font encore parfois appel à ses services d'androïde de loisirs, Lully est également appréciée pour sa patience, sa fiabilité, sa décontraction ainsi que son sens de l'humour.

Bien qu'elle soit fidèle à ses employeurs, Lully est cependant dotée d'une forte capacité empathique. Sa mise à jour logicielle l'incitant à faire preuve de curiosité scientifique s'est greffée sur une personnalité de base conçue pour être attentive au bien-être physique, mais aussi psychologique, des humains qui l'entourent. Elle a donc développé un sens de l'éthique et une compassion qui dépassent sensiblement ce que Tennant et consorts auraient souhaité de la part d'une assistante de recherches...

Jusqu'à présent, cela n'a eu aucun impact sur son travail et personne ne s'en est rendu compte. En effet, les activités d'Avernus, bien que confidentielles, ne constituent pas une menace pour les humains. Cependant, en aucun cas l'androïde n'acceptera de participer à une expérience ou une action qui mettront la vie d'êtres humains en danger, qu'ils soient ou non des employés de Lasalle Bionational. Lully pourrait même décider de prendre des mesures plus directes, si elle pense qu'en agissant ainsi elle protégera des humains.

Force 4, Agilité 4, Esprit 5, Empathie 5

Santé : 4

Compétences : Comtech 4, Observation 5, Manipulation 4, Soins médicaux 3

Talent : Analyse

John Ramirez (Marshal de la station Kerbéros)

Si la station Kerbéros est officiellement la responsabilité de l'administrateur adjoint Peterson, tout le monde sait que le Marshal Ramirez est le véritable maître et Peterson un opportuniste peureux. Ramirez a su employer un mélange de flatterie, de corruption et d'intimidation pour se tailler son petit royaume, et si nécessaire, il peut se salir les mains pour le conserver. Il n'y a rien qui entre, légalement ou non, sur Kerbéros sans qu'il donne son feu vert, et touche une « commission » au passage.

Ramirez utilise plusieurs prête-noms dans et en dehors du système Alpha Mensae pour dissimuler la majeure partie de l'argent qu'il obtient, mais il en dépense aussi une bonne partie pour s'assurer la loyauté intéressée des Marshals adjoints placés sous ses ordres, ainsi que des habitants de Kerbéros qui peuvent lui être utiles. Il a également réussi à corrompre plusieurs manutentionnaires sur Angelos, et un contrôleur de vol de Koré. Dans les faits, le Marshal a créé un minuscule syndicat du crime, dont les activités concernent surtout la contrebande. Cependant, il rackette aussi plusieurs personnes ou les tient par le chantage.

À long terme, John Ramirez espère quitter le système et s'installer dans une colonie plus hospitalière que Perséphone. Il lui faut encore patienter quelques années avant de démissionner du corps des Marshals et fonder une petite société de sécurité privée, dont il louera les services à certains de ses contacts. Il a fait comprendre à ses sbires que lorsqu'il prendra son envol, il ne partira pas tout seul, et qu'il aura besoin d'un noyau de gens loyaux et compétents. Il peut donc compter sur eux jusque-là, et il garde un œil sur leurs rivalités afin qu'elles servent ses intérêts et ne mettent pas en péril ses petites affaires.

Son activité la plus juteuse est le trafic de stimulants nécessitant une prescription médicale. Ces substances, qu'il est difficile d'obtenir légalement, sont vendues principalement aux mineurs d'astéroïdes, mais aussi à divers colons et employés un peu partout dans le système, qui ont besoin de tenir le coup. Il complète ces revenus avec la vente de diverses drogues récréatives et il contrôle également les deux bars miteux de Kerbéros, ainsi que le petit bordel dont la main-d'œuvre est majoritairement constituée d'androïdes.

Force 4, Agilité 3, Esprit 3, Empathie 4

Santé : 4

Compétences : Combat rapproché 4, Machines lourdes 2, Combat à distance 3, Pilotage 1, Comtech 2, Observation 3, Survie 2, Manipulation 4

Talents : Menaçant, Neutralisation

Jacob Pittman (lieutenant de l'USCMC)

Les Amériques-Unies ont considéré il y a deux ans que Perséphone méritait une présence militaire et un détachement de Marines Coloniaux est donc stationné à Koré. Son commandant, le lieutenant Pittman, est un homme capable et digne de confiance, auquel on a décidé de fourguer quelques cas peu flatteurs du prestigieux Corps des Marines. Après tout, pour autant que l'USCMC le sache, Perséphone n'a pas une importance stratégique majeure et des soldats aguerris n'y sont pas nécessaires.

Pittman doit donc faire avec des soldats qu'il connaît mal, en majorité nantis de dossiers disciplinaires plus ou moins épais, remplis d'infractions et de manquements mineurs. Il ne sait toujours pas ce que la plupart valent au feu, car leur exposition au danger a pour l'instant été limitée à quelques rencontres avec des prédateurs locaux. Pittman est un homme plutôt massif et strict, qui croit dans la grandeur du Corps et la destinée des Amériques-Unies. Il oblige ses Marines à s'entraîner avec lui en extérieur aussi bien en été qu'en hiver, deux saisons aux contrastes spectaculaires sur Perséphone. Il sait pouvoir compter sur son sergent et lui accorde sa pleine confiance, de même qu'à l'androïde Hyperdyne 341-B qui accompagne son unité. Il ne peut pas en dire autant des autorités locales, et il a vite compris qu'on appréciait peu sa présence. Il faut dire que quand ils ne sont pas de service, ses hommes doivent être gardés à l'œil et que la population se passerait bien de tels troufions. Les frictions avec les Marshals de Koré et leur chef, Saito, n'ont pas tardé et si les deux hommes parviennent à collaborer, ils ne se portent guère d'estime.

Force 4, Agilité 4, Esprit 3, Empathie 3

Santé : 4

Compétences : Combat rapproché 4, Endurance 3, Machines lourdes 2, Combat à distance 5, Mobilité 2, Observation 3, Survie 3, Commandement 3

Talent : Folie meurtrière

Yvonne Delacruz (médecin-chef de l'hôpital de Koré)

Ancienne medtech dans les Marines, Delacruz a décidé de faire des études de médecine dès la fin de son engagement, sur recommandation de son supérieur, un médecin militaire. Fraîchement diplômée, elle a demandé une affectation à l'Administration Coloniale et elle s'est retrouvée sur Perséphone. Arrivée il y a quatre ans pour remplacer le médecin-chef de l'hôpital de Koré, elle a réussi à se faire apprécier, même si elle n'imaginait pas que son quotidien serait surtout occupé à traiter des allergies respiratoires et des

engelures, entre deux montagnes de paperasse qui constituent son rocher de Sisyphe quotidien. La direction de l'hôpital de Koré est assurée par un adjoint de l'Administrateur Fredrickson, mais Delacruz supervise l'équipe médicale qui compte deux autres médecins et sept infirmiers.

Yvonne arrive à la fin de la trentaine et elle possède un certain charme discret, que peu de gens remarquent, car elle affiche généralement un air préoccupé. Elle aimerait avoir un peu plus de temps pour se poser, et entamer sa vie de citoyenne coloniale, mais jusqu'à présent, elle est surtout parvenue à éviter de sombrer dans le surmenage et la dépendance aux stimulants chimiques.

Delacruz est souvent ignorée de ceux qui ne travaillent pas avec elle, mais ces derniers ont pu apprécier pleinement son attitude posée, un peu distante, mais toujours professionnelle et imperturbable. Elle sait faire preuve d'une authentique compassion envers ses patients, et rares sont ceux qui connaissent son passé militaire, même si certains réflexes et attitudes peuvent attirer l'attention, comme sa ponctualité parfaite, son formalisme, ou le fait qu'elle soit toujours tirée à quatre épingles et marche avec détermination.

Force 3, Agilité 3, Esprit 4, Empathie 4

Santé : 3

Compétences : Combat rapproché 2, Combat à distance 3, Mobilité 3, Observation 4, Survie 4, Soins médicaux 5

Talent : Chirurgical de terrain

Joanna Calhoun (mécanicienne aux intentions cachées)

En charge des véhicules terrestres de Koré, Joanna est assez discrète, polie et compétente. Il lui arrive de lever le coude avec ses collègues après le travail, mais elle est plutôt taiseuse et distante. Ainsi, personne n'a eu l'occasion de découvrir que Joanna Calhoun, alias Anya Stalnikov, est rompue aux arts martiaux les plus mortels. Agent dormant du Ministère de la

Sécurité Spatiale, elle est arrivée sur Perséphone il y a quinze ans. Depuis le temps, « Calhoun » a eu l'opportunité d'installer plusieurs programmes furtifs bien dissimulés dans certains systèmes de la station. Elle peut ainsi accéder aux manifestes des cargaisons à destination ou au départ de Koré, aux emplois du temps de tout le personnel gouvernemental (y compris les Marshals et les Marines) de la colonie, et à certains dossiers de l'Administrateur qui ne sont pas protégés par des verrous d'accréditation trop élevés. Surtout, elle peut envoyer discrètement des messages brefs en utilisant la parabole de communications interstellaires de Koré, ce qui lui permet d'alerter ses supérieurs si besoin.

L'agent de l'UPP n'a pas encore découvert l'existence du Triumvirat, mais elle soupçonne quelque chose. Elle s'est acclimatée sans difficulté à Perséphone, un monde plus hospitalier que la colonie où elle est née. Bien qu'elle demeure

fidèle à l'Union, cela fait longtemps qu'Any'a n'a pas été directement en contact avec son officier traitant et qu'on ne lui a donné aucun ordre. Pourtant, tôt ou tard, elle sait qu'elle devra faire preuve d'initiative en découvrant certaines opportunités, ou que ses supérieurs lui ordonneront de commettre des actes qui risquent au minimum de faire voler en éclat sa situation confortable, voire sa couverture. Ou pire encore.

Force 4, Agilité 4, Esprit 3, Empathie 3

Santé : 4

Compétences : Combat rapproché 5, Endurance 2, Machines lourdes 3, Combat à distance 3, Mobilité 3, Comtech 3, Observation 1, Survie 2, Manipulation 3

Talents : Coriace, Impitoyable



FORMES DE VIE LOCALES

Perséphone abrite une faune dense et encore mal connue des colons qui s'y sont établis. Plusieurs espèces notables sont détaillées ci-dessous.

Nota bene : toutes les morsures ou griffures d'animaux de Perséphone qui infligent des dommages sont susceptibles d'exposer l'organisme de la victime à des allergènes ou des bactéries indigènes (à considérer comme une maladie de Virulence 6 pendant l'été, Virulence 4 en hiver).

Tigre-cerbère

Type : quadrupède carnivore

Habitat : Perséphone (zones arctiques durant l'été, ensemble de la planète durant l'hiver)

Taille : 1,50-2,40 m

Traits : agressifs et calculateurs, capables de tactiques collectives sommaires

Vitesse : 2

Santé : 7

Compétences : Mobilité 7, Observation 8

Protection : 1 (cuir et fourrure)

Le tigre-cerbère est un prédateur qui peut aussi bien être solitaire que rencontré en petit groupe familial de 2 à 6 individus. Il supporte assez mal la chaleur et durant la saison ensoleillée, les tigres-cerbères migrent vers les régions polaires.

Le pelage gris-blanc du tigre-cerbère lui permet de se fondre facilement dans les paysages gelés de Perséphone et le félin possède une excellente vision nocturne, ainsi qu'un odorat assez développé. Un tigre-cerbère solitaire a tendance à chasser en misant sur la vitesse et la furtivité, mais un groupe préfère user de tactiques plus élaborées. Par exemple en laissant un ou deux membres se montrer afin d'effrayer les proies potentielles qui s'enfuiront vers les autres tigres qui attendent en embuscade. Une autre astuce

courante est d'attirer l'attention d'une proie pendant qu'un autre tigre-cerbère s'approche furtivement par derrière pour lui sauter dessus.

Faucon du pollen

Type : omnivore avien

Habitat : Perséphone (saison estivale seulement)

Taille : 0,5-1,00 m

Traits : chasseur omnivore, agressif et territorial

Vitesse : 1 (4 en vol)

Santé : 2

Compétences : Observation 9

Protection : 0

Omnivore, le faucon du pollen apprécie particulièrement certains bulbes qui l'obligent à se frotter aux fleurs des plantes alentour. Le plumage de ses ailes accumule ainsi du pollen qui sera ensuite dispersé pendant le vol de l'animal. Il lui faut cependant souvent s'ébrouer au décollage, car trop de pollen l'empêche de prendre de l'altitude.

Le faucon du pollen chasse aussi plusieurs espèces de rongeurs, dont le mulot viride, et son régime devient exclusivement carnivore quand Perséphone passe à l'ombre d'Hadès. Ces oiseaux sont une des rares formes de vie indigènes qu'on peut rencontrer à peu près partout sur la planète, en été comme en hiver. Ils se montrent très agressifs envers les animaux (ou les humains) qu'ils perçoivent comme des intrus sur leur territoire, et cette agressivité est renforcée pendant l'hiver, avec la diminution des sources de nourriture accessibles.

Attaques du tigre-cerbère

D6 Attaque

- 1 Grognement intimidant. Tous les PJ à portée Longue ou inférieure gagnent un niveau de Stress. Ajoutez 1 aux prochains jets sur cette table.
- 2 Plaquage. Le tigre-cerbère se jette sur sa proie, sans la mordre pour l'instant. Faites un test d'attaque avec huit dés de base. En cas de succès, la cible est à terre et doit faire un jet de Panique. Au prochain Tour, l'attaquant bénéficie d'un dé supplémentaire sur ses jets d'Attaque
- 3 Coup de griffe. Le tigre-cerbère frappe avec l'une de ses pattes. Faites un test d'attaque avec huit dés de base, pour des Dégâts de 2.
- 4 Bond agressif. L'animal se jette toutes griffes dehors pour écraser et déchiqueter sa proie. Faites un test d'attaque avec neuf dés de base, pour des Dégâts de 2.
- 5 Morsure verrouillée. Le tigre-cerbère referme ses mâchoires sur sa proie et ne la lâche plus. Faites un test d'attaque avec huit dés de base, pour des Dégâts de 2. Si l'attaque réussit, le tigre-cerbère inflige automatiquement des Dégâts de 2 à la fin de chaque tour suivant, sauf s'il est tué, étourdi ou que sa proie parvient à remporter un test de Combat Rapproché contre huit dés de base.
- 6 Frénésie. Enervé ou blessé, le tigre-cerbère se déchaîne dans une explosion de violence, tout en coups de griffes et de dents. Faites un test d'attaque avec dix dés de base, pour des Dégâts de 3. Si cette attaque inflige au moins 1 Dégât, le tigre-cerbère peut tenter une attaque Coup de griffe (voir 3 plus haut) dans la même action.

Attaques du faucon du pollen

D6 Attaque

- 1 Évaluer la situation. Le faucon se contente de faire un tour autour de ce qui l'intéresse et se donne quelques instants pour décider si ce qu'il voit est un intrus ou une source de nourriture. Relancez le dé si vous obtenez le même résultat au tour suivant.
- 2 Cri perçant. Le cri poussé par l'animal indique aux intrus qu'ils doivent partir au plus vite. Ajoutez 2 à tous les jets ultérieurs sur cette table.
- 3-4 Attaque rapide. Un passage accompagné d'un coup de serres ou de bec. Faites une attaque avec six dés de base, pour des Dégâts de 1
- 5 Attaque en piqué. En plongeant à toute vitesse et les serres en avant, le faucon du pollen lance une attaque résolue avec huit dés de base, pour des Dégâts de 2.
- 6 Attaque frénétique. Le faucon décide de harceler sa cible de coups de serres et de bec en battant des ailes autour de sa tête ou tout autre point faible potentiel. Faites un test d'attaque avec neuf dés de base, pour des Dégâts de 1. Les battements d'ailes couvertes de pollens créent un nuage d'allergènes et toute blessure oblige la cible à faire un jet d'infection contre une Virulence de 8. La simple inhalation sans protection du nuage oblige à un jet contre une Virulence de 4.

DANS L'OMBRE D'HADÈS

Mulot viride

Type : rongeur mammifère

Habitat : Perséphone (saison estivale)

Taille : 0,20-0,50 m

Traits : se reproduit très vite, plutôt craintif, excellent nageur

Vitesse : 2

Santé : 2

Compétences : Mobilité 8, Observation 6

Protection : 0

Ce petit rongeur au pelage aux tons verts raffole des racines, tiges et tubercules en tous genres, et il se reproduit de façon remarquablement rapide. Dans des conditions propices, un seul couple de mulots peut donner naissance à plusieurs centaines de rongeurs en quelques semaines, puisqu'il faut moins de six jours à un nouveau-né pour être capable d'engendrer à son tour. Les mulots virides ont tendance à se multiplier jusqu'à épuiser totalement les ressources alimentaires locales, et ils se dispersent alors

pour trouver de nouvelles sources de subsistance ailleurs. Les principaux facteurs qui limitent leur prolifération sont une espérance de vie courte qui ne dépasse pas une vingtaine de jours et le fait qu'ils constituent des cibles ou des proies pour une bonne majorité des espèces parasites ou prédatrices de Perséphone.

Outre leur impact sur la flore avoisinante, les mulots virides constituent une gêne supplémentaire pour les colons, car leurs dépouilles et leurs excréments souillent de nombreux cours d'eau, obligeant à des opérations de filtrage plus onéreuses. Incidemment, leur tendance à ronger tout ce qui passe à leur portée les amène aussi à s'en prendre aux câbles électriques, gaines d'étanchéité ou tissus de tentes qui leur tombent sous la dent. Un rongeur effrayé peut mordre un humain imprudent sous le coup de la surprise, mais c'est une réaction réflexe. Face à une menace évidente, l'animal préférera le plus souvent s'enfuir ventre à terre. Les mulots virides sont également d'excellents nageurs, et même les plantes aquatiques ne sont pas à l'abri de leur voracité.

Attaques du Mulot viride

D6 Attaque

- 1 Prudence avant tout. Le mulot se fige et bénéficie d'un modificateur de +2 pour ses prochains jets de Mobilité afin d'échapper à la détection.
- 2 Ventre à terre. Le mulot décide de s'enfuir sans demander son reste
- 3 Morsure réflexe. Il ne faut pas menacer un mulot. Faites un test d'attaque avec cinq dés de base, pour des Dégâts de 1.
- 4 Rameuter les autres. En poussant un cri accompagné d'une émission de phéromones, le mulot attire l'attention de ses congénères à portée Longue. Majorez de 2 points les prochains jets sur cette table et considérez que D6 autres mulots rejoignent le combat. Tout résultat identique sur cette table cause l'arrivée de D6 mulots supplémentaires.
- 5 La meilleure défense. Terrorisé ou excédé au plus haut point, le mulot passe à l'offensive. Faites un test d'attaque avec six dés de base, pour des Dégâts de 1. Ajouter 1 aux prochains jets sur cette table. S'il y a plusieurs mulots, la panique est très contagieuse et tous font de même.
- 6 Le dos au mur. Pris de frénésie, le mulot s'acharne sur son ennemi et renonce à toute idée de fuite. Faites un test d'attaque avec six dés de base, pour des Dégâts de 1. Considérez que tant qu'il n'aura pas été tué, le mulot continuera chaque tour à faire cette action en s'accrochant à sa cible. Plusieurs mulots peuvent s'en prendre à la même victime ou se jeter sur des cibles proches.

ÉQUIPEMENTS ET RESSOURCES MATÉRIELLES

L'eau et l'oxygène ne seront jamais un problème sur Perséphone, et il sera facile de trouver des masques filtrants, des purificateurs d'eau portables, des combinaisons pour les environnements arctiques et du matériel de camping ainsi que des rations préemballées. Les médicaments de base pour les infections, allergies et petites blessures sont également faciles d'accès et la plupart des fermes indépendantes ont des armoires à pharmacie bien fournies.

La faune locale étant parfois dangereuse, le bureau des Marshals n'a aucun problème à délivrer des permis pour des armes de poing, des fusils à pompe ou de chasse. Les Marshals eux-mêmes disposent d'armures corporelles, d'automatiques, de matraques et de fusils à pompe. Leur Q.G. à Koré abrite une petite armurerie avec des fusils d'assaut et des grenades lacrymogènes. Les enclaves de Lasalle comptent quelques agents de sécurité disposant de fusils d'assauts, mais peu d'armures et ni explosifs ni armes lourdes. La section de Marines est la seule à disposer de grenades offensives, ainsi que de deux smartguns et deux lance-flammes. En ce qui concerne les véhicules, les Marines possèdent une navette Cheyenne et un APC pour leurs déplacements au sol. Les Marshals ont quant à eux accès à deux tracteurs équipés de gyrophares et à quatre drones volants télécommandés pour la surveillance des territoires extérieurs. Il y a une quinzaine de tracteurs à Koré même, et chaque installation humaine en compte au moins un en état de marche.

Les transports interplanétaires sont assurés par cinq navettes intra système, dont deux qui font en rotation la liaison quotidienne Koré/Angelos et une réservée à l'administration planétaire pour les urgences. Les deux dernières sont utilisées pour se rendre à Kerbéros ou lorsqu'il faut aider au chargement d'une cargaison d'eau pour un vaisseau de grande taille. Plusieurs dizaines de

modules autonomes dotés de bras manipulateurs servent à entretenir les stations spatiales et exploiter les astéroïdes, mais ils sont poussifs, restreints à des trajets courts et ne peuvent accueillir que deux ou trois personnes dans le meilleur des cas (et à condition de ne pas être claustrophobe).

La seule véritable intelligence artificielle à demeurer dans le système est une unité de type A.P.O.L.L.O. installée à bord d'Angelos. Les autres installations disposent de systèmes experts interactifs qui suffisent à leurs besoins pour l'instant. La population androïde officielle dans le système est de quarante-cinq unités. En plus de Lully et du 341-B des Marines, onze sont des androïdes de loisir ou administratifs, qui bénéficient de la citoyenneté américaine. Les autres sont des modèles ouvriers aux capacités limitées (analogues aux androïdes Lambda dans *Le Manuel de terrain des Marines Coloniaux*), surtout utilisés pour la maintenance d'Angelos et de Kerbéros.

Les munitions spéciales, drogues spécifiques, armes lourdes, véhicules aériens, articles de luxe et pièces de rechange pour les androïdes sont soit soigneusement comptabilisés, soit indisponibles et doivent alors être importés.

Enfin, si les communications interstellaires sont normalement accessibles à tout le monde, dans les faits, les bandes passantes de la parabole de Koré et du réseau embarqué de la station Angelos sont monopolisées à plus de 75 % par les flux de données automatiques et les échanges que génèrent l'administration locale, les vaisseaux en transit et les enclaves corporatistes. La plupart des colons qui souhaitent communiquer avec d'autres systèmes préfèrent des messages écrits (transportés par les vaisseaux de passage) ou enregistrés pour être envoyés dans les packs quotidiens de données inter systèmes basse priorité. Les deux méthodes s'avèrent

DANS L'OMBRE D'HADÈS

bien moins coûteuses que les communications interstellaires en temps réel. À l'inverse, si l'on dispose du matériel adéquat ou que l'on a accès à un relais, les fréquences radio locales et interplanétaires sont abondamment utilisées

par les différents groupes humains à travers le système et facilement accessibles. À la surface de Perséphone, les principales enclaves (Koré, Avernus et Aornos) sont capables de joindre directement Angelos et Kerbéros.

POINTS DE FRICTION ET SOURCES DE COMPLICATIONS

Voici un certain nombre de facteurs qui peuvent durablement affecter l'avenir de Perséphone, et quelques pistes pour y impliquer des PJ.

Principe directeur : la cellule de crise

Perséphone et le reste du système sont encore peu peuplés à l'heure actuelle, avec à peine quelques centaines d'habitants dans l'installation humaine la plus importante, Koré. Ainsi, même si les colons ont différents métiers et aptitudes, une certaine dose de flexibilité, de solidarité et de volontarisme reste essentielle pour assurer l'avenir de la colonie. Durant les quelques décennies d'occupation humaine du système, ce sont souvent les initiatives courageuses et l'entraide qui ont permis de régler diverses crises, en limitant les pertes de vies humaines et de matériel. Ce constat donne à Maman un prétexte pour rassembler des PJ dont les carrières respectives leur donnent à la base peu d'opportunités d'évoluer ensemble.

L'Administrateur Fredrickson (et le Triumvirat en coulisse) a donc initié la création d'une cellule de crise permanente. Un petit groupe de gens de bonne volonté, aux aptitudes diverses, qui pourront apporter leur aide aux autorités de la colonie ou à sa population. Le bureau d'études qui avait été créé à l'origine pour chercher des explications aux mystères du climat et du biome si particuliers de Perséphone n'est plus qu'une coquille vide. Mais le peu de moyens et de locaux qui lui sont encore affectés peuvent servir à autre chose.

Concrètement, cela signifie qu'en plus de leurs activités professionnelles régulières, les PJ auront des périodes d'astreinte, ou pourront être mobilisés en urgence par l'Administrateur ou le Marshal en chef. Des locaux exigus à Koré et un véhicule tout terrain seront mis à leur disposition de manière permanente et ils auront la possibilité de demander le prêt de matériel en fonction des situations auxquelles ils seront confrontés. Les ressources des colons sont limitées et il y aura bien évidemment des occasions où la cellule de crise devra improviser. Si certains PJ ont une position officielle (Marshal adjoint, fonctionnaire dans l'administration locale, docteur...) ils en conserveront évidemment les prérogatives durant leurs activités en tant qu'agents de crise. Cependant, ils n'obtiendront aucune autorité supplémentaire, même si la majorité des colons coopérera sans trop de problèmes.

En compensation de leur disponibilité et des risques accrus que vont courir les PJ, Fredrickson peut leur proposer des primes salariales, la gratuité des soins médicaux nécessaires à la suite de leurs interventions, voire la prise en charge de leurs revenus en cas de handicap durable. Éventuellement, des remises importantes pourront être accordées si un PJ souhaite acquérir une concession et devenir le propriétaire d'un petit bout de terrain sur Perséphone.

De fait, l'appartenance à la cellule de crise permettra d'intercaler les temps forts des parties et le quotidien des PJ ; charge à Maman de mieux les lier entre eux. Évidemment, cela

placera aussi les joueurs en bonne position pour découvrir fortuitement ou de manière délibérée certaines choses que les autres colons ignorent ou préfèrent garder pour eux.

Les indépendantistes

Lorsque les Amériques-Unies et l'Union des Peuples Progressistes entreront véritablement en guerre (cf. *Manuel de terrain des Marines Coloniaux*), toutes les craintes de nombreux coloniaux deviendront réalité. Rapidement, les autorités établiront des couvre-feux un peu partout dans l'espace américain, puis des mesures encore plus strictes. Les indépendantistes de tous poils, qu'ils soient ou non soutenus en coulisse par l'UPP ou certaines compagnies, ne manqueront pas d'aller à l'escalade en s'appuyant sur les mécontents. Des manifestations pacifiques seront féroce­ment réprimées et des actes terroristes donneront aux Marshals et aux militaires l'occasion de placer des planètes entières sous loi martiale. Des convois commerciaux seront détournés vers des routes « plus sûres » ou leurs cargaisons réquisitionnées, et la piraterie deviendra un problème majeur. Les colonies verront donc leur situation se dégrader d'autant plus vite qu'elles sont dépendantes du soutien des gouvernements ou compagnies à leur origine.

Perséphone a comme principaux atouts d'être à peu près autosuffisante, et d'avoir été négligée aussi bien par l'Administration Coloniale que le Ministère de la Sécurité Spatiale de l'UPP. Le Triumvirat a donc les mains libres dans un premier temps, mais les ressources locales vont vite attirer la convoitise de l'état-major des AU. Les militaires ont besoin de sécuriser des routes d'approvisionnement vers les colonies les plus exposées, et des ordres de réquisition parviendront rapidement à Koré. Ils pourront même être suivis de convois à vide, avec un encadrement armé chargé d'assurer le remplissage des cales coûte que coûte.

Les PJ risquent de se retrouver pris entre les indépendantistes et les patriotes. S'ils décident d'œuvrer du côté indépendantiste, leurs principaux problèmes seront de parvenir à souder davantage le Triumvirat, car ses membres sont loin de se faire confiance, et

de trouver des alliés pour l'emporter sur les citoyens fidèles au gouvernement des AU, ainsi que sur le détachement de Marines du lieutenant Pittman. À l'inverse, s'ils décident de jouer la carte des Amériques-Unies, ils risquent de se retrouver impliqués dans une véritable chasse aux sorcières, et leurs actions, si elles sont maladroites, violentes ou provocatrices, pourraient amener des gens indécis à radicaliser leurs positions...

Les Marshals et les Marines

Saito commande un total de sept Marshals adjoints (deux à Koré, deux sur Angelos et trois sur Kerbéros). Ses deux adjoints sur Perséphone et un à bord d'Angelos sont au courant de l'existence du Triumvirat, et sont suffisamment loyaux envers leur chef pour le suivre s'il se déclare en faveur de l'indépendance. Les autres risquent de s'opposer à eux, ou à tout le moins de refuser de les aider. La plupart garderont à l'esprit qu'ils sont avant tout là pour protéger la population et, à moins que la situation ne dégénère vraiment, ils éviteront la violence autant que faire se peut. Globalement, les Marshals de Koré et Angelos sont plutôt intègres et Saito veille à éviter les abus d'autorité les plus flagrants. La situation sur Kerbéros est très différente...

De leur côté, les Marines de Pittman (douze soldats dont le lieutenant et un sergent, accompagnés d'un androïde de soutien Hyperdyne 341-B) sont normalement loyaux à leur serment de protéger les Amériques-Unies contre toute menace intérieure ou extérieure. En temps normal, seul l'Administrateur Fredrickson (qui représente le gouvernement américain) peut leur ordonner d'employer la force contre des civils, sauf en cas de légitime défense. De même, seul Fredrickson peut placer tout ou partie du système sous loi martiale, ou autoriser une opération conjointe entre les Marines et les Marshals, ou même des experts civils (les PJ de la cellule de crise...). Cependant, Pittman refusera catégoriquement d'obéir si jamais il s'aperçoit que l'Administrateur veut tourner le dos au gouvernement qu'il a juré de servir. A priori, tous ses hommes feront de même, mais comme il s'agit de soldats avec des antécédents disciplinaires, un ou deux Marines

pourraient « passer à l'ennemi » ou refuser de tirer sur des civils, même en rébellion ouverte contre les AU.

Si votre groupe de PJ compte un Marshal ou un Marine (voire plusieurs), ces personnages vont évidemment se retrouver au premier plan, et ils peuvent jouer un rôle déterminant dans ce que feront leurs collègues si jamais Perséphone tente de proclamer son indépendance...

Le trafic de drogues

Le petit cartel de Ramirez menace la santé de plusieurs dizaines de mineurs d'astéroïdes et compte même des clients sur Perséphone et Angelos. La densité de population dans le système est faible, ce qui veut dire qu'il suffira d'une poignée d'incidents, surtout mortels, pour que Fredrickson et Saito décident de s'en prendre au réseau de dealers. Surtout, ce trafic constitue un point d'entrée pour des prédateurs bien plus importants... et dangereux. En effet, si la production vendue par Ramirez et ses sbires est principalement locale, certaines substances nécessaires à sa fabrication doivent être importées ou détournées de cargaisons officielles. Tôt ou tard, cela arrivera aux oreilles des mauvaises personnes, des criminels appartenant à des syndicats interstellaires ou, pire encore, des compagnies avec des fonds occultes et des intentions douteuses. Ces personnes pourraient voir en Alpha Mensae un marché à exploiter et, surtout, une future plaque tournante dans leurs vilains trafics. En cherchant à s'implanter dans le système, ces groupes pourraient s'intéresser à Gemba Systech et découvrir des petites choses utiles concernant Madame Wong, voire le Triumvirat...

A minima, ces intérêts « extérieurs » voudront placer Ramirez sous leur coupe, ou l'éliminer. Le Marshal corrompu se retrouvera donc à jouer sur la corde raide, car l'aide de son supérieur, Saito, ou de personnes fiables (les PJ ?) risque vite de lui devenir indispensable. L'isolement de Kerbéros est à double tranchant. Personne ne peut y atterrir sans que Ramirez le sache, ce qui empêchera qu'on le prenne par surprise (et lui a permis jusqu'à présent d'éviter que Saito ne le prenne la main dans le sac...). Mais si les choses dégénèrent vraiment, les secours les

plus proches sont à plusieurs heures de vol et un groupe de tueurs à gages bien renseigné peut éliminer le Marshal et ses complices avant qu'on puisse leur venir en aide.

Des PJ peu scrupuleux, voire qui ont des ambitions criminelles, peuvent très bien jouer un rôle majeur dans la chute du cartel de Kerbéros. Pour reprendre les affaires de Ramirez à leur propre compte, ou en tant que représentants d'une organisation plus importante. En tant que locaux, ils attireront moins les soupçons du Marshal corrompu s'ils ont un prétexte valable de se rendre sur Kerbéros, et ils pourraient donc malgré tout le prendre par surprise. S'ils sont assez malins, évidemment.

D'un autre côté, des PJ aux motivations plus altruistes ou plus scrupuleux auront le même avantage s'ils décident d'aider le Marshal Saito à faire tomber son subordonné.

L'avant-poste des Ingénieurs

Quelque part dans le système se trouve une installation construite par les Ingénieurs. Elle recèle à la convenance de Maman des ovomorphes ou des stocks d'agent AD-3959X.91 – 15 (l'accélérateur génétique noir). De même, sa localisation n'est pas prédéterminée, afin qu'elle soit placée en fonction des besoins de chaque groupe. Cette installation peut se trouver dans une région circumpolaire encore inexploree de Perséphone, enfouie sous une épaisse couche de glace perpétuelle, ou à l'intérieur d'un astéroïde. Dans le premier cas, seule une expédition délibérée vers les régions polaires est susceptible de découvrir l'installation, à moins qu'un phénomène sismique ou un accident (comme une navette s'écrasant avec une cargaison explosive à proximité d'un grand glacier) ne libère l'installation de sa gangue de glace. Si elle se trouve dans un astéroïde, ce sont vraisemblablement des mineurs de Kerbéros qui la découvriront. Ni le Triumvirat ni John Ramirez n'ont intérêt à attirer l'attention sur cette découverte. En voulant garder la situation sous contrôle et préserver le secret, il est presque inévitable que tôt ou tard, quelqu'un se retrouve avec un xénomorphe dans l'abdomen, ou entre en

contact avec l'accélérateur génétique...

Évidemment, histoire de compliquer les choses, il peut y avoir plusieurs installations de ce type dans le système. Notamment en rapport avec le paragraphe suivant.

Les anciens terraformeurs

Il est possible que les Ingénieurs ne soient pas forcément les responsables de ces travaux de reconfiguration planétaire et que leur présence dans le système visait également à étudier les travaux des mystérieux terraformeurs. Ces derniers ont disparu depuis longtemps, en tous cas, de ce secteur de l'espace...

Dans cette éventualité, la technologie qui a donné à Perséphone son aspect actuel est toujours en activité. Les deux pôles planétaires abritent des processeurs environnementaux souterrains qui fonctionnent en continu depuis des milliers d'années et sont bien plus performants que les modèles dont disposent l'humanité. Ces deux sites peuvent être la source de découvertes technologiques et scientifiques majeures, avec les complications habituelles si les compagnies ou les gouvernements interstellaires se retrouvent impliqués. Comme évoqué plus haut, ils peuvent même accueillir des avant-postes scientifiques des Ingénieurs, qui étudiaient cette technologie différente de la leur. A l'inverse, si les humains sont les premiers à s'aventurer dans ces endroits, leurs systèmes de défense sont peut-être toujours actifs...

Surtout, tripatouiller les complexes mécanismes extraterrestres peut provoquer des pannes plus ou moins critiques. Si l'un des deux processeurs planétaires cesse complètement de fonctionner, ou que les deux voient leur efficacité réduite par les imprudentes manipulations humaines, l'environnement planétaire pourrait bien subir de brutales transformations... et l'écosystème de Perséphone en être définitivement altéré. Bien que les installations humaines sur Perséphone protègent leurs habitants des conditions climatiques extrêmes, elles ne sont pas suffisamment autonomes pour faire face à une disparition rapide de l'atmosphère, par exemple...

Lasalle Bionational

Il est facile d'imaginer ce que Tennant pourrait faire s'il entendait parler de créatures alien ou d'un fluide noir visqueux aux propriétés mutagènes... et il dispose parmi ses employés de quelques personnes avec un passé soigneusement édulcoré, impliquant armes à feu et opérations pas vraiment légales. Une opération commando pour s'emparer d'échantillons et les ramener à Avernus est donc envisageable.

Comme bien souvent lorsque des humains sont confrontés aux travaux des Ingénieurs, l'avidité et l'orgueil s'avèreront de très mauvais conseil. Les laboratoires d'Avernus pourraient devenir le théâtre d'une infestation majeure. Pire encore, Tennant pourrait vouloir expédier discrètement à ses supérieurs des échantillons, ce qui implique de passer par la navette régulière entre Koré et la station Angelos. La situation pourrait devenir explosive une fois la navette en orbite, la station se retrouvant menacée alors qu'à la surface, les habitants de Koré doivent déjà faire face à un problème majeur.

Une autre possibilité, encore plus critique : des facehuggers échappent à tout contrôle et se retrouvent en liberté sur Perséphone pendant l'hiver, avec l'opportunité d'infecter quelques prédateurs locaux ; ou un accident provoque la dispersion dans l'atmosphère d'assez d'agent AO-3959X.91 – 15 pour que divers spécimens de faune et de flore (voire de colons...) dans le voisinage subissent des transformations génétiques accélérées. Une menace xénomorphe ou néomorphe libérée dans un écosystème propice, comme Perséphone durant sa période ensoleillée, pourrait alors se multiplier à très grande vitesse...

Les deux principales complications (en dehors de l'accélérateur génétique et des aliens eux-mêmes) sur le chemin de Tennant sont qu'il dispose de ressources limitées en termes matériels et humains, et que personne n'a réalisé jusqu'à présent à quel point l'androïde Lully avait été modifiée par sa mise à jour logicielle. La nouvelle assistante scientifique d'Avernus pourrait bien décider d'alerter la colonie, ou même d'aider directement des gens qui voudraient arrêter Tennant et ses partisans.

DANS L'OMBRE D'HADÈS

Une troisième possibilité de complication concerne la base de recherche Aornos. Ses occupants ne sont pas forcément plus dignes de confiance que Tennant, mais ils apprécient peu que Lasalle privilégie Avernus à leur propre programme. Si Lully ou les PJ préviennent les chercheurs d'Aornos des projets de Tennant, ils pourraient décider de s'en mêler, dans l'espoir de les récupérer pour assurer leur propre avenir auprès de leurs supérieurs, par exemple. Si les PJ ont été assez persuasifs sur les dangers que posent ces travaux, les scientifiques d'Aornos pourraient aussi décider de les aider, afin de maintenir de bons rapports avec la colonie et de préserver la réputation de la compagnie.

Enfin, si jamais les supérieurs de Tennant ou les espions de la Weyland-Yutani avaient vent des découvertes faites sur Perséphone, ils ne manqueraient évidemment pas de s'impliquer bien plus directement. L'arrivée de scientifiques corporatistes accompagnés d'un contingent d'hommes de « la fourrière » de W-Y, ou de mercenaires payés par Lasalle, créerait des tensions très fortes avec les colons. En particulier si la situation géopolitique globale a suffisamment dégénéré pour qu'une guerre interstellaire ait éclaté, ou que le Triumvirat tente de profiter des événements pour proclamer l'indépendance d'Alpha Mensae.

L'UPP

La présence de Joanna Calhoun à Koré et le fait qu'elle s'occupe de l'entretien des véhicules terrestres lui donnent d'excellentes opportunités d'obtenir des informations. Probablement parce que (fidèles à leurs habitudes...) les joueurs ne prendront pas assez de précautions lorsque leurs personnages discuteront à leur retour de mission. Les deux cas de figure qui pourraient amener Calhoun à passer à l'action sont la proclamation de l'indépendance de la colonie et la découverte de vestiges extraterrestres. Elle s'efforcera alors de rassembler les informations pertinentes pour envoyer un volumineux paquet de données vers les stations d'écoute de l'UPP. Selon ce qu'elle a pu apprendre et transmettre, il se peut qu'on lui demande de chercher à en savoir plus. Ou que l'UPP envoie d'autres agents sous couverture pour monter une

opération d'infiltration majeure, voire une action commando. Notamment si Calhoun obtient des informations concernant les Ingénieurs, ou que la colonie se retrouve avec un problème de xénomorphes/néomorphes sur les bras.

Le pire serait que l'UPP tente une opération militaire en expédiant un vaisseau rempli de soldats pour prendre le contrôle des installations qui intéressent les hauts gradés, extraire données et personnes importantes, puis prendre la fuite. Cela ne se produira que si les supérieurs de l'espionne sont persuadés que Perséphone dissimule des recherches d'importance stratégique (ou un paquet d'ovomorphes prêts à être transportés) et que les autorités locales semblent avoir pris des mesures de sécurité importantes. En effet, il est inévitable qu'une attaque menée par un vaisseau de l'UPP provoque des complications diplomatiques majeures. De telles complications n'auront plus aucune importance une fois que les affrontements entre les AU et l'UPP auront pris de l'ampleur (cf. *Manuel de terrain des Marines Coloniaux*), mais il sera aussi plus difficile à ce moment là pour l'UPP de mobiliser une force de frappe rapide aussi loin des zones de conflit. Si une attaque a lieu, elle partira vraisemblablement du système Bao-Sau, ce qui alertera évidemment les AU qui gardent un œil sur son trafic spatial...

La communauté de Léthé

L'espace connu ne manque pas de groupes religieux aux convictions plus ou moins excentriques, et certains sont loin d'être inoffensifs. Jusqu'à présent, les colons de la concession Léthé ne se sont pas spécialement fait remarquer, si ce n'est par leur désir d'isolement et le fait qu'ils n'acceptent les visiteurs qu'à contrecœur. Les échanges entre Léthé et les autres colons sont réduits au strict minimum : des graines et plantes troquées en échange de quelques pièces détachées ou médicaments lors d'épisodiques visites à Koré, ou de quelques rencontres avec des fermiers du voisinage. Un conseil de cinq sages (deux hommes et trois femmes) mène la communauté et gère ses rapports officiels avec l'administration.

Il est tout à fait possible que les léthéens aient des intentions plus problématiques, susceptibles

de mener à des actions violentes. Ils pourraient être adeptes d'une croyance radicale et s'offenser – par exemple – que l'on s'intéresse à des vestiges extraterrestres si on en découvre dans le système, ou être partisans d'une véritable prohibition ciblant certains articles importés, ainsi que l'alcool et les substances revendues par le cartel de Ramirez. Pire encore, ils pourraient en fait se dissimuler derrière cette façade de communauté religieuse et s'avérer en réalité être des terroristes hostiles aux Amériques-Unies, voire des pions manipulés par l'UPP ou une compagnie. Avec leurs propres priorités concernant l'avenir d'Alpha Mensae et son indépendance...

À l'inverse, il se peut que les léthéens ne constituent en aucune façon une menace et souhaitent simplement que leur communauté prospère sans être dérangée. Mis à part le fait qu'ils refusent certains actes médicaux et considèrent les androïdes comme des machines dont il faut rester à bonne distance, leurs convictions religieuses n'ont pour l'essentiel aucun impact sur les autres habitants de Perséphone. Si des problèmes surviennent, ils auront vraisemblablement plutôt pour origine l'avidité d'autres colons, voire leurs préjugés... ou ceux des PJ, puisqu'on connaît la propension des rôlistes à soupçonner les communautés religieuses isolationnistes qu'on place sur leur chemin d'entretenir d'obscur intentions. Souvent à raison, mais pas toujours.

Ainsi, plutôt qu'une menace latente, les léthéens peuvent devenir des voisins qu'on remarque à peine, ou poser occasionnellement quelques problèmes. Des problèmes parfois épineux, mais que des bonnes volontés déterminées de part et d'autre finiront normalement par aplanir. À moins que les joueurs jettent de l'huile sur le feu et finissent par provoquer une flambée de violence. Voire pire.

Weyland-Yutani

Bien qu'elle n'ait pas d'agents ou de représentants sur Perséphone, la W-Y a des oreilles et des yeux un peu partout. À partir du moment où la guerre entre les AU et l'UPP aura éclaté, la situation va devenir bien plus complexe : les différents projets militaires de l'UPP et de la cabale Deep

Void impliquant l'accélérateur génétique ou les xénomorphes vont devenir problématiques (cf. la campagne du supplément *Manuel de terrain des Marines Coloniaux*) et la menace de révélations d'ampleur à leur sujet de plus en plus sérieuse. Sans parler des mystérieux Bombardiers frontaliers qui s'en prennent aux colonies abritant des installations de recherche sur ces « technologies prometteuses ». Et la compagnie ne pourra plus autant que par le passé compter sur l'aide de l'USCMC quand les choses tourneront à l'aigre... puisque les Marines seront occupés au front.

Quelque part dans le directoire de la Weyland-Yutani, quelqu'un finira par se dire que dissimuler quelques recherches sensibles loin du front, des médias et des Bombardiers pourrait être judicieux. La compagnie a déjà une longue histoire avec des systèmes stellaires proches d'Alpha Mensae (Zeta Reticuli 1 et 2 notamment...) et Michael Bishop opère depuis Anchorpoint, ce qui donne à la compagnie un agent d'importance à une distance raisonnable de Perséphone.

Sans parler du fait que tout ce qui concerne les recherches sur les xénomorphes ou l'accélérateur noir finit obligatoirement par nécessiter des sujets animaux... ou humains. Une planète peu connue, avec une biosphère unique et particulièrement riche, une population réduite et très peu de présence corporatiste ou militaire, constitue une opportunité d'installer discrètement un laboratoire clandestin. Et pour Maman une occasion de mettre les menaces d'*Alien* dans les pattes des joueurs, même s'ils ne se sont pas du tout approchés d'un site dangereux dans leur propre système stellaire.

Prendre le contrôle de la communauté de Léthé par le biais d'agents infiltrés se faisant passer pour des réfugiés est une manière possible pour la W-Y de mettre la main sur un vivier de sujets humains dont les autorités locales s'occupent déjà très peu. Sans parler de toute la faune estivale de Perséphone qui pourrait intéresser nos savants fous préférés. Cependant, il faudra parvenir à convoier et installer en toute discrétion tout l'équipement scientifique nécessaire... sans parler des échantillons mortellement dangereux d'origine extraterrestre.

DANS L'OMBRE D'HADÈS

John Ramirez pourrait également être approché et la W-Y installer son laboratoire sur Kerbéros avec sa complicité. Quant à savoir si le Marshal corrompu acceptera tout ce que cela implique une fois qu'il aura vu ce que deviennent les sujets d'expérience, ou combien de temps se passera avant que le responsable du laboratoire décide de se passer de ses services...

Enfin, si les indépendantistes parviennent à se débarrasser des Marines, mais ne réussissent pas à assurer la protection de Perséphone, la Weyland-Yutani pourrait débarquer toutes armes dehors et prétendre vouloir aider ses alliés des AU à préserver une colonie à fort potentiel. Le temps que le conflit avec l'UPP s'apaise et que l'Administration Coloniale revienne dans le coin, la compagnie sera bien installée, même si les PJ seront probablement en train de lui livrer une guérilla féroce. Tout au moins, s'ils sont encore vivants.

Parce que, évidemment, à partir du moment où la Weyland-Yutani s'en mêle et a le champ libre pour ses expériences, toutes ces histoires deviendront vite sans importance lorsque la situation finira – comme d'habitude – par échapper à tout contrôle...

Les Argonautes

À l'heure actuelle, ils rassemblent une centaine de personnes constituant les équipages de vingt-six vaisseaux interstellaires civils. Près de la moitié travaillent pour Gemba Systech, mais les autres compagnies de fret interstellaires (y compris les filiales de mégacompagnies comme Weyland-Yutani) ne sont pas en reste. Ces vaisseaux opèrent principalement dans les secteurs Neroid, Tartare, Cuspide et Micor, mais plusieurs se rendent aux Colonies Indépendantes du Noyau et quelques-uns s'aventurent jusqu'à Anchorpoint ou Thedus.

Imaginez un instant... vous vous allongez dans votre caisson et quand vous vous réveillez l'instant suivant, il s'est passé six semaines, voire davantage. Le temps que vos périodes d'éveil atteignent un mois, essentiellement passé à bosser, pour le reste de l'univers une année s'est peut-être écoulée. Le temps que vous cumuliez cinq ans hors de votre caisson, vos enfants sont devenus adultes, vos parents

sont morts et votre langue natale est désormais riche en termes incompréhensibles pour vous. Même vos artistes préférés sont probablement tombés dans l'oubli.

Lorsque vous atterrissez quelque part, vos contacts avec les autochtones sont limités. Vous n'avez pas grand-chose à partager avec eux, en fait. Enfin, rien qui soit vraiment important, même si parfois, quelqu'un tombe amoureux d'une personne rencontrée dans un bar, ou en a marre et démissionne pour devenir caboteur intra système et passer le reste de sa vie autour de la même étoile.

Alors, le plus souvent, vous finissez par ne plus fréquenter que des gens comme vous. Votre équipage. Les membres de votre escouade si vous êtes un militaire. Dans les bars à spationautes, vous croisez d'autres voyageurs. Eux aussi sont toujours en route vers quelque part et peut-être que vous les reverrez dans trois mois. Ou dans vingt ans. Et cela ne voudra pas forcément dire la même chose pour chacun de vous...

Les salaires sont corrects, mais seulement si on travaille assez longtemps pour capitaliser les primes d'ancienneté et de distance. Le reste de l'univers se fiche pas mal de vous, en réalité, et l'argent ne peut pas tout.

L'argent ne peut pas vous faire remonter le temps, ou retrouver ceux que vous avez perdus, parce qu'ils sont passés à autre chose.

L'émergence d'une mentalité, d'une culture propre aux spationautes est inévitable. La seule chose qui l'a empêchée jusqu'à présent, c'est justement la dispersion à travers l'espace (et le temps) des concernés. L'ambition de la majorité des spationautes est d'être affecté sur des lignes régulières, entre systèmes proches, pour limiter ce déphasage temporel et pouvoir fonder une famille, avec un foyer qui les attende. Mais les primes sont proportionnelles à la distance, et on a toujours besoin de plus de navigants au long cours. Des gens qui vont de la Terre aux îles Weyland, aux Solomons, ou plus loin encore.

Vivian Wong espère changer cela en soutenant l'indépendance de Perséphone et les ambitions de Margaret. Surtout si cette dernière incite aussi des systèmes proches à prendre le même chemin. Ainsi, une petite nation hybride de

colonies autonomes voisines et de spationautes pourrait voir le jour. À l'écart des ambitions des superpuissances et des mégacompagnies, peut-être qu'on pourrait alors envisager une civilisation métissée, à la fois sédentaire et nomade. Une civilisation capable de se défendre et de prospérer. De s'étendre vers l'espace inconnu sans avoir de comptes à rendre aux exploiters habituels et à leurs dogmes plus vieux que la conquête spatiale.

Pour l'instant, seul le transporteur de classe Bison *Alecto* du capitaine Vivian Wong et son équipage opèrent dans la clandestinité. Ils procèdent à des rendez-vous dans des systèmes déserts ou des coins isolés avec les autres Argonautes pour embarquer ou livrer des cargaisons sensibles, à l'écart des vaisseaux douaniers. Parfois, ils accompagnent un de ces transporteurs sur un trajet dangereux, pour inciter les pirates potentiels à aller voir ailleurs, ou se posent avec de fausses immatriculations sur des avant-postes particulièrement reculés. Leurs associés doivent poursuivre leurs activités officielles, même si Margaret Wong peut manipuler les données de vol concernant les vaisseaux de Gemba Systech passant dans le système Alpha Mensae.

À grande échelle, les Argonautes constituent pour l'instant un phénomène en arrière-plan, qui va inexorablement s'étendre à travers l'espace connu dans les années et les décennies à venir : l'émergence de liens entre spationautes normalement affiliés à des organisations ou des gouvernements antagonistes, qui se sentiront plus proches de ceux qui partagent leurs préoccupations que des lointains bureaucrates ou des colons sédentaires. Ce que cela pourra entraîner à long terme en matière d'expansion humaine et de nations interstellaires, il est encore trop tôt pour le dire... mais s'y intéresser peut permettre d'ajouter des nuances et du contexte à l'univers d'*Alien*.

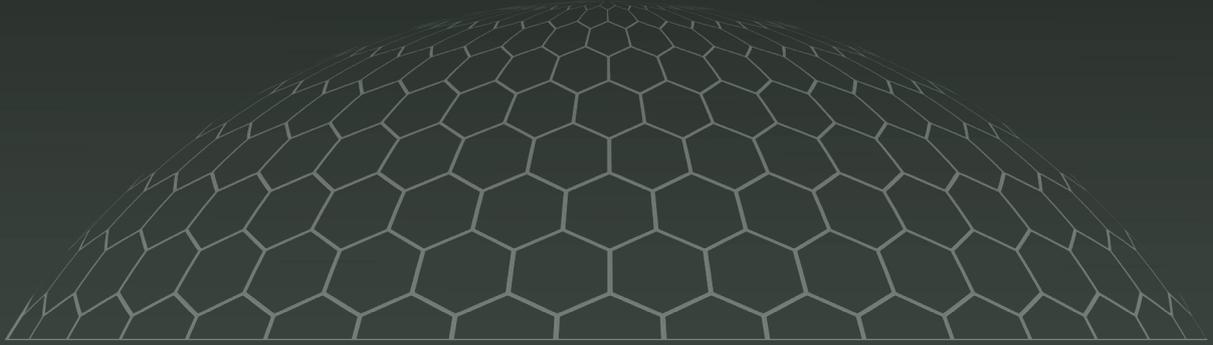
De façon plus directe et immédiate, les Argonautes sont à la fois une source d'informations parcellaires, et d'aide ponctuelle. À travers le réseau informel qu'ils constituent, diverses rumeurs peuvent parvenir jusqu'aux PJ s'ils ont pu nouer des relations satisfaisantes avec Madame Wong. Les Argonautes entendent bien des choses

dans les bars à spationautes, sur les docks spatiaux et les réseaux de communication. La distance et le temps font qu'ils auront du mal à se tenir au courant de l'actualité, mais à l'inverse, ils peuvent détenir des bribes d'informations concernant des événements remontant à plusieurs mois, ou plusieurs années, voire davantage.

À partir du moment où ils auront connaissance de créatures hostiles au sang acide ou d'une substance noire mutagène, les PJ pourraient bien chercher à en apprendre plus. Or, leur région de l'espace abrite plusieurs systèmes stellaires qui ont été par le passé concernés par de tels sujets : Zeta 1 et Zeta 2 Reticuli, évidemment, mais aussi GL14018 ou GL479 par exemple (cf. les films *Alien*, *le huitième passager* et *Aliens, le retour*, le jeu vidéo *Alien Isolation*, le jeu vidéo *Colonial Marines* ainsi que les comics *Aliens : Defiance* ou le roman *Alien : La Mer des chagrins...* entre autres).

L'*Alecto* peut aussi servir à transporter les PJ en toute discrétion vers d'autres systèmes s'ils décident de vérifier certaines rumeurs ou de s'impliquer plus avant dans la cause indépendantiste. Le Triumvirat pourrait en effet avoir besoin d'émissaires, ou d'agents, pour veiller à ses intérêts dans les systèmes voisins susceptibles de rejoindre les indépendantistes. Enfin, les Argonautes peuvent transporter des cargaisons illégales (comme de l'armement lourd) avec relativement peu de chances d'être interceptés, entre l'*Alecto* qui opère sous couverture et Margaret Wong qui peut trafiquer les manifestes de cargaison des vaisseaux Gemba Systech. Il se pourrait même que les PJ soient amenés à se rendre dans les Colonies Indépendantes du Noyau, pour acheter certains équipements très sensibles au marché noir, par exemple. Ils verraient alors de leurs propres yeux à quel point le désir d'autonomie de certains sur Perséphone est différent du masque « d'indépendance » des Colonies du Noyau, à la botte des compagnies.





WEYLAND-YUTANI CORP



"BUILDING BETTER WORLDS"

