

Bienvenue dans...

...Cosmos Aventure

> Vous êtes sous-officier sur le Nostradamo, vaisseau d'exploration minière du Consortium. Vous sortez de l'inconscience à l'infirmierie, seul, alors que les voyants d'alarme clignotent et que les sirènes hurlent. Vous aurait-on oublié lors de l'évacuation ?

Infirmierie

> L'infirmierie semble déserte. Un seul autre lit est occupé (1), et tous les équipements médicaux (2) sont restés allumés.

Les sorties sont : Pont supérieur (3) – vers l'arrière – vers l'avant (4)

1 → Une silhouette humaine est allongée là, sous un drap taché de sang au niveau du ventre, mieux vaut ne pas y toucher. Une mue caoutchouteuse dégoûtante gît au pied du lit du cadavre.

2 → Dans la base de données médicale, une entrée nommée « SB3 » décrit sommairement une dangereuse créature ramenée d'exploration.

3 → Le sas menant vers le Pont supérieur est inaccessible, l'échelle s'est effondrée et il est impossible de sauter si haut. (note : pas de souci une fois la gravité coupée)

4 → Le sas menant vers l'avant s'est verrouillé automatiquement, sans doute suite à une décompression violente de l'autre côté.

Salle d'exploration

> Certains indices dans la salle d'exploration confirment l'évacuation du vaisseau : il reste une seule combinaison spatiale dans les vestiaires. Des robots endommagés traînent dans un coin (1).

Les sorties sont : Pont inférieur – vers l'avant – vers l'infini et l'au-delà (2)

1 → Ce ne sont pas ces droïdes-là que vous recherchez...

2 → Le sas vers l'espace a été saboté depuis l'extérieur. Quoi qu'il ait pu fuir l'équipage, ils avaient peur d'être suivis.

Salle des machines

> Vous êtes au cœur du vaisseau, dans la salle des machines. Tout ici semble très abîmé. Les consoles de propulsion hyperspace (1), de contrôle gravité (2) et de communication spatiale (3) représentent la majeure partie des équipements encore en état de marche.

Les sorties sont : Entrepont – vers l'avant

1 → Le diagnostic semi-sentiment de la propulsion hyperspace vous informe cordialement de plusieurs dysfonctionnements irréparables qui ont immobilisé le vaisseau suite à des impacts externes.

2 → Vous pouvez désactiver/réactiver la gravité artificielle.

Gravité artificielle désactivée : vos pieds quittent lentement le sol, vous flottez dans les airs.

Gravité artificielle réactivée : vous retombez lourdement au sol.

3 → Toute tentative de communication semble souffrir de graves interférences, mais il semble possible d'activer le message automatique S.O.S. (Secours Opérationnels Souhaités).

Salle de transport

> Vous pénétrez dans la salle des transports non-euclidiens : beaucoup d'équipements improbables, une console de téléportation (1), et de la paperasse éparpillée au sol (2).

Les sorties sont : vers l'arrière

1 → Vous activez la téléportation à bord, et pouvez désormais rejoindre instantanément toute pièce déjà visitée, sur simple commande vocale.

2 → A force de parcourir des diagrammes incompréhensibles, vous comprenez qu'un abus de téléportation dans un court laps de temps peut entraîner des lésions graves. Les tests sont encore en cours. (note : si la commande de téléportation est utilisée plus de 5 fois : « Suite à une erreur de calcul des coordonnées d'arrivée, vous vous matérialisez partiellement dans une paroi de la salle de destination. Vous êtes mort. C'est une lésion grave »)

Chambre giratoire

> Vous passez dans la chambre giratoire, une étrange salle sphérique qui ne présente qu'une seule issue. Vous vous êtes toujours interrogé sur le pourquoi d'une telle pièce.

Les sorties sont : vers l'avant / Entrepont / vers l'arrière / vers le haut

Note : on considère que l'unique sas de cette salle se trouve toujours au bon endroit lorsque le personnage souhaite y entrer. La salle tourne d'1/4 de tour immédiatement, puis de nouveau à chaque commande énoncée par les joueurs. Vous devez annoncer la sortie possible en conséquence, et la commande « attendre » est bien sûr admise.

Quartiers du commandant

> Luxe ! Calme ! Volupté ! Pas de doute, vous êtes bien dans les quartiers du commandant du vaisseau. Il n'y a personne ici non plus.

Les sorties sont : vers l'avant

Il y a un grand bureau (1) dans un coin de la pièce, et seul un des tiroirs de la table de nuit (2) est encore fermé.

1 → Sur le bureau, il y a le journal de bord du commandant (3).

2 → Dans le tiroir de la table de nuit, il y a une épée-lumière (4), l'arme des officiers de l'académie des étoiles !

3 → Vous consultez les dernières entrées du journal de bord, où il est question d'infestation du vaisseau, et également d'échos radar d'une flotte non identifiée. Mieux vaut ne pas traîner.

4 → En tapant un peu sur le vieux cylindre métallique, un faisceau lumineux en forme de lame apparaît. Attention, ça coupe !

Passerelle sombre

> Vous accédez à une passerelle, mais les nombreuses avaries du vaisseau l'ont plongée dans le noir. Impossible d'aller plus loin.

Les sorties sont : vers l'arrière – vers l'avant (une fois éclairé) – Entrepont (une fois éclairé)

Utilisation de l'épée-lumière : « La luminosité de l'épée-lumière vous permet de distinguer les parois et de vous diriger sommairement dans la pièce »

Vers l'avant : « L'accès au centre de commande est sécurisé par une dalle à pression, et votre poids ne suffit apparemment pas à déclencher le mécanisme » (note : l'accès est libre une fois la gravité réactivée)

Accès à l'Entrepont sans avoir utilisé la combinaison : « Cette salle a subi une brèche ! Vous ouvrez le sas et êtes aspiré dans le vide »

Bulle d'observation

> Vous arrivez dans la bulle d'observation, sorte de coupole panoramique garnie de grandes baies d'ultraverre.

Les sorties sont : Pont supérieur

En regardant à l'extérieur, vous voyez ce qui semble bien être une flotte des pirates renégats Khrunghty, voilà qui explique en partie l'évacuation d'urgence. Sans doute vaudrait-il mieux rejoindre les postes de combat, pour vous il est trop tard pour fuir !

Salle endommagée

> Cette salle a apparemment subi un impact important venant de l'extérieur. Une large brèche court tout le long d'une des parois.

Les sorties sont : Pont supérieur – vers l'avant – vers l'arrière (sas bloqué)

Baie des armements

> Vous entrez dans la baie des armements, qui n'a apparemment pas trop souffert des avaries. La console d'alimentation de l'armement (1) est juste un peu plus loin.

Les sorties sont : vers l'arrière

Alors que vous approchez de la console, une créature s'interpose, une chose que vous définiriez comme une Singularité Biologique avec une Bouche dans la Bouche. Elle crisse, elle bave, et elle s'approche ! (notes : si la prochaine commande n'est ni d'utiliser l'épée-lumière sur le SB3, ni de fuir vers l'arrière, le personnage meurt. S'il combat il tue la créature et peut ensuite activer la console d'alimentation de l'armement. En examinant la dépouille, il se dit qu'il est heureux que le sang de ce monstre ne soit pas de l'acide)

1 → La console peut être activée pour envoyer un puissant laser.

Centre de commande

> Vous pénétrez le saint des saints, le lieu où se prennent les décisions critiques et où tous les bidules clignotent : le centre de commande. Le système d'armement semble être l'un des derniers encore valide, et le bouton rouge (1) est juste là. Cependant il vous a semblé percevoir un mouvement flou du côté du fauteuil du commandant (2).

Les sorties sont : vers l'arrière

1 → Tout semblait pourtant fonctionner, mais l'alimentation du système d'armement est apparemment hors ligne. Sans doute juste un commutateur qui a décommuté, mais il va falloir descendre pour en avoir le cœur net. (si l'alimentation de l'armement a été rétablie, un puissant laser va frapper le vaisseau amiral Khrunghty, et le reste de la flotte se disperse. Il ne reste plus qu'à attendre patiemment les secours. FIN DE LA PARTIE)

2 → C'est BobbyWan, le chat du commandant ! Comment a-t-il pu abandonner la pauvre mascotte de l'équipage ? (note : il n'est possible d'attraper le chat que lorsque la gravité est désactivée, sinon il est trop rapide et s'échappe à chaque tentative)

Score Technicien de bord : l'utilisation des consoles de contrôle gravité, de téléportation et d'alimentation de l'armement rapportent 10 points chacune ;

Guerrier de l'espace : trouver la combinaison spatiale et l'épée-

lumière rapportent chacun 10 points, de même que la victoire face au SB3 ;

Officier scientifique : la confirmation visuelle de la flotte ennemie depuis la bulle d'observation rapporte 5 points, de même que la découverte du journal de bord du commandant. La consultation des fichiers concernant le SB3 à l'infirmerie et la récupération de sa mue rapportent 5 points chacune ;

Lancer un S.O.S. : 5 points.

Capter BobbyWan le chat du commandant : 10 points ;

Terminer le jeu sans mourir : 5 points.

.....

Scénario de Julien Métayer
©2011 La Boite à Heuhh

