

LA MERE DES MORTS

*Scénario écrit pour la XXI Convention de Jeux de Simulation de SUPAERO
des 4, 5 et 6 février 2000.*

© Trakto Concepts - 1999

Avant propos

Le scénario ci-présent ne doit ni ne veut dicter une histoire complète. Il en présente juste les éléments : personnages, situations, faits, motivations... D'ailleurs, il n'y a pas de scénario à proprement parler. En fait l'ensemble du script est un background à partir duquel vont évoluer les joueurs.

Mais je me demande soudain s'il y a une différence entre un scénario et un background. Bien sûr je parle de jeu non linéaire : il n'y a pas de quête, pas de série d'épreuves ou d'énigmes à franchir, quoique cette parabole mythique se retrouve en fait dans quasiment toutes les histoires de jeu de rôles, du moins là où il y a un quelconque pouvoir à prendre. Tout simplement parce qu'on ne peut appréhender la notion de gain sans celle de mérite. C'est notre dimension épique... (et encore heureux pour le jeu)

Bon, là je vais cesser de délirer, et faire place au scénario proprement dit.

Inspirations

La première source, à laquelle est empruntée la notion de service mnémonique, de sauvetage de colons et d'histoire de minerai nocif, est Isaac Asimov. Dans le recueil *la voie martienne* on trouve une nouvelle qui relate ces faits. On pourrait sans aucun problème se débarrasser de tous ces éléments, mais ils constituent un excellent prétexte pour rappeler l'existence de cet homme, merveilleux s'il en est, et son travail. Considérez cela comme un hommage, uniquement, une façon de saluer une source personnelle incommensurable de rêves et d'émotions. Et rassurez-vous, s'il y a des experts en Asimov parmi vos joueurs, cela n'entravera en rien le bon déroulement du jeu, tout simplement parce que ces éléments « asimoviens » ne font que donner une couleur locale, et n'ont rien à voir avec l'intrigue à proprement parler. Informez-les par contre de cette situation, qu'ils ne s'offusquent pas en pleine partie... Enfin si l'un d'entre eux se doute d'un truc avec le minerai avant l'heure (dès la deuxième seconde de la partie), sachez que son savoir sera partagé par tous dès la quatrième seconde, parce que tout ce qui concerne le minerai est évident ou entre les mains des experts. Et pour les deux secondes d'avance, elles seront finement justifiées dans la suite du texte (c'est pas du perfectionnisme ça !).

La seconde source d'inspiration sont les vapeurs tourbées du Lagavulin, un soir où à nouveau à la rue pour une histoire d'annulation soudaine nous jouions à la bougie, sur un scénario improvisé au fil du jeu par le MJ. C'est ce scénario réécrit que vous tenez entre les mains. Une chose est sûre : il subsiste de ce que l'homme a sut faire de mieux au cours de son histoire quelques objets, quelques pratiques. Le whisky fait partie de celles-ci. Impossible de raconter ce qui éclate dans votre bouche quand le liquide doré s'y répand, la science a renoncé depuis longtemps à en répertorier la complexité. C'est simplement la terre d'Ecosse, et avec Lagavulin, celle de sa côte la plus tourmentée.

Le monde ... mnémonique !

Nous sommes dans un futur lointain. Quelque part au milieu du troisième millénaire. L'humanité s'est disséminée depuis quelques siècles déjà dans la galaxie et forme une gigantesque fédération. L'expansion s'organise autour de gigantesques flottes de navires colons, à la recherche de terres accueillantes ou d'énergies nouvelles. Car la civilisation humaine est devenue gourmande en matières premières et énergie. Des planètes entières sont exploitées pour le bien commun, ou plutôt celui des corporations. Le processus est toujours le même : découverte de la planète et des ressources, première implantation des colons, puis avec les décennies élargissement des exploitations.

Au cours de ses pérégrinations, l'homme a rencontré de nombreuses formes de vie végétales et animales, qui lui ont permis d'accroître considérablement son savoir, mais jamais il n'a eu affaire à une intelligence extra-terrestre. Des mythes se sont réalisés, d'autres sont restés.

Ce développement, nous le devons à notre savoir, et à sa folle course vers l'absolu : on peut voyager d'étoiles en étoiles en pliant l'espace-temps, maîtriser l'énergie des astres brûlants ou déverser une puissance de feu solaire sur de possibles ennemis. Il y a toujours des guerres entre humains certes, mais elles se font plus rares, tant l'espace est vaste. Les armées servent donc les intérêts privés, défendent les installations des corporations des pirates.

D'ailleurs ce savoir s'est tellement développé que sa densité commence à nous échapper: depuis longtemps déjà, l'on doit tellement se spécialiser pour maîtriser un domaine, tant la masse de connaissance est immense, que les autres restent obscurs. On a vu ainsi des scientifiques butter pendant des décennies sur un problème, alors qu'une autre branche l'avait déjà résolu. Le savoir aurait atteint depuis longtemps une masse critique, au-delà de laquelle chaque expert aurait cherché seul une éternité quelque chose qu'il ne pouvait faire partager aux autres, si les états n'avaient mis sur pied le Service Mnémonique.

Les agents mnémoniques ont une vue d'ensemble sur le savoir humain, et permettent donc aux chercheurs de travailler ensemble, ou de voir des liens entre des questions traitées par des disciplines différentes que personne n'aurait pu déceler. Ils sont devenus absolument nécessaires à l'avancement et à la concertation de tous les domaines scientifiques et technologiques contemporains. Mais ils n'ont pas conscience de leur savoir. Aucun esprit n'est capable d'avoir en tête la masse de connaissance représentée par un agent. Alors on la stocke dans leur subconscient. Le cerveau humain a une capacité de stockage inconnue et probablement illimitée, dans la mesure où rien dans l'univers ne prétend être infini, hormis l'univers lui-même. Les agents sont sélectionnés très jeunes, et suivent un entraînement peu commun: on leur fait engranger des quantités phénoménales d'informations. Cet entraînement dure toute leur vie, puisqu'ils ne cessent jamais d'apprendre, ingurgitant plusieurs centaines de pages par minute. Ils sont jeunes, apparemment ingénus, fragiles et frêles, mais leur société est la plus puissante du monde, car les mnémoniques sont rares pour la vaste fédération, et les corporations en ayant plusieurs de façon permanente se comptent sur les doigts de la main. Personne ne peut s'offrir les services d'un mnémonique, les tarifs dépassent l'imagination. Une fois la quarantaine venue, ils cessent leurs activités et passent aux commandes du Service Mnémonique.

La façon dont opère un mnémotechnicien est toujours très impressionnante pour le non-initié : il a des flashes. Il écoute, regarde, et dans son subconscient des liens se créent, des associations se forment, qui remontent à la surface et donnent les clés recherchées par tous.

La situation

Le système solaire Gémini a été découvert il y a 60 ans. Il comporte deux planètes habitables. On a décelé voilà un peu plus d'une vingtaine d'années sur la seconde planète, baptisée Gémini 2, d'importantes ressources minières, et une première exploitation a aussitôt débutée. Plusieurs familles de colons se sont installées, avec pour tâche de poser les premières bases de plus amples installations minières et humaines sur la planète.

Elles entretiennent l'exploitation du premier gisement, prospectent, étudient la faune et la flore de Gémini 2 et éprouvent ce sentiment extraordinaire réservé aux colons de bâtir un monde. Vivent ainsi en communauté des agriculteurs, des techniciens et des administrateurs représentant la corporation finançant l'ensemble des opérations. Comme toute base de colons, celle de Gémini 2 compte du matériel de pointe et des armes de défense au cas où les familles seraient menacées.

Le climat tempéré de la planète en a fait un terrain propice à la culture. Aussi on compte actuellement plus d'une centaine de familles sur Gémini 2.

Depuis sa création, les colons émettent tous les trimestres un message d'information relatant l'état civil de la base, les nouvelles données scientifiques et les résultats des exploitations et prospections minières. Le dernier message aurait dû parvenir il y a un mois quand les autorités ont décidé de réagir, à la demande express de la corporation. La colonie est muette et reste sourde aux appels.

Un vaisseau militaire de sauvetage, le Proxima, avec à son bord un commando d'élite de soldats et une équipe de scientifiques est dépêché pour se rendre sur place dans les plus brefs délais. Sa mission est de fournir une explication aux autorités et de secourir si nécessaire les colons.

Après une semaine de voyage à vitesse réelle pour s'éloigner de la planète de départ, un bond et une autre semaine pour s'approcher de la planète de destination, les joueurs approchent de Gémini 2. Cela fait donc quatre mois et deux semaines que personne n'a eu de nouvelles de Gémini 2.

Les personnages

L'équipe comporte bon nombre de caricatures de militaires baroudeurs de l'espace, tout simplement parce qu'ils sont associés pour nous à toute une gamme d'émotions, à une atmosphère qui rejaillira immédiatement au contact de ceux-ci, et qui est le fruit de nos expériences cinématographiques ou littéraires, les seules que l'on puisse avoir quand on parle d'espace...

Considérez donc que l'affligeante banalité de certains personnages ne joue ici que le rôle de catalyseur d'ambiance. Et je reste persuadé qu'il y a une terrible excitation à incarner de tels personnages, après les avoir vus maintes et maintes fois, d'autant plus que les épreuves très particulières qu'ils vont traverser les attacheront rapidement aux joueurs, cela dit pour rassurer le futur maître sur la distance que pourraient prendre ses joueurs vis-à-vis de leur personnage.

Avant toute chose, voici une copie des feuilles qui seront remises aux joueurs...

Commandant McCarthy

Le chef militaire et donc suprême à bord, puisque la mission est militaire. C'est lui qui a reçu l'ordre de mission et qui connaît tous les détails de la situation.

Vous êtes un militaire de métier, et même de vocation, un dur à cuir au visage buriné, la quarantaine, divorcé, qui trouve que les femmes parlent trop et n'agissent pas assez. Mener des hommes au combat, c'est votre truc. Et cette escouade de commandos vous la dirigez depuis plusieurs années. Vous êtes obéi et respecté. Mais être responsable de tout un navire et d'une équipe de scientifiques, ça c'est autre chose. Vous êtes seul maître à bord, en charge de la sécurité de tous et de la confidentialité de toute l'affaire, pour une destination dont vous ne savez rien, si ce n'est les quelques dossiers qu'on vous a remis précipitamment.

Et il n'y a rien dans ces dossiers qui justifie un tel silence radio de la part des colons, alors l'imagination vous travaille. Les hommes ne pensent pas, eux, ils croient que comme toujours leur chef leur donnera leurs ordres en temps voulu, qu'il connaît tout de la situation. Le fait est: vous n'en savez foutrement rien, et ça vous met très mal à l'aise, non seulement parce que vous vous retrouvez baby sitter de toute une bande de civils au QI surdéveloppé, mais surtout parce que sur Gémini 2, tout peut se produire, voire rien, ce qui risquerait même d'être encore plus gênant.

Bien entendu, une fois sur place toute possibilité de communication et par conséquent toute demande de renforts est impossible puisque les voies de communication par relais n'ont pas été mises en place dans le système. Gémini 2 est si éloignée des autres mondes habités qu'il faut avoir recours à des drones messagers, comme cela a toujours été fait tous les trimestres. Ces conditions particulières accentuent encore le besoin d'une absolue sécurité de l'opération. Il ne doit pas y avoir de problème car tout doit rester confidentiel et un problème quelconque ne pourrait se voir offrir de solutions de la part du reste du monde. Vous êtes seuls sur le coup et en tant que commandant de bord, responsable du bon déroulement des opérations et de la sûreté des vies placées sous votre responsabilité.

Pour clore le tout, il y a à bord un mnémonique, et vous n'aimez pas ces gars-là, parce qu'ils vous échappent, dans tous les sens du terme. Et il semble vous regarder d'une drôle de façon, mais après tout on dirait que c'est pareil avec tous les autres. Il a l'air chétif et gamin, ce qui vous agace encore plus en raison du briefing spécial qu'on vous a fait à son sujet: « pas une égratignure, pas une émotion forte pour le petit... RIEN Commandant ! »

Situation à bord du navire

- 5 scientifiques (Pr. Parris botanique, Pr. Helen neurologie cérébrale, Pr. Elroy virologie, Pr. Smith claustropsychologie, Pr. Allen géologie)
- 1 mnémotecnique: Joan.
- Une escouade de 15 commandos, vous les connaissez tous.
- L'équipe d'entretien : 5 techniciens, 2 pilotes et le docteur militaire. Le docteur est là pour les interventions importantes : il y a un bloc chirurgical à bord du navire. Sur le terrain tous les hommes sont capables de prodiguer les premiers soins, cela fait partie de la formation.
- Capacité de transport de 50 personnes.
- 2 navettes de transport atmosphérique au cas où le vaisseau resterait en orbite (10 places).
- Matériel d'intervention : 2 véhicules motorisés, installations pour campement, tourelles légères transportables.
- Armement lourd : deux tourelles LASER d'assaut, un rayon tracteur, missiles espace-espace, bombes air-sol.

Bref, le Proxima est une petite merveille de technologie puisque sont concentrés sur un navire de petit tonnage les armes les plus efficaces et tout le matériel d'intervention nécessaire pour un débarquement.

Mots clés : discipline, efficacité, responsabilité, vétéran, commando

Comment jouer le personnage : quelqu'un de strict, autoritaire, qui voudra sans doute tout contrôler des opérations, mais qui sait très bien qu'il devra faire des concessions, notamment vis-à-vis des scientifiques qui doivent eux aussi faire leur travail d'investigation. Il devrait peu à peu perdre son calme apparent, au fur et à mesure que le contrôle lui échappera.

Pr. Helen

Le professeur est un spécialiste en neurologie cérébrale, extrêmement reconnu.

Vous êtes marié, avez trois enfants, bref, une vie d'une plénitude peu commune, et rien à dire de ce côté là.

Votre domaine de compétence est l'étude du système nerveux humain, avec bien sûr des connaissances dans celui des mammifères en général. Vous êtes spécialisé dans le réseau nerveux de la boîte crânienne et l'étude des interactions entre le cerveau proprement dit et ce réseau, à savoir l'influence réciproque du sensitif et des émotions. A ce titre, vous connaissez bien le Pr. Smith, éminence dans le domaine de la claustrophobie, avec lequel vous travaillez souvent. Il s'occupe lui de l'incidence de l'environnement sur le comportement.

Vos travaux vous ont souvent amené à travailler ensemble pour le compte de gouvernements ou de corporations sur des questions de colonisation et de comportement d'êtres humains en réaction à tel ou tel milieu.

Vous avez dégagé deux constatations de vos expériences jusqu'alors, et celles-ci vous sont chères : la capacité d'adaptation de l'être humain est immense, avec une seule limite ; cette limite est celle du vécu, dans un autre milieu, qui peut se heurter aux nouvelles conditions de vie. En d'autres termes un enfant peut virtuellement grandir sur n'importe quelle planète. Vous avez mis en évidence comment l'environnement et le mode de vie, par des stimuli différents d'autres milieux, modifiaient la structure sensitive du cerveau. Mais bien entendu rien dans ce domaine n'est encore quantifiable.

Une dernière chose : vous savez que le professeur Smith est extrêmement claustrophobe. Il ne le cache pas vraiment : il se contente de le dire à personne, sauf les gens avec qui il est amené à travailler longtemps. Cette situation, qui motive ses recherches et sa vie entière, vous fascine tout autant que lui. Qui plus est, il ne semble pas vous apprécier outre mesure : ses rapports avec vous se sont toujours bornés au strict plan professionnel, alors que vous avez eu maintes fois l'occasion de faire connaissance plus amplement. Quel cynisme donc, que vous vous retrouviez à nouveau ensemble... Mais vous ne lui en tenez pas spécialement rigueur, après tout vous êtes des scientifiques foncièrement différents dans la manière d'aborder vos disciplines respectives.

Le professeur Parris est semble-t-il un vieil imbécile. Vous ne l'avez jamais rencontré mais des amis à vous très pointus dans le domaine de la botanique vous ont dressé un portrait hystérico-comique du personnage, alors par moment l'envie de sourire vous prend quand il radote...

Joan, le mnémotechnicien, vous fascine, tout simplement. Mais l'étude approfondie de son comportement dépasse vos compétences. Toutefois, vous le considérez plus comme un sujet d'étude que comme un être vivant à part entière, et vous profiterez de la moindre occasion pour répondre à la question : « Quelle est la part d'inné et celle d'acquis dans l'élaboration d'un mnémotechnicien ? ».

Le commandant McCarthy vous inspire des sentiments plutôt neutres : il semble compétent mais néanmoins visiblement contrarié de se retrouver avec autant de civils sur les mains. Par contre

vous méprisez ce qu'il incarne : l'autorité militaire. Vous avez vraiment l'impression qu'on vous prend pour des imbéciles, tout juste bons à servir quand on a besoin d'eux, mais sans autre intérêt. On ne vous a visiblement pas mis dans le secret pour cette mission. Comment penser le contraire quand on est sensé pouvoir secourir plusieurs centaines de colons avec un navire supportant au maximum 50 membres d'équipage ? Et que sait le Service Mnémonique à ce sujet ? Vous chercherez à éclaircir le mystère Gémini, c'est clair, mais dans tous les sens du terme...

Mots clés : savoir, questions, secret, envie, mépris

Comment jouer le personnage : quelqu'un de froid, qui ne cessera de mépriser les militaires et de mettre des bâtons dans leurs roues. Il s'amusera de Parris et de Smith, peut-être, mais cherchera surtout par tous les moyens à dialoguer avec Joan pour connaître ses vues sur cette histoire, et répondre aux questions qu'il se pose lui-même.

Pr. Smith

Le professeur est un chercheur en claustropsychologie immensément réputé dans sa discipline.

Vous avez la soixantaine, ce qui à l'époque actuelle est un âge moyen. Entendez donc bien que vous êtes très actif et à quelques dizaines d'années de la retraite. De toute façon, vous ne comptez pas interrompre vos recherches, à un quelconque moment que ce soit, puisque c'est vous qui avez créé cette discipline, la claustropsychologie, dans le but ultime de comprendre entre autres ce mal qui vous habite : la claustrophobie. Et si vous arrêtez, Dieu sait ce que vos disciples pourraient en faire !

Car vous êtes claustrophobe. A l'excès. Et un esprit comme le votre ne pouvait se satisfaire des explications des spécialistes d'alors. Vous avez donc entrepris des études de médecine générale, puis de psychologie, avant de vous spécialiser. Pendant de nombreuses années, vous avez passé des heures exaltantes pour l'esprit, et que quiconque jugerait fascinantes, à expérimenter sur vous-même, à vous fouiller en profondeur. L'introspection vous a mené à connaître parfaitement ce mal qui vous habite, et à comprendre aussi qu'on ne pouvait en guérir consciemment. Aussi vous êtes passé maître dans l'art d'éviter les situations « à risque »...

Mais le cadre de vos travaux a dépassé depuis longtemps cette maladie. Vous l'avez élargi depuis à l'influence des pressions sensibles (sensation d'enfermement, manque de lumière, bruit ...) sur le comportement. Une première conséquence est que le nom de votre discipline commence à s'écarter largement de son cadre de recherche, une seconde que vous travaillez souvent avec des spécialistes du cerveau, dont le professeur Helen, neurologue averti, qui fait parti de l'expédition. Ses études se font pour des intérêts publics ou privés, notamment dans le cadre de l'étude du comportement des colons sur une nouvelle planète, ce qui explique sa présence ici.

Une dernière chose : vous ne partagez pas avec grand monde la connaissance de votre maladie, conscient des interrogations sur votre santé mentale que cela pourrait soulever. Seul le professeur Helen est au courant à bord. Et vous ne l'aimez pas, non seulement parce que vous avez dû lui avouer votre secret, à force de travailler avec lui, mais parce que vous avez la certitude qu'il jouit de cette situation, et semble faire peser la possibilité de révéler le pot aux roses à chacune de vos discussions. Vous ne l'aimez vraiment pas, il vous obsède, vous agace.

Le professeur Parris ne vous intéresse pas : son domaine est trop éloigné du votre, mais vous avez quand même certains doutes sur sa santé mentale : il semble radoter un peu...

Joan, le mnémonique, vous terrifie. Il est mystérieux, dangereux semble-t-il, et son faux air d'innocence vous glace le sang. Vous ne voulez pas avoir affaire à lui.

Le commandant McCarthy est visiblement la personne la plus digne de confiance à bord, c'est vers elle que vous vous tournerez en cas de nécessité.

Inutile de rajouter qu'une crise de claustro (lieux clos, sombres...) frôlera l'hystérie... Vous évitez donc soigneusement les situations dangereuses...

Mots clés : mystères, génie, angoisse, haine, folie

Comment jouer le personnage : quelqu'un de très nerveux, qui peut passer du pâle le plus morbide au rouge le plus échauffé. Vous éviterez Joan au maximum, n'hésitant pas à raconter des choses affreuses sur ceux de son espèce, même fausses. Le commandant sera votre confident, et vous vous épancherez aussi sur Helen et le mauvais type qu'il est, en inventant là aussi de bonnes raisons. Vous êtes tellement tendu dans toute cette affaire que vous devriez péter les plombs quand l'horreur sera à son paroxysme (vous vous en rendrez compte tout seul...).

Pr. Parris

Spécialiste en botanique, on pourrait plutôt considérer le professeur Parris comme un généraliste, dans la mesure où il compte parmi ses collègues de nombreux savants spécialisés dans une seule famille de plantes.

Non, vous vous êtes plutôt un adorateur du règne végétal, avec pour domaine de prédilection les espèces nouvelles, lesquelles vous permettent de conforter ou remettre en question vos théories sur l'échafaudage d'un composé carboné complexe à partir de conditions climatiques et matérielles données. Vous êtes un grand passionné, ce qui est rare à notre époque, où les perspectives de gains des brevets obnubilent la plupart des chercheurs. C'est simple, un nouveau spécimen vous rend fou d'excitation, et vous passez aussitôt vos nuits dessus, à comprendre son mode de fonctionnement et de reproduction.

Vous avez déjà 90 ans, soit encore quelques belles années devant vous, mais si peu quand même quand on songe au parcours qui est le votre. Votre oeuvre : l'encyclopédie Parris, où sont rassemblées 65 années de recherches passionnées sur le monde végétal, et la plus grande ébauche de classification des espèces de la galaxie jamais entamée. Vous êtes le monument de cette discipline, même si certains vous considèrent comme un vieux radoteur ne sachant rien de bien profond (vous ne vous êtes jamais spécialisé), et ne récitant que des banalités sans réelles valeurs scientifiques.

Vous avez été contacté en urgence pour cette mission par les forces spéciales, et vous ne savez rien d'autre si ce n'est que vous faites route vers une nouvelle planète. Comme à chaque fois, l'excitation vous étouffe, vous êtes de loin le plus bruyant des scientifiques embarqués, et le plus remarqué jusqu'à présent. Vous n'avez cure des véritables raisons qui vous amènent là-bas, vous laissez cela au capitaine McCarthy. Ce qui vous intéresse vous, ce sont les plantes de Gémini 2.

Apparemment votre réputation vous a devancé sur ce navire : aux regards que vous lancent vos confrères, vous vous dites qu'ils vous considèrent déjà comme à moitié sénile. Mais cela vous amuse presque d'en rajouter un peu, pour les confondre subitement par quelque remarque subtile et inattendue...

Le commandant ne vous intéresse pas, comme la mission d'ailleurs, mais vous vous dites bien qu'on n'en attendait pas mieux de vous.

Par contre le petit Joan est des plus troublant, il semble autant mis à l'écart que vous, et cela vous attache d'une certaine façon à lui. Qui plus est vous êtes le plus âgé à bord, et lui le plus jeune, d'où une certaine promiscuité... Vous avez envie d'en savoir plus sur lui, et de vous lier d'amitié.

Mots clés : vénérable, humour, érudit, inconscience, mort

Comment jouer le personnage : quelqu'un d'un peu loufoque, toujours très gai et amusé par les regards qu'on lui lance, mais qui se défendra quand même si on l'attaque. Vous n'avez que faire des interdits que les militaires pourront dresser entre vous et les plantes : vous les assommerez, vous vous échapperez la nuit, mais vous irez quoi qu'il arrive là où vous avez envie d'être : vous êtes trop vieux à votre goût pour pouvoir patienter !

Joan

Tu as 21 ans, et tu fais partie du Service Mnémonique. Tout le monde t'appelle Joan, et tu es référencé comme tous les membres sous ton seul prénom. Qu'importe ton nom, tu n'en as plus depuis ton arrivé au Service pour l'entraînement, la Voie comme ils l'appellent là-bas.

Quelque chose est sûr, ce que tu es devenu t'étonnes toi-même plus que personne d'autre, cette capacité phénoménale que tu as à engranger des informations de toute sorte, sous y faire attention, et sans pouvoir te souvenir de la moindre ligne, puis ces flashes...

Ces flashes sont les moments les plus intenses de ta vie. Dans le Service on parle d'illuminations. Pendant quelques instants, tout ton être prend conscience de son existence et le fabuleux savoir qui est en toi semble palpable, à portée de la main, si puissant... L'intensité de la prise de conscience est tellement intense qu'elle s'accompagnait dans les premiers temps d'un orgasme, puis tu as appris à la contrôler, et à percevoir derrière ce fabuleux éclat de l'esprit de l'homme le cheminement de ton intuition, le tissage parfait d'une toile invisible dans ta mémoire, d'où jaillissait un enchaînement d'idées et d'informations si parfait que personne ne pourrait jamais en douter. La Vérité.

Bien sûr, tu as quelques souvenirs de ton existence d'avant la Voie, mais ils sont flous et dispersés. Ta vie se résume donc au Service, et à tes expériences depuis que tu as été capable d'emprunter le Grande Voie, la réalité de l'extérieur. Difficile de juger le Service, il est ton créateur mais aussi ton fruit, puisqu'en tant que mnémonique tu participeras à sa gestion plus tard, et à l'éducation des jeunes. Portant, en tant qu'entité importante, il n'échappe pas aux illuminations des mnémoniques, qui en découvrent ainsi les fondements et les aboutissements : il s'apparente à une caste religieuse très refermée sur elle-même et respectée, parce qu'elle est indispensable au monde actuel et mystérieuse. Cette couleur de solennité imprègne tous les agents, qui se sentent dès lors comme distants des hommes, et privilégiés. Les noms qu'ils donnent aux différentes étapes de leur formation en sont une illustration.

Car tu es craints et vénéré, sache-le Joan. Mais c'est une vénération qui laisse facilement place à la haine, car elle trouve son origine dans l'absolu incompréhension et méconnaissance des hommes de ce que tu es. Au fil des années, les mnémoniques développent une capacité à s'isoler et à ignorer ces comportements souvent hostiles. Mais tu es encore trop jeune pour rester indifférent devant les regards que te lancent les hommes d'équipage, les militaires, et même les scientifiques. Leurs regards sont mêlés de curiosité et de peur, de l'étranger et de ses pouvoirs. Apparemment la plupart n'avaient encore jamais vus d'agent, et ta jeunesse alliée à la fatigue et la sagesse de tes traits, ton air calme et rêveur, distant en apparence, les troublent énormément. Seul le capitaine semble te laisser en paix, et ne porter aucune considération à ton égard. Mais son regard est simplement fermé, impossible de lire en lui. Tu le respectes. Il semble avoir vécu plus que les autres hommes à bord, avoir vu tant de choses... et seulement par la force de sa volonté et de ses bras, pas par celle d'un étrange phénomène psychique qu'il ne maîtrise pas. Pourtant il semble inquiet.

C'était du moins ce que tu ressentais quand il vous a briefé toi et les autres sur ce qui vous attend. Tu savais déjà tout, on n'envoie pas un agent du Service comme cela sans lui donner le maximum

d'informations, c'est la base de son travail après tout. Et quand l'armée t'as dépêché au près du Service ils ont été très complet comme toujours : rapports détaillés sur la planète et son exploitation, les colons présents et leur activités, sur le système Gémini au complet et l'historique de l'exploration spatiale dans ce secteur. Bien sûr, des quelques milliers de pages tu n'as rien retenu, si ce n'est l'extrême simplicité de la mission: secourir s'il y a lieu de le faire, détruire s'il y a lieu de le faire. Dans tous les cas résoudre le problème.

Bref, comme à l'accoutumée, tu ne sais rien, sauf une chose : pour les autres tu es une aberration, traitée avec respect parce qu'elle est chère et utile. Toutefois il y a cette fois une exception à la règle : le vieux botaniste Parris te regarde avec une certaine chaleur, et il semble amical. C'est aussi de loin le plus vieux à bord. Cela tombe bien tu es le plus jeune...

Mots clés : seul, silence, regard, humain ?, illumination

Comment jouer le personnage : liberté absolue en ce qui concerne Joan. Mais il ne doit pas être très bavard, du moins au début, et tant qu'il n'aura pas entière confiance en quelqu'un pour se confier, parler... (cette personne de confiance peut se trouver ou pas) Joan sera insensible à toute forme d'agressivité à son égard, mais pourra avoir de discrètes crises existentielles (larmes...). Il sera animé d'une curiosité indicible sur l'affaire, son rôle, tout ce qu'on pourra lui dire d'intéressant.

Les personnages ... suite

Quelques remarques sur les personnages avant toute chose... L'équipe de jeu compte trois scientifiques, un militaire, et un agent mnémonique. Les deux derniers sont indispensables au jeu, mais les scientifiques auraient pu être choisis différemment, tout simplement parce qu'ils sont là pour donner du corps à l'expédition, à l'exploration de la planète, et pour réagir aux ordres de McCarthy et aux informations de Joan. Les deux scientifiques non joués (le géologue et le virologue) devront être joués par le MJ, si les personnages veulent communiquer avec eux ou pour débloquer des situations (il faut un cobaye au MJ, il lui faut quelqu'un qui pète les plombs, que sais-je.....). Ce sont des outils non négligeables.

Le jeu va en fait s'organiser autour de ces deux personnages moteurs de l'action et emblématiques: l'un doit remplir une mission avec des impératifs de sécurité, il est responsable des opérations et c'est lui qui ordonne aux autres joueurs, l'autre incarne tout le mystère et l'horreur suscitée par la situation. McCarthy et Joan sont les deux facettes d'un même aspect: le pouvoir. L'un est strict et doit se faire obéir, ses motivations se lisent dans les ordres qu'ils donne, l'autre est insaisissable et veut être libre, personne ne sait ce qu'il veut ou pense vraiment.

Les deux joueurs vont pouvoir s'affronter ou se respecter mutuellement pendant la partie, qu'importe.... Le plus important est qu'ils soient choisis avec soin. Parlez-en si nécessaire avec les joueurs, qu'ils aient conscience au moins au début (ce sentiment disparaîtra par la suite) de l'ambivalence du scénario.

Les trois autres joueurs vont être les acteurs de l'action : c'est par eux que tout va arriver, que l'histoire va prendre telle ou telle tournure, car on l'aura bien compris, ce sont les scientifiques les plus libres dans l'histoire, et sitôt une reconnaissance effectuée par les militaires, ils vont vouloir se balader tout seul dans la nature... Si certains joueurs semblent doués du don de prolixité, ils seront parfaits pour jouer l'équipe des joyeux scientifiques...

Un dernier mot sur Joan : ce type de personnage est un faire-valoir exceptionnel pour débloquer une situation et faire avancer les joueurs. J'entends par là que vous pouvez lui faire avoir tous les flashes que vous voulez, dans des quantités limitées bien entendu, si cela peut orienter les personnages.... Donc ne vous en privez pas, et n'ayez pas peur de multiplier les contacts privés avec ce joueur, pour lui demander ses impressions, ses sentiments sur tel ou tel fait, et lui faire vivre un flash. Bien sûr si le joueur est génial et découvre tout tout seul c'est encore mieux !

Description des lieux

Que va-t-il se passer dans cette histoire ? Je n'en sais rien. Tout dépend de ce que les personnages vont découvrir, et comment, et dans quel ordre....

Je me propose toutefois de résumer ici les faits, et la façon dont pourraient se dérouler les choses.

L'orbite et les relevés

Le vaisseau est au départ du jeu en approche d'orbite, McCarthy en profitera certainement pour faire un dernier point avec l'équipage et les scientifiques, c'est-à-dire qu'il meublera, et surtout les mettra en garde contre le non respect des mesures de sécurité.

Sur cette question d'ailleurs, le commandant sera sans doute intransigeant, et cela frôlera avec l'obsession dans les premiers temps, avec la première exploration, avant peut-être de se relâcher, pour le grand bonheur des scientifiques...

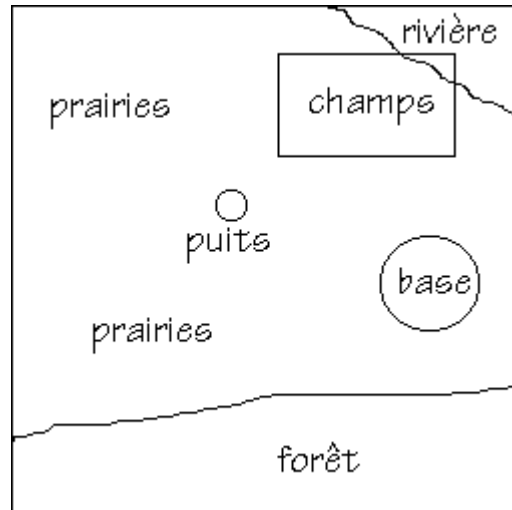
Il faut savoir que toute communication est impossible avec une quelconque autorité supérieure ou des renforts pour le vaisseau, vu la distance qui sépare le système Gémini 2 du reste des mondes civilisés. Aucune borne de communication n'est encore installée pour des liaisons radio, il faut avoir recours à des drones messagers (comme cela a toujours été fait tous les trimestres jusqu'à récemment).

En orbite haute, peu d'informations seront disponibles (il faut savoir que le navire est équipé d'un matériel très complet d'exploration : sondes, capteurs ...), si ce n'est le relief et les différents clichés dans différentes longueurs d'onde. Décrivez la planète comme un îlot dans l'espace, accueillant et verdoyant. Elle est couverte à « seulement » 25% d'océans, le reste n'est que blanc de glace aux pôles et brun-vert des continents. De nombreux fleuves parcourent ses terres. Gémini 2 est un havre de paix.

Il faudra descendre en orbite basse, atmosphérique, pour faire des relevés intéressants, notamment d'air (ou envoyer une sonde mais alors cela prendra plus de temps). Les résultats seront conformes à ceux des dossiers : tout est normal et respirable, aucun composé n'est inconnu ou reconnu comme nocif (à part le CO2 ...).

Au niveau du sol on pourra relever quelques particules de terre, de sable et du pollen (celui des céréales en fin de compte, après analyse...). On décèlera aussi une certaine radioactivité, mais tout à fait dans les normes établies.

Si le commandant désire survoler les installations, voici ce qu'il verra: rien. Ou plutôt pas un mouvement. La base semble déserte, le puits inactif, et tout est calme.



Le campement

A moins d'être complètement fou (ce qui pourrait s'avérer intéressant en fin de compte) McCarthy installera le campement dans les environs de la base, et pas directement dedans. Il peut décider de poser le navire lui-même ou d'installer le tout en utilisant les navettes et le matériel disponible. Tout est faisable en 10 heures depuis une orbite basse du vaisseau (tentes, périmètre de sécurité avec tourelles, labos temporaires), mais en utilisant les deux navettes.

Il ne sait rien des causes du silence des colons, ce qui doit l'amener à prendre des mesures de sécurité immenses : groupe d'exploration avant toute chose, expertises au sol avant implantation, port de combinaison obligatoire pour toute personne au sol, quarantaine en cas de problème... Et il vaudrait mieux pour tous que cela soit le cas !

Une fois installés, si les scientifiques sont autorisés à quitter le campement, ils pourront vouloir se balader un peu, d'ailleurs le commandant pourrait bien les exhorter à le faire. Le botaniste pourrait aller voir les cultures, les autres les habitations, le puits...

Si le port de combinaisons n'est pas envisagé, ils ne ressentiront rien, et rien ne sera détectable, tout simplement parce qu'il n'y a en fait rien dans l'air qu'ils respirent, du moins dans les prairies...

Le puits

Le puits d'extraction du minerai est désert. Pourtant les machines ne sont pas arrêtées, elles sont simplement en attente. En fait tout est comme si les travaux s'étaient arrêtés pour la nuit et n'avaient pas repris le matin même. On trouvera cependant un peu de poussière sur les meubles dans les locaux, signe que personne n'a fait le ménage ici depuis plusieurs jours au moins (difficile

d'évaluer la durée puisqu'on n'a aucune donnée sur la vitesse de sédimentation de la poussière dans cette région).

Les ordinateurs de contrôle signaleront eux que tout était normal jusqu'à il y a deux mois, c'est-à-dire deux mois et deux semaines après le dernier message de la colonie. Apparemment personne n'a utilisé les installations depuis. Les relevés témoignent d'une très forte augmentation de la quantité de minerai extraite il y a un peu moins de quatre mois, jusqu'à il y a un peu plus de deux mois, après quoi elle chute progressivement jusqu'à atteindre le niveau zéro, puis la station reste inutilisée.

Au niveau du puits, les radiations sont plus importantes, sans présenter de réelles risques même en cas d'exposition prolongée. Les entrepôts sont à moitié remplis de minerai, signe que le prochain envoi de minerai aurait été assuré. La radioactivité est encore plus importante ici, même si elle reste inoffensive.

Le minerai

L'oxyde de thanarium permet bien entendu d'aboutir après traitement au thanarium. Ce métal intervient dans la composition de nombreux alliages, et son exploitation est par-là même un enjeu important.

Il est de notoriété publique parmi les spécialistes du minerai que le thanarium présente une faible radioactivité. Celle-ci a été mesurée, quantifiée, à l'échelle de l'échantillon et du vaste gisement: aucun danger pour l'homme, à moins de passer sa vie entière nu au-dessus d'un gisement à ciel ouvert !

Bien sûr, ces données étant non importantes puisque ne traduisant rien de dangereux, elles n'ont été portées à la connaissance de personne si ce n'est celui du corps scientifique des minerais de thanarium, et même le géologue de l'équipe, dont le rôle est de déceler d'éventuels risques de catastrophes naturelles à partir de l'étude du relief, et de veiller au bon comportement du puits de forage, n'en a aucune idée. Bien sûr s'il entreprend des recherches personnelles dans ses données il va le retrouver.

Seul le mnémonique pourra s'en « souvenir », mais bien entendu il saura aussi alors qu'il n'y a rien là de dangereux ! Non, il serait plus sage de faire intervenir Joan par la suite, d'autant plus que le lien entre la radioactivité et le minerai est plus qu'évident (s'ils ne trouvent pas ça proposez de tout arrêter et de faire un Scrabble).

Les champs

J'imagine volontiers le botaniste se ruant vers les champs pour voir comment se comportent les espèces connues dans ce nouvel écosystème. De toute façon il ne devrait penser qu'à ça.

Les cultures se portent très bien. Elles n'ont en apparence subies aucune transformation en poussant sur ce sol, les rendements semblent même plutôt bon. Une étude plus approfondie permettra de mettre en évidence le fait que quelques plants semblent morts, victimes de dessèchement, mais il faudra pour cela se balader longtemps, les repérer, puis survoler les cultures pour voir apparaître un quelconque schéma dans cette anomalie : les plantes mourantes (très peu nombreuses, on ne repérera que quelques mètres carrés sur plusieurs hectares) semblent être groupées en deux ou trois petites rosaces, très fines, avec des « bras » partant d'un hypothétique centre. Tout cela sera très difficile à voir à l'œil nu, il faudra une spectrométrie pour les voir clairement dessiner ces dessins.

L'analyse au microscope de ses plants mettra en évidence une disparition totale de toute sève du corps de la plante, sans que cela soit explicable par quelque chose à bord, en ce sens que cela s'apparente simplement à un dessèchement, et pas à une maladie...

Les prairies

Les prairies avoisinantes seront aussi un lieu de vagabondage privilégié du botaniste et de tout le monde puisque c'est là que sera vraisemblablement établi le campement. Elles sont couvertes d'une herbe grasse d'un vert très franc, d'une longueur de trente à quarante centimètres, ce qui donne à ces vastes étendues (l'immense majorité du paysage entourant la colonie, installée dans une zone de plaine fluviale) un air de vaste océan vert, lorsque le vent fait onduler les herbes. L'herbe n'a absolument rien d'extraordinaire : c'est un composé organique carboné de type similaire à celui des herbes grasses déjà connues. On trouve dans la terre près de la surface un écosystème insectoïde très diversifié, participant apparemment au recyclage des matières azotées (cela sera développé plus loin).

Remarque importante : on ne recense aucun insecte volant dans les herbes ou les champs.

La rivière

Rien de spécial si ce n'est qu'il y a des algues, des poissons... toute une biosphère. Si l'idée prend à quelqu'un d'aller voir les océans, il trouvera la même chose là-bas.

L'exotisme de la biosphère aquatique est laissé à l'appréciation du MJ.

La base des colons

L'exploration anxieuse de la base par un commando peut être un passage intéressant de l'histoire, qui participera pleinement à la montée de la tension. Je parle de commando car je vois mal McCarthy envoyer des civils là-bas sans s'être assuré avant qu'ils ne courent aucun risque.

Pour information, et on s'en sera douté la base est de prime abord complètement déserte. Voici un descriptif de celle-ci :

- 3 bâtiments d'habitation similaires
- 1 bâtiment d'administration
- 1 bâtiment technique avec notamment un local communications
- 1 bâtiment médical (médecin + morgue)
- 1 bâtiment pour le matériel agricole
- 1 bâtiment pour le matériel minier

Les habitations des colons

Tout est désert, avec pourquoi pas des postes de TV ou de jeux encore allumés, des livres ouverts, en fait exactement ce qui se passerait si tout le monde était en vie, normalement, chacun vacant à ses occupations, puis tout disparaissait brutalement (cf. le puits d'extraction ...). Mais dans les endroits où est habituellement entreposée la nourriture quotidienne (placards et frigos...), toutes les matières périssables seront pourries, en état de décomposition. Le lait est noir. Donc l'exploration doit être longue, anxieuse, minutieuse, à vous de jouer. Ils ont un plan complet, et McCarthy doit avoir les boules comme c'est pas permis de tomber dans un piège ou autre chose, il y aura donc vraisemblablement du piège par pièce.

Dans les trois salles communes des trois bâtiments de logement, on trouvera des corps, et là seulement. Dans les trois salles on comptera une cinquantaine d'hommes et une cinquantaine de femmes, dont un quart d'enfants. Si on fait le total, il manque d'après les derniers chiffres la moitié des colons. Introuvables.

Voilà comment sont les corps, et c'est pareil dans les trois salles : certains sont couchés sur le sol, d'autres accroupis par terre, d'autres enfin assis sur une chaise, un fauteuil, le haut du corps étendu ou pas sur une table. Ils ont l'air de dormir, en ce sens qu'ils sont habillés et propres. Ils ne portent aucune marque de décomposition, mais les corps sont froids. Un médecin évaluera donc la mort à une dizaine d'heures, une journée tout au plus. Bien sûr il reconnaîtra que son estimation est faite selon son expérience passée, et que la vitesse de décomposition est plus ou moins importante selon les planètes. Enfin quoi qu'il en soit, la mort est très récente (parce qu'ils sont bien morts).

Aucun appareil électrique ou lampe n'est en état de marche dans ces trois pièces, et celles-là seulement.

Chose très importante, quelqu'un devrait remarquer au bout d'un certain temps (sûrement pas les militaires mais bon...) qu'il y a de la poussière blanche sur le sol, de la même couleur que le sol justement. Remarque amusante : il n'y en a nulle part ailleurs que dans ces trois pièces. Le sol est toujours blanc, mais propre ! Et si on soulève un des corps (ça peut se produire sur le moment ou beaucoup plus tard, impossible de savoir), un petit nuage de poussière doit s'élever, parce qu'il y a une énorme couche de poussière sous les corps, qui correspond exactement à la silhouette de leur corps qui touche le sol (mettons que l'on soulève tout: il y aura des nappes de poussières ayant

l'allure d'un corps allongé pour les corps allongés, ou de deux empreintes de pas pour quelqu'un assis sur une chaise).

Les explications suivront, de toute façon tout le monde devrait déjà être à la rue là, et McCarthy en train de hurler pour que ceux qui n'ont pas de masque à gaz le fasse...

La morgue

On a beau être au troisième millénaire, il y a toujours des morgues, ne serait-ce que pour conserver les corps avant de les incinérer. Vous pouvez y aller concept dans la description des lieux, ça foutra une bonne ambiance...

Il y a six corps conservés dans la morgue : un homme de 40 ans victime apparemment d'un accident mécanique (cage thoracique enfoncée), un homme plus âgé victime d'une tumeur au cerveau, et quatre cas à part : vraisemblablement deux enfants, des deux sexes, et deux adultes, des deux sexes. Il semblerait qu'on les aient vidés de tout fluide vitale (sang, lymphe...). En fait, il s'agit exactement des mêmes symptômes que pour les céréales...

Le médecin

Les appartements du médecin sont déserts. On trouvera dans ses notes ses inquiétudes au sujet d'un nombre anormalement élevé de tumeurs du cerveau : premier cas il y a quelques années, une dizaine de cas connus à ce jour alors qu'il entreprend de scanner toute la colonie, et 2 morts. Il fait part aussi de son scepticisme quand à l'origine des tumeurs : apparemment toute la planète dégage une radioactivité normale, et il est exclus par les probabilités qu'un génome favorable soit commun à tous les colons.

Les notes font aussi état des corps desséchés. Aucune conclusion n'a encore été tirée à ce sujet, il s'est contenté de les examiner soigneusement : ils ont été vidés de leurs fluides. Les corps ont semble-t-il été découverts au sud de la base, entre les infrastructures et la forêt, il y a deux mois et demi.

Il est aussi question des fruits (cf. après...).

Le verger

Les colons ont appris à consommer divers fruits locaux. Ceux-ci sont cueillis à même les arbres de la forêt, et en conséquence un verger a été aménagé dans le sous-bois. On y accède par un petit chemin, que peut emprunter un seul homme à la fois.

Le verger compte une vingtaine d'arbres fruitiers, il n'est pas très grand. Les fruits sont de trois sortes : une espèce de baie rouge zébrée de noir, une pomme à la peau très dure qu'il faut

quasiment briser pour pouvoir déguster le fruit dissimulé à l'intérieur, et une espèce de grosse mangue orangée. Ils sont excellents, juteux et frais. Les personnages auront déjà pu en trouver des pourris dans la base, mais c'est seulement ici qu'ils pourront en manger.

Une analyse poussée des fruits révélera ce que disent déjà les papiers du médecin, puisqu'il les a déjà examinés pour déterminer s'ils étaient propres à la consommation. Beaucoup de protéines, goûteux, consommables... et rien de nocif.

On remarquera en empruntant le sentier qui va au verger, lequel s'enfonce légèrement dans le bois, quelques grains de pollen noir emportés par les mouvements d'air régnant sous la voûte du feuillage. Bien entendu on en respirera un peu si on ne porte pas de combinaison, mais très peu : il faut qu'un rayon lumineux transperce le feuillage pour qu'on les aperçoive, minuscules...

La forêt

Au sud de la base il y a une forêt, immense, au feuillage dense. Excepté le sentier menant au verger, le sous-bois est extrêmement épais, tapissé d'arbustes griffants et de ronces entremêlées. De même si à partir du verger on désire s'enfoncer davantage dans le bois : il faudra se faire aux ronces qui jonchent le sol, sous les arbres.

En fait l'ensemble de la forêt est à l'exception du verger et de quelques prairies intérieures un temple vert et sombre soutenu par de larges et hauts piliers de bois, à l'écorce tourmentée et épaisse, et tapissé de ronces plus ou moins denses. On ne distingue que par endroit la lumière du soleil, perçant parfois le feuillage.

Il faut rendre tout passage dans ce lieu inquiétant et sombre. D'ailleurs la forêt ne doit pas inspirer l'envie de faire des ballades quand on s'en approche : c'est un second monde sur Gémini 2, un autre écosystème.

Il n'y a pas un bruit dans la forêt, si ce n'est celui du vent et du pollen noir frappant les combinaisons. Car plus on s'éloigne des prairies, plus il y a de ce fin pollen dans l'air ambiant. Le seul moyen de ne pas en respirer est de porter une combinaison complète, mais n'importe quelle combinaison sera griffée et traversée par les épines des ronces de cette forêt, lesquelles se révéleront à l'analyse d'une dureté exceptionnelle.

De prime abord, on ne découvrira rien dans la forêt, si ce n'est les ronces, le pollen, et quelques arbres fruitiers similaires à ceux du verger. Une découverte importante devra par contre se faire plus tard.

La faune et la flore

On aura donc remarqué que nulle part, ni dans les prairies, ni dans la forêt, il n'y a de vie animale autre que celle de l'humus, indispensable au recyclage de l'azote et à la décomposition de la matière carbonée. Alors que dans les rivières et les océans c'est bien le cas. Incroyable...

Une question devra se poser alors : « Comment l'écosystème de surface dans son ensemble peut-il prospérer sans vie animale de taille supérieure, sans herbivores, sans déjections animales ? » La réponse est extrêmement simple, et il pourrait être intéressant de faire jouer cette scène par un PNJ si nécessaire, et de faire répondre un autre PNJ, si nécessaire, que l'écosystème de surface n'a donc pas été recensé dans son ensemble... En clair, il manque quelque chose. Et le fait que l'écosystème aquatique soit traditionnel doit nécessairement amener à cette conclusion que celui de surface n'a aucune raison d'être fondamentalement différent de ce qui a déjà été vu, et qu'il manque donc quelque chose.

Actions clés

Les corps trouvés dans la base

Les spécialistes analyseront sans aucun doute les corps trouvés dans la base. J'ai déjà signalé qu'il étaient en parfait état de conservation.

Tout corps déplacé se décomposera à un rythme normal : le lendemain il sentira un peu, puis ça s'aggraverá. D'ailleurs, si les personnages se livrent à des expériences sur la vitesse de décomposition sur cette planète, elle sera identique à celle de la Terre.

30 % des corps ont une tumeur cérébrale, sans distinction d'âge ou de sexe. Arrivé à ce chiffre prendra un certain temps (compter deux minutes par corps). Elles ont des tailles variées.

Une analyse très longue des corps amènera à la révélation suivante : ils ont tous un second système de capillaires. Il faut que ce résultat se fasse attendre un peu (« Je crois que j'ai trouvé quelque chose, je vous rappelle. », « Nom de Dieu... c'est incroyable... je dois vérifier ! » etc....), mais pas trop parce qu'il est indispensable à la suite du mystère...

Ce second système est quasiment indécélable tellement il est fin : un réseau très dense de capillaires relie l'ensemble des organes, des tissus, avec une très forte densité au niveau des poumons. Il semble aller des poumons aux organes, dont le cerveau, puis fait mine de vouloir sortir du corps par la peau : le réseau est en contact avec l'épiderme à différents endroits. Sur certains corps il s'agit de la voûte plantaire, sur d'autres du dos tout entier, etc....

En fait ces zones correspondent aux parties du corps qui étaient en contact avec le sol là où on a trouvé les corps.

La poussière blanche

Il s'agit tout simplement du matériau du sol désagrégé à l'extrême. Son origine est sous les corps. Ce sont les petits mouvements d'air qui l'ont un peu dispersée dans la pièces.

Si l'on touche le sol sous les corps, il va s'effriter extrêmement facilement, et on arrivera sans problème à creuser la dalle (40 cm) pour arriver aux fondations, gouffre sombre... Dans le matériau effrité (sorte de béton-plâtre amélioré) il y a pleins de petits filaments blancs extrêmement fragiles, et ceux-ci s'enfoncent en quantité fabuleuse dans l'obscurité, jusqu'au sol sous les fondations. On dirait une longue chevelure blanche, si ce n'est que visiblement elle va des corps à la terre...

Les fruits

La question des tumeurs restera sans réponse jusqu'à ce que Joan ait un flash au sujet des fruits et du minerai, parce qu'aucun rayonnement n'explique cela : le gros fruit orange contient une protéine stockée par l'organisme dans le cerveau qui peut agir en catalyseur de reproduction cellulaire, sous certaines conditions, dont un rayonnement gamma régulier.

En d'autres termes, consommer ces fruits à proximité d'une source de rayonnement continue, même faible, démultiplie les chances de tumeurs cérébrales.

Voilà donc pour les tumeurs.

Les autres corps

On trouvera la seconde moitié des colons dans la forêt. La découverte doit se faire assez tardivement, puisqu'il faut se promener assez profondément dans la forêt pour tomber sur une petite zone plus claire, au sol vierge, couvert d'humus, où sont rassemblés trois bonnes centaines de corps, étendus, froids, et en parfait état de fraîcheur. De longs filaments blancs les relient au sol eux-aussi...

La découverte peut être un excellent moyen pour relancer l'action, mais elle peut se faire aussi très rapidement si McCarthy décide d'arpenter le bois au lance flamme pour y voir plus clair. Quoi qu'il en soit il faudra survoler la forêt pendant des heures, au raz des feuillages, pour localiser les corps. Et comme il n'émettent aucune chaleur, aucun détecteur ne pourra faciliter la tâche.

La découverte en soit n'amènera qu'une seule réponse : tout le monde est mort sur Gémini 2.

La Mère et le fin mot de l'histoire

Il est maintenant temps d'expliquer ce qui se passe sur cette planète...

Il y a quelque part dans la forêt, ou peut-être s'agit-il de toute la forêt, un être à part, immense, plus ancien que certaines étoiles, et qui règne en maître sur les terres de Gémini 2. Il est l'autre partie de l'écosystème de surface. Voilà pourquoi il n'y a pas d'animaux sur le sol de cette planète. Peut-être n'ont-ils jamais existé, peut-être ont-ils été détruits, qu'importe.

La chose, que nous appellerons Mère, a conquis toute chose à la surface de la planète. Par deux moyens : la terre, avec des filaments qui la relient à ses Fils, et l'air, avec le pollen noir, qui n'a en fait rien d'un pollen : il s'agit de micro-organismes disséminés par certains arbres de la forêt, confinés à celle-ci du fait de sa densité et des mouvements d'air internes, et qui vont donner naissance aux filaments, eux-aussi, mais sans qu'il y ait de contact avec la terre. Une analyse ne donnera rien de précis puisqu'il s'agit de quelque chose d'unique. On saura juste qu'il ne s'agit pas de pollen. Par contre des expériences sur des rats de laboratoire pourraient s'avérer très instructives : après 24 heures, un réseau complet s'est développé à l'intérieur du corps de la victime.

La Mère est un être pacifique, bien qu'il soit en fait impossible de l'appréhender complètement. Elle est simplement curieuse de tout. Et c'est cette curiosité pacifique qui explique tout depuis le début : de nouveaux êtres arrivent sur son territoire : certains sont immobiles (les légumes, les céréales...) et elle essaie de les « rencontrer » avec ses filaments. Seulement elle maîtrise mal leur organisme et la fusion échoue (blés desséchés), puis cela vient petit-à-petit, de sorte que si on creuse sous les champs, la plupart seront déjà « fusionnés » : il y aura des filaments blancs dessous. Il y a aussi des inconnus qui bougent (les colons). Elle ne peut pas les atteindre par le sol, alors c'est le pollen qui va les inséminer. En effet ils vont souvent dans la forêt. Elle ne s'occupe d'abord que de quelques-uns, se répandant partiellement dans leur organisme, palpant leurs émotions, essayant de les comprendre (les filaments envahissent aussi le cerveau et créent une espèce de lien télépathique, en utilisant l'énergie du corps parasité bien entendu). Et les choses continuent ainsi, pendant un certain temps.

Mais la Mère voit bientôt que ces êtres souffrent, qu'un grand mal les habite, qu'ils ne peuvent combattre (les tumeurs résultant du minerai et de la consommation des fruits), donc elle veut les aider. Et elle réfléchit, longtemps, pendant une quinzaine d'années. Puis elle prend sa décision et agit : elle va les faire fusionner pour les guérir. Elle essaie alors de relier certains êtres mouvants au sol, un de chaque type pour être bien sûr de tout tester (les quatre cadavres dans la morgue). Elle les contrôle alors complètement, les approche de la forêt, à l'abris des regards, et les immobilise, en prenant un contrôle complet sur leur esprit. Elle exulte quand les filaments traversent leur épiderme pour rejoindre ceux qu'elle avait déjà envoyés par le sol. Malheureusement elle n'arrive pas à les garder en vie, mais elle apprend beaucoup, et les suivants seront les bons. En l'espace de deux mois, elle prend le contrôle de tout le monde, les contaminés emmenant les autres dans la forêt, sans que personne ne s'en rende compte (baisse d'activité du puits), puis un beau jour tout le monde est prêt. Elle est tellement heureuse quand la jonction entre les filaments des corps et ceux du sol allant du cœur de la forêt à là où ils sont stationnés se rejoignent. Cela se fait pour une première moitié dans leur maison, pour qu'ils se sentent bien, et pour l'autre chez elle, au cœur de la forêt.

Mère est depuis tellement heureuse d'avoir sauvé tous ces êtres. Elle sent bien qu'ils sont guéris maintenant. Ils ont l'air heureux. Elle les nourrit bien en tout cas (ils sont morts, mais les tissus et les organes continuent d'être alimentés en nutriments, et sont entretenus par les filaments, ce qui fait qu'ils ne se décomposent pas).

Chose fascinante : apparemment d'autres êtres ont débarqué sur son territoire il y a peu de temps...

Voilà donc pour le mystère Gémini 2. Mais tout serait trop simple si Mère n'était pas si chaleureuse... Elle va vouloir réconforter les personnages aussi... Dès lors, quiconque respirera du pollen sera contaminé, et en 24 heures il sera contrôlé par Mère. La contamination peut se faire s'il se ballade naturellement dans la forêt, ou s'il déchire sa combinaison sur les ronces. Ce qui est certain c'est qu'il y a autant de fins possibles que de joueurs, puisque si l'un d'entre eux est infecté, il faudra bien entendu lui dire, et le prévenir que petit-à-petit il doit changer de comportement, essayer d'emmener les autres dans la forêt, « pour votre bien, c'est merveilleux ! ». De même si des militaires sont infectés.

Le botaniste en fera un temple vert à visiter absolument, McCarthy ordonnera tout simplement à tout le monde d'y aller, et dieu sait ce que ferait Joan contaminé...

Il est donc vraisemblable que le dernier tiers du scénario soit apocalyptique, dans la mesure où un groupe sera contaminé, et un autre le découvrira. Il peut y avoir des quarantaines, ou au contraire des solutions radicales pour guérir de vieilles rancœurs (« Il fallait que je le fasse, pour le bien de tous ! »). McCarthy devrait péter les plombs (surtout si un groupe de militaires est contaminé...) ou tout faire évacuer, voire faire péter la planète (il a la puissance de feu pour, il faut bien qu'il le sache), seulement il devra le justifier après...

On peut aussi se diriger vers une expédition punitive (le cœur de la Mère se trouve sous les corps dans la forêt), ou une série d'expériences hallucinantes. Quoi qu'il en soit, les scientifiques devront savoir qu'il est possible que les filaments implantés dans les corps mourront naturellement une fois éloignés de leur Mère, et que les « contaminés » devraient ainsi guérir d'eux-mêmes après le premier saut quantique... enfin cela paraît logique...

Deux fins possibles, parce qu'elles sont déjà survenues quand ce scénario a été joué, sont la destruction pure et simple de la planète, avec dessus un scientifique complètement dément qui voulait rester avec Mère et hurlait des imprécations, tandis que le reste de l'équipe s'éloignait, terrorisé et voulant tout oublier, ou la mise en quarantaine des persos infectés et la panique complète au sein de l'équipe devant une menace qu'ils ne maîtrisent pas, puisqu'ils n'ont jamais vraiment compris d'où elle venait, avant la fuite spectaculaire pendant laquelle les contaminés ont quelques messages subliminaux de Mère (rêve de leur propre mère en train de les protéger...), qui s'estompent peu-à-peu. Puis la planète est mise en quarantaine, et son dossier à jamais enterré.

Synopsis

Bref, voilà comment devrait se passer le scénar :

- découverte des lieux, des corps dans la base, on pense à la radioactivité, mais incompatibilité entre la date de mort et le pourrissement des denrées...
- révélations sur l'écosystème, découvertes de tout ce qui est desséché (corps et céréales)
- découverte de la poussière blanche et du réseau de filaments dans les corps, blackout total
- les scientifiques se baladent, découverte du verger (contamination d'un perso ?)
- la forêt focalise les intérêts, d'autant plus qu'on a compris d'où venaient les tumeurs, incompréhension totale sur l'origine de la mort
- on trouve les réseaux de filaments sous les corps dans la base (énigme des corps allongés, assis... et des formes du réseau interne)
- des joueurs sont contaminés en se baladant dans la forêt (Parris, militaire éclaireur...)
- découverte des corps dans la forêt, peur panique
- ambiance hystérique avec des quarantaines, des meurtres, la perte de contrôle et la réalisation probable de tout ce qui s'est passé si on écoute les divagations des contaminés (« rejoignez-nous, il n'y a plus de raisons d'avoir peur du Mal... (les tumeurs) ».....)
- j'en sais rien.

Bon, voilà pour la couche superficielle du scénar.

La seconde couche, c'est l'ensemble des rancœurs, préjugés, haines entre persos que la tension des situations devrait faire ressortir. Encouragez-les à péter les plombs, histoire de mettre McCarthy à l'épreuve... et de donner à l'ensemble un air de huis-clos si tendu, que toute mauvaise nouvelle fera exploser l'ensemble.

La dernière couche devrait faciliter tout cela. C'est l'aspect « complot ». Les médisances, rumeurs, suppositions devraient aller bon train avec certains persos, d'autant plus que la présence de Joan est sensée les exacerber. Concrètement, il y a derrière toute l'opération comme un parfum de foutage de gueule complet : comment espérer sauver des vies avec un vaisseau qui ne peut emporter quasiment personne de plus ? (cf. perso Helen) Cet aspect est une porte de sortie de secours si tout s'enlise, ou si les persos géniaux ont tout résolu en trente minutes. Au MJ de voir. Il peut très bien passer complètement dessus, en laissant Helen divaguer et répandre une mauvaise ambiance (après tout il se peut simplement que l'armée estime tout le monde mort). D'un autre côté, on pourra disséminer les éléments suivants :

- Au cours d'un flash sur ce qu'on lui a fait lire avant de partir, Joan se souvient que la planète a en fait été découverte bien avant ce que les rapports disent.

- Apparemment une gigantesque expérience s'est déroulée ici (avaient-ils repéré la Mère et la corporation essayait-elle de voir comment la rentabiliser en la mettant au contact d'êtres humains ?)
- On l'utilise en fait comme un témoin passif, dont on retirera toutes les informations plus tard. Joan est là pour enregistrer tout ce qui va se passer sur Gémini 2.
- La mission de sauvetage fait-elle partie de l'expérience elle aussi ? (Personnellement je n'ai pas creusé la question, sachant que l'on s'éloigne considérablement du scénario original. Mais tout est possible)
- Dans un des tests, il s'est passé la chose suivante : parallèlement à l'enquête proprement dite, j'ai fait intervenir le virologue comme fou furieux : il voyait le complot partout. L'idée a fait son chemin, plusieurs joueurs ont péché les plombs. Les questions qui les hantaient étaient quel était leur rôle dans l'affaire et y avait-il un traître parmi eux. La chasse au traître a été très intéressante, surtout que le virologue accusait Joan comme un dément, et que plusieurs se sont joints à lui. Il a suffi que je fasse avoir des flashs à Joan, où il se voyait être programmé pour la mission par le Service, où on lui disait de tout enregistrer dans son crâne et de reprendre le vaisseau seul ou pas ensuite, pour donner un tour très concret à toutes ces peurs. Je ne révélerai pas comment s'est fini l'histoire, mais ça valait la peine d'être là...

Suivent deux feuilles remises à tous les PJ, et qui correspondent aux papiers qu'on leur a remis. Joan aussi en a, même si en fait il a été beaucoup plus documenté, ce que personne n'est explicitement censé savoir...

Une dernière chose : les mots clés qui illustrent les feuilles de personnage définissent ceux-ci mais aussi l'évolution de leur état d'esprit pendant ce qu'ils vont vivre sur Gémini 2. Cela restera sans doute un mystère pour les joueurs jusqu'au bout. Vous pourrez leur révéler à la fin.

Voilà, bonne maîtrise.

Synthèse d'expertise confidentielle sur les avant-postes coloniaux.

Depuis quatre siècles que nous colonisons les planètes habitables ou rapidement terraformables, des statistiques ont pu être établies par les autorités militaires quant au comportement et aux chances de survie des premiers colons, lors d'un nouveau peuplement.

Ces données sont confidentielles, pour des raisons qui sembleront évidentes. Les colons trouvent leur motivation ailleurs que dans un quelconque risque de mort, les dévoiler ne servirait donc que les opposants au régime expansionniste choisi jusqu'alors par les gouvernements.

La première caractéristique de ces chiffres est leur extrême divergence. En fait toute moyenne est inexploitable, puisque selon le site considéré, les statistiques fournissent des résultats similaires à ceux des zones fortement civilisées, ou inquiétants. On donnera donc à titre indicatif des fourchettes de valeur s'inscrivant dans une certaine « normalité », à savoir des chiffres constatés sur au moins une dizaine de mondes.

S'inscrivent dans la normalité :

- ◆ Une mortalité infantile allant jusqu'à 10 % (1000 fois le taux moyen).
- ◆ Une espérance de vie d'au moins soixante ans.
- ◆ Un taux de natalité d'au moins 2.2.

La mortalité est fréquemment plus élevée en raison des microorganismes pathogènes locaux non détectés dans les phases de reconnaissance, et les divers rayonnements. Du fait de leur non-adaptation au milieu de vie autochtone les colons essuient donc parfois d'assez grosses pertes dans les premières générations. On a a contrario déjà vu des cas où l'espérance de vie des individus croissait. L'exigence en matière de natalité (de cinq points supérieure à la moyenne) fait partie des prérogatives de colonisation: les colons sont dans un environnement favorable à la reproduction puisqu'ils occupent un espace vierge d'activité humaine, totalement sain, et doivent donc se reproduire au plus vite pour propager leur savoir acquis sur la planète, en attendant de nouvelles et plus amples vagues de peuplement.

Dans 6 % des cas, les tentatives de colonisation ont menés à des résultats jugés « alarmants », et le processus a été interrompu. Dans 85 % des cas la cause en est restée inconnue.

Rapport confidentiel sur la planète Gémini 2 du système Gémini.

Suite au cas des correspondances interrompues avec la planète Gémini 2, nous dressons un rapide constat sur l'astre et son état de colonisation.

Découverte du système Gémini il y a soixante ans.

Découverte de gisements à faible profondeur d'oxyde de thanarium il y a 21 ans, début de la colonisation.

Atmosphère respirable analogue à l'atmosphère terrienne (28 % dioxygène, 70 % diazote, 2% composés inertes). Palette de climats tempéré / arctique. Révolution 412 J. Rotation 26,78 H. Inclinaison nulle.

La colonie est implémentée sur une zone continentale tempérée à l'abri des mouvements d'airs assez violents balayant les zones australes. L'eau douce est abondante. La flore est verdoyante, de type prairie ou forestière (composés carbonés non encore recensés). La faune se limite au niveau du sol, où elle est principalement insectoïde, et dans les océans (non répertoriée). Aucun rapport détaillé pour le moment.

Les colons ont développé avec succès la culture du blé, du maïs, et des 10 légumes standards nécessaires à leur alimentation, ainsi que celle de fruits locaux. Conformément à la Charte de Colonisation aucun animal n'a encore été apporté sur le sol de Gémini 2 (période probatoire de cent vingt ans pour isoler les cas de conflits dans les chaînes alimentaires locales). L'alimentation se fait sur la base d'imports réguliers stockés en chambre froide.

Un puits d'extraction automatisé est opérationnel, son rendement est de 100 % depuis que l'extrême pureté du minerai a été mesurée. Plusieurs modules de reconnaissance et d'expertise du sous-sol balayent le continent depuis trois ans et sont à la charge des colons. Un cargo assure le rapatriement du minerai et le ravitaillement dans le mois suivant le rapport trimestriel de la colonie, qui détermine notamment le tonnage nécessaire pour tout embarquer.

Lors du dernier rapport, il y a 4 mois donc, la colonie comptait une centaine de familles et quelques célibataires : 271 hommes et 252 femmes. 4 % ont plus de 60 ans, 40 % plus de 30 ans, 75 % plus de 10 ans. En moyenne cumulée le taux de natalité est de 2.8, mais le laps de temps est trop court pour établir la moindre statistique.

Cahier des personnages

COMMANDANT MCCARTHY

discipline
efficacité
responsabilité
vétérane
commando

Commandant McCarthy

Le chef militaire et donc suprême à bord, puisque la mission est militaire. C'est lui qui a reçu l'ordre de mission et qui connaît tous les détails de la situation.

Vous êtes un militaire de métier, et même de vocation, un dur à cuir au visage buriné, la quarantaine, divorcé, qui trouve que les femmes parlent trop et n'agissent pas assez. Mener des hommes au combat, c'est votre truc. Et cette escouade de commandos vous la dirigez depuis plusieurs années. Vous êtes obéi et respecté. Mais être responsable de tout un navire et d'une équipe de scientifiques, ça c'est autre chose. Vous êtes seul maître à bord, en charge de la sécurité de tous et de la confidentialité de toute l'affaire, pour une destination dont vous ne savez rien, si ce n'est les quelques dossiers qu'on vous a remis précipitamment.

Et il n'y a rien dans ces dossiers qui justifie un tel silence radio de la part des colons, alors l'imagination vous travaille. Les hommes ne pensent pas, eux, ils croient que comme toujours leur chef leur donnera leurs ordres en temps voulu, qu'il connaît tout de la situation. Le fait est: vous n'en savez foutrement rien, et ça vous met très mal à l'aise, non seulement parce que vous vous retrouvez baby sitter de toute une bande de civils au QI surdéveloppé, mais surtout parce que sur Gémini 2, tout peut se produire, voire rien, ce qui risquerait même d'être encore plus gênant.

Bien entendu, une fois sur place toute possibilité de communication et par conséquent toute demande de renforts est impossible puisque les voies de communication par relais n'ont pas été mises en place dans le système. Gémini 2 est si éloignée des autres mondes habités qu'il faut avoir recours à des drones messagers, comme cela a toujours été fait tous les trimestres. Ces conditions particulières accentuent encore le besoin d'une absolue sécurité de l'opération. Il ne doit pas y avoir de problème car tout doit rester confidentiel et un problème quelconque ne pourrait se voir offrir de solutions de la part du reste du monde. Vous êtes seuls sur le coup et en tant que commandant de bord, responsable du bon déroulement des opérations et de la sûreté des vies placées sous votre responsabilité.

Pour clore le tout, il y a à bord un mnémonique, et vous n'aimez pas ces gars-là, parce qu'ils vous échappent, dans tous les sens du terme. Et il semble vous regarder d'une drôle de façon, mais après tout on dirait que c'est pareil avec tous les autres. Il a l'air chétif et gamin, ce qui vous agace encore plus en raison du briefing spécial qu'on vous a fait à son sujet: « pas une égratignure, pas une émotion forte pour le petit... RIEN Commandant ! »

Situation à bord du navire

- 5 scientifiques (Pr. Parris botanique, Pr. Helen neurologie cérébrale, Pr. Elroy virologie, Pr. Smith claustropsychologie, Pr. Allen géologie)
- 1 mnémotecnique: Joan.
- Une escouade de 15 commandos, vous les connaissez tous.
- L'équipe d'entretien : 5 techniciens, 2 pilotes et le docteur militaire. Le docteur est là pour les interventions importantes : il y a un bloc chirurgical à bord du navire. Sur le terrain tous les hommes sont capables de prodiguer les premiers soins, cela fait partie de la formation.
- Capacité de transport de 50 personnes.
- 2 navettes de transport atmosphérique au cas où le vaisseau resterait en orbite (10 places).
- Matériel d'intervention : 2 véhicules motorisés, installations pour campement, tourelles légères transportables.
- Armement lourd : deux tourelles LASER d'assaut, un rayon tracteur, missiles espace-espace, bombes air-sol.

Bref, le Proxima est une petite merveille de technologie puisque sont concentrés sur un navire de petit tonnage les armes les plus efficaces et tout le matériel d'intervention nécessaire pour un débarquement.

Mots clés : discipline, efficacité, responsabilité, vétéran, commando

Comment jouer le personnage : quelqu'un de strict, autoritaire, qui voudra sans doute tout contrôler des opérations, mais qui sait très bien qu'il devra faire des concessions, notamment vis-à-vis des scientifiques qui doivent eux aussi faire leur travail d'investigation. Il devrait peu à peu perdre son calme apparent, au fur et à mesure que le contrôle lui échappera.

Synthèse d'expertise confidentielle sur les avant-postes coloniaux.

Depuis quatre siècles que nous colonisons les planètes habitables ou rapidement terraformables, des statistiques ont pu être établies par les autorités militaires quant au comportement et aux chances de survie des premiers colons, lors d'un nouveau peuplement.

Ces données sont confidentielles, pour des raisons qui sembleront évidentes. Les colons trouvent leur motivation ailleurs que dans un quelconque risque de mort, les dévoiler ne servirait donc que les opposants au régime expansionniste choisi jusqu'alors par les gouvernements.

La première caractéristique de ces chiffres est leur extrême divergence. En fait toute moyenne est inexploitable, puisque selon le site considéré, les statistiques fournissent des résultats similaires à ceux des zones fortement civilisées, ou inquiétants. On donnera donc à titre indicatif des fourchettes de valeur s'inscrivant dans une certaine « normalité », à savoir des chiffres constatés sur au moins une dizaine de mondes.

S'inscrivent dans la normalité :

- ◆ Une mortalité infantile allant jusqu'à 10 % (1000 fois le taux moyen).
- ◆ Une espérance de vie d'au moins soixante ans.
- ◆ Un taux de natalité d'au moins 2.2.

La mortalité est fréquemment plus élevée en raison des microorganismes pathogènes locaux non détectés dans les phases de reconnaissance, et les divers rayonnements. Du fait de leur non-adaptation au milieu de vie autochtone les colons essuient donc parfois d'assez grosses pertes dans les premières générations. On a a contrario déjà vu des cas où l'espérance de vie des individus croissait. L'exigence en matière de natalité (de cinq points supérieure à la moyenne) fait partie des prérogatives de colonisation: les colons sont dans un environnement favorable à la reproduction puisqu'ils occupent un espace vierge d'activité humaine, totalement sain, et doivent donc se reproduire au plus vite pour propager leur savoir acquis sur la planète, en attendant de nouvelles et plus amples vagues de peuplement.

Dans 6 % des cas, les tentatives de colonisation ont menés à des résultats jugés « alarmants », et le processus a été interrompu. Dans 85 % des cas la cause en est restée inconnue.

Rapport confidentiel sur la planète Gémini 2 du système Gémini.

Suite au cas des correspondances interrompues avec la planète Gémini 2, nous dressons un rapide constat sur l'astre et son état de colonisation.

Découverte du système Gémini il y a soixante ans.

Découverte de gisements à faible profondeur d'oxyde de thanarium il y a 21 ans, début de la colonisation.

Atmosphère respirable analogue à l'atmosphère terrienne (28 % dioxygène, 70 % diazote, 2% composés inertes). Palette de climats tempéré / arctique. Révolution 412 J. Rotation 26,78 H. Inclinaison nulle.

La colonie est implémentée sur une zone continentale tempérée à l'abri des mouvements d'airs assez violents balayant les zones australes. L'eau douce est abondante. La flore est verdoyante, de type prairie ou forestière (composés carbonés non encore recensés). La faune se limite au niveau du sol, où elle est principalement insectoïde, et dans les océans (non répertoriée). Aucun rapport détaillé pour le moment.

Les colons ont développé avec succès la culture du blé, du maïs, et des 10 légumes standards nécessaires à leur alimentation, ainsi que celle de fruits locaux. Conformément à la Charte de Colonisation aucun animal n'a encore été apporté sur le sol de Gémini 2 (période probatoire de cent vingt ans pour isoler les cas de conflits dans les chaînes alimentaires locales). L'alimentation se fait sur la base d'imports réguliers stockés en chambre froide.

Un puits d'extraction automatisé est opérationnel, son rendement est de 100 % depuis que l'extrême pureté du minerai a été mesurée. Plusieurs modules de reconnaissance et d'expertise du sous-sol balayent le continent depuis trois ans et sont à la charge des colons. Un cargo assure le rapatriement du minerai et le ravitaillement dans le mois suivant le rapport trimestriel de la colonie, qui détermine notamment le tonnage nécessaire pour tout embarquer.

Lors du dernier rapport, il y a 4 mois donc, la colonie comptait une centaine de familles et quelques célibataires : 271 hommes et 252 femmes. 4 % ont plus de 60 ans, 40 % plus de 30 ans, 75 % plus de 10 ans. En moyenne cumulée le taux de natalité est de 2.8, mais le laps de temps est trop court pour établir la moindre statistique.

PR. HELEN

savoir
questions
secret
envie
mépris

Pr. Helen

Le professeur est un spécialiste en neurologie cérébrale, extrêmement reconnu.

Vous êtes marié, avez trois enfants, bref, une vie d'une plénitude peu commune, et rien à dire de ce côté là.

Votre domaine de compétence est l'étude du système nerveux humain, avec bien sûr des connaissances dans celui des mammifères en général. Vous êtes spécialisé dans le réseau nerveux de la boîte crânienne et l'étude des interactions entre le cerveau proprement dit et ce réseau, à savoir l'influence réciproque du sensitif et des émotions. A ce titre, vous connaissez bien le Pr. Smith, éminence dans le domaine de la claustropsychologie, avec lequel vous travaillez souvent. Il s'occupe lui de l'incidence de l'environnement sur le comportement.

Vos travaux vous ont souvent amené à travailler ensemble pour le compte de gouvernements ou de corporations sur des questions de colonisation et de comportement d'êtres humains en réaction à tel ou tel milieu.

Vous avez dégagé deux constatations de vos expériences jusqu'alors, et celles-ci vous sont chères : la capacité d'adaptation de l'être humain est immense, avec une seule limite ; cette limite est celle du vécu, dans un autre milieu, qui peut se heurter aux nouvelles conditions de vie. En d'autres termes un enfant peut virtuellement grandir sur n'importe quelle planète. Vous avez mis en évidence comment l'environnement et le mode de vie, par des stimuli différents d'autres milieux, modifiaient la structure sensitive du cerveau. Mais bien entendu rien dans ce domaine n'est encore quantifiable.

Une dernière chose : vous savez que le professeur Smith est extrêmement claustrophobe. Il ne le cache pas vraiment : il se contente de le dire à personne, sauf les gens avec qui il est amené à travailler longtemps. Cette situation, qui motive ses recherches et sa vie entière, vous fascine tout autant que lui. Qui plus est, il ne semble pas vous apprécier outre mesure : ses rapports avec vous se sont toujours bornés au strict plan professionnel, alors que vous avez eu maintes fois l'occasion de faire connaissance plus amplement. Quel cynisme donc, que vous vous retrouviez à nouveau ensemble... Mais vous ne lui en tenez pas spécialement rigueur, après tout vous êtes des scientifiques foncièrement différents dans la manière d'aborder vos disciplines respectives.

Le professeur Parris est semble-t-il un vieil imbécile. Vous ne l'avez jamais rencontré mais des amis à vous très pointus dans le domaine de la botanique vous ont dressé un portrait hystérico-comique du personnage, alors par moment l'envie de sourire vous prend quand il radote...

Joan, le mnémonique, vous fascine, tout simplement. Mais l'étude approfondie de son comportement dépasse vos compétences. Toutefois, vous le considérez plus comme un sujet d'étude que comme un être vivant à part entière, et vous profiterez de la moindre occasion pour répondre à la question : « Quelle est la part d'inné et celle d'acquis dans l'élaboration d'un mnémonique ? ».

Le commandant McCarthy vous inspire des sentiments plutôt neutres : il semble compétent mais néanmoins visiblement contrarié de se retrouver avec autant de civils sur les mains. Par contre

vous méprisez ce qu'il incarne : l'autorité militaire. Vous avez vraiment l'impression qu'on vous prend pour des imbéciles, tout juste bons à servir quand on a besoin d'eux, mais sans autre intérêt. On ne vous a visiblement pas mis dans le secret pour cette mission. Comment penser le contraire quand on est sensé pouvoir secourir plusieurs centaines de colons avec un navire supportant au maximum 50 membres d'équipage ? Et que sait le Service Mnémonique à ce sujet ? Vous chercherez à éclaircir le mystère Gémini, c'est clair, mais dans tous les sens du terme...

Mots clés : savoir, questions, secret, envie, mépris

Comment jouer le personnage : quelqu'un de froid, qui ne cessera de mépriser les militaires et de mettre des bâtons dans leurs roues. Il s'amusera de Parris et de Smith, peut-être, mais cherchera surtout par tous les moyens à dialoguer avec Joan pour connaître ses vues sur cette histoire, et répondre aux questions qu'il se pose lui-même.

Synthèse d'expertise confidentielle sur les avant-postes coloniaux.

Depuis quatre siècles que nous colonisons les planètes habitables ou rapidement terraformables, des statistiques ont pu être établies par les autorités militaires quant au comportement et aux chances de survie des premiers colons, lors d'un nouveau peuplement.

Ces données sont confidentielles, pour des raisons qui sembleront évidentes. Les colons trouvent leur motivation ailleurs que dans un quelconque risque de mort, les dévoiler ne servirait donc que les opposants au régime expansionniste choisi jusqu'alors par les gouvernements.

La première caractéristique de ces chiffres est leur extrême divergence. En fait toute moyenne est inexploitable, puisque selon le site considéré, les statistiques fournissent des résultats similaires à ceux des zones fortement civilisées, ou inquiétants. On donnera donc à titre indicatif des fourchettes de valeur s'inscrivant dans une certaine « normalité », à savoir des chiffres constatés sur au moins une dizaine de mondes.

S'inscrivent dans la normalité :

- ◆ Une mortalité infantile allant jusqu'à 10 % (1000 fois le taux moyen).
- ◆ Une espérance de vie d'au moins soixante ans.
- ◆ Un taux de natalité d'au moins 2.2.

La mortalité est fréquemment plus élevée en raison des microorganismes pathogènes locaux non détectés dans les phases de reconnaissance, et les divers rayonnements. Du fait de leur non-adaptation au milieu de vie autochtone les colons essuient donc parfois d'assez grosses pertes dans les premières générations. On a a contrario déjà vu des cas où l'espérance de vie des individus croissait. L'exigence en matière de natalité (de cinq points supérieure à la moyenne) fait partie des prérogatives de colonisation: les colons sont dans un environnement favorable à la reproduction puisqu'ils occupent un espace vierge d'activité humaine, totalement sain, et doivent donc se reproduire au plus vite pour propager leur savoir acquis sur la planète, en attendant de nouvelles et plus amples vagues de peuplement.

Dans 6 % des cas, les tentatives de colonisation ont menés à des résultats jugés « alarmants », et le processus a été interrompu. Dans 85 % des cas la cause en est restée inconnue.

Rapport confidentiel sur la planète Gémini 2 du système Gémini.

Suite au cas des correspondances interrompues avec la planète Gémini 2, nous dressons un rapide constat sur l'astre et son état de colonisation.

Découverte du système Gémini il y a soixante ans.

Découverte de gisements à faible profondeur d'oxyde de thanarium il y a 21 ans, début de la colonisation.

Atmosphère respirable analogue à l'atmosphère terrienne (28 % dioxygène, 70 % diazote, 2% composés inertes). Palette de climats tempéré / arctique. Révolution 412 J. Rotation 26,78 H. Inclinaison nulle.

La colonie est implémentée sur une zone continentale tempérée à l'abri des mouvements d'airs assez violents balayant les zones australes. L'eau douce est abondante. La flore est verdoyante, de type prairie ou forestière (composés carbonés non encore recensés). La faune se limite au niveau du sol, où elle est principalement insectoïde, et dans les océans (non répertoriée). Aucun rapport détaillé pour le moment.

Les colons ont développé avec succès la culture du blé, du maïs, et des 10 légumes standards nécessaires à leur alimentation, ainsi que celle de fruits locaux. Conformément à la Charte de Colonisation aucun animal n'a encore été apporté sur le sol de Gémini 2 (période probatoire de cent vingt ans pour isoler les cas de conflits dans les chaînes alimentaires locales). L'alimentation se fait sur la base d'imports réguliers stockés en chambre froide.

Un puits d'extraction automatisé est opérationnel, son rendement est de 100 % depuis que l'extrême pureté du minerai a été mesurée. Plusieurs modules de reconnaissance et d'expertise du sous-sol balayent le continent depuis trois ans et sont à la charge des colons. Un cargo assure le rapatriement du minerai et le ravitaillement dans le mois suivant le rapport trimestriel de la colonie, qui détermine notamment le tonnage nécessaire pour tout embarquer.

Lors du dernier rapport, il y a 4 mois donc, la colonie comptait une centaine de familles et quelques célibataires : 271 hommes et 252 femmes. 4 % ont plus de 60 ans, 40 % plus de 30 ans, 75 % plus de 10 ans. En moyenne cumulée le taux de natalité est de 2.8, mais le laps de temps est trop court pour établir la moindre statistique.

DR. SMITH

mystères
génie
angoisse
haine
folie

Pr. Smith

Le professeur est un chercheur en claustropsychologie immensément réputé dans sa discipline.

Vous avez la soixantaine, ce qui à l'époque actuelle est un âge moyen. Entendez donc bien que vous êtes très actif et à quelques dizaines d'années de la retraite. De toute façon, vous ne comptez pas interrompre vos recherches, à un quelconque moment que ce soit, puisque c'est vous qui avez créé cette discipline, la claustropsychologie, dans le but ultime de comprendre entre autres ce mal qui vous habite : la claustrophobie. Et si vous arrêtez, Dieu sait ce que vos disciples pourraient en faire !

Car vous êtes claustrophobe. A l'excès. Et un esprit comme le votre ne pouvait se satisfaire des explications des spécialistes d'alors. Vous avez donc entrepris des études de médecine générale, puis de psychologie, avant de vous spécialiser. Pendant de nombreuses années, vous avez passé des heures exaltantes pour l'esprit, et que quiconque jugerait fascinantes, à expérimenter sur vous-même, à vous fouiller en profondeur. L'introspection vous a mené à connaître parfaitement ce mal qui vous habite, et à comprendre aussi qu'on ne pouvait en guérir consciemment. Aussi vous êtes passé maître dans l'art d'éviter les situations « à risque »...

Mais le cadre de vos travaux a dépassé depuis longtemps cette maladie. Vous l'avez élargi depuis à l'influence des pressions sensibles (sensation d'enfermement, manque de lumière, bruit ...) sur le comportement. Une première conséquence est que le nom de votre discipline commence à s'écarter largement de son cadre de recherche, une seconde que vous travaillez souvent avec des spécialistes du cerveau, dont le professeur Helen, neurologue averti, qui fait parti de l'expédition. Ses études se font pour des intérêts publics ou privés, notamment dans le cadre de l'étude du comportement des colons sur une nouvelle planète, ce qui explique sa présence ici.

Une dernière chose : vous ne partagez pas avec grand monde la connaissance de votre maladie, conscient des interrogations sur votre santé mentale que cela pourrait soulever. Seul le professeur Helen est au courant à bord. Et vous ne l'aimez pas, non seulement parce que vous avez dû lui avouer votre secret, à force de travailler avec lui, mais parce que vous avez la certitude qu'il jouit de cette situation, et semble faire peser la possibilité de révéler le pot aux roses à chacune de vos discussions. Vous ne l'aimez vraiment pas, il vous obsède, vous agace.

Le professeur Parris ne vous intéresse pas : son domaine est trop éloigné du votre, mais vous avez quand même certains doutes sur sa santé mentale : il semble radoter un peu...

Joan, le mnémonique, vous terrifie. Il est mystérieux, dangereux semble-t-il, et son faux air d'innocence vous glace le sang. Vous ne voulez pas avoir affaire à lui.

Le commandant McCarthy est visiblement la personne la plus digne de confiance à bord, c'est vers elle que vous vous tournerez en cas de nécessité.

Inutile de rajouter qu'une crise de claustro (lieux clos, sombres...) frôlera l'hystérie... Vous évitez donc soigneusement les situations dangereuses...

Mots clés : mystères, génie, angoisse, haine, folie

Comment jouer le personnage : quelqu'un de très nerveux, qui peut passer du pâle le plus morbide au rouge le plus échauffé. Vous éviterez Joan au maximum, n'hésitant pas à raconter des choses affreuses sur ceux de son espèce, même fausses. Le commandant sera votre confident, et vous vous épancherez aussi sur Helen et le mauvais type qu'il est, en inventant là aussi de bonnes raisons. Vous êtes tellement tendu dans toute cette affaire que vous devriez péter les plombs quand l'horreur sera à son paroxysme (vous vous en rendrez compte tout seul...).

Synthèse d'expertise confidentielle sur les avant-postes coloniaux.

Depuis quatre siècles que nous colonisons les planètes habitables ou rapidement terraformables, des statistiques ont pu être établies par les autorités militaires quant au comportement et aux chances de survie des premiers colons, lors d'un nouveau peuplement.

Ces données sont confidentielles, pour des raisons qui sembleront évidentes. Les colons trouvent leur motivation ailleurs que dans un quelconque risque de mort, les dévoiler ne servirait donc que les opposants au régime expansionniste choisi jusqu'alors par les gouvernements.

La première caractéristique de ces chiffres est leur extrême divergence. En fait toute moyenne est inexploitable, puisque selon le site considéré, les statistiques fournissent des résultats similaires à ceux des zones fortement civilisées, ou inquiétants. On donnera donc à titre indicatif des fourchettes de valeur s'inscrivant dans une certaine « normalité », à savoir des chiffres constatés sur au moins une dizaine de mondes.

S'inscrivent dans la normalité :

- ◆ Une mortalité infantile allant jusqu'à 10 % (1000 fois le taux moyen).
- ◆ Une espérance de vie d'au moins soixante ans.
- ◆ Un taux de natalité d'au moins 2.2.

La mortalité est fréquemment plus élevée en raison des microorganismes pathogènes locaux non détectés dans les phases de reconnaissance, et les divers rayonnements. Du fait de leur non-adaptation au milieu de vie autochtone les colons essuient donc parfois d'assez grosses pertes dans les premières générations. On a a contrario déjà vu des cas où l'espérance de vie des individus croissait. L'exigence en matière de natalité (de cinq points supérieure à la moyenne) fait partie des prérogatives de colonisation: les colons sont dans un environnement favorable à la reproduction puisqu'ils occupent un espace vierge d'activité humaine, totalement sain, et doivent donc se reproduire au plus vite pour propager leur savoir acquis sur la planète, en attendant de nouvelles et plus amples vagues de peuplement.

Dans 6 % des cas, les tentatives de colonisation ont menés à des résultats jugés « alarmants », et le processus a été interrompu. Dans 85 % des cas la cause en est restée inconnue.

Rapport confidentiel sur la planète Gémini 2 du système Gémini.

Suite au cas des correspondances interrompues avec la planète Gémini 2, nous dressons un rapide constat sur l'astre et son état de colonisation.

Découverte du système Gémini il y a soixante ans.

Découverte de gisements à faible profondeur d'oxyde de thanarium il y a 21 ans, début de la colonisation.

Atmosphère respirable analogue à l'atmosphère terrienne (28 % dioxygène, 70 % diazote, 2% composés inertes). Palette de climats tempéré / arctique. Révolution 412 J. Rotation 26,78 H. Inclinaison nulle.

La colonie est implémentée sur une zone continentale tempérée à l'abri des mouvements d'airs assez violents balayant les zones australes. L'eau douce est abondante. La flore est verdoyante, de type prairie ou forestière (composés carbonés non encore recensés). La faune se limite au niveau du sol, où elle est principalement insectoïde, et dans les océans (non répertoriée). Aucun rapport détaillé pour le moment.

Les colons ont développé avec succès la culture du blé, du maïs, et des 10 légumes standards nécessaires à leur alimentation, ainsi que celle de fruits locaux. Conformément à la Charte de Colonisation aucun animal n'a encore été apporté sur le sol de Gémini 2 (période probatoire de cent vingt ans pour isoler les cas de conflits dans les chaînes alimentaires locales). L'alimentation se fait sur la base d'imports réguliers stockés en chambre froide.

Un puits d'extraction automatisé est opérationnel, son rendement est de 100 % depuis que l'extrême pureté du minerai a été mesurée. Plusieurs modules de reconnaissance et d'expertise du sous-sol balayent le continent depuis trois ans et sont à la charge des colons. Un cargo assure le rapatriement du minerai et le ravitaillement dans le mois suivant le rapport trimestriel de la colonie, qui détermine notamment le tonnage nécessaire pour tout embarquer.

Lors du dernier rapport, il y a 4 mois donc, la colonie comptait une centaine de familles et quelques célibataires : 271 hommes et 252 femmes. 4 % ont plus de 60 ans, 40 % plus de 30 ans, 75 % plus de 10 ans. En moyenne cumulée le taux de natalité est de 2.8, mais le laps de temps est trop court pour établir la moindre statistique.

PR. PARRIS

vénérable
humour
érudit
inconscience
mort

Pr. Parris

Spécialiste en botanique, on pourrait plutôt considérer le professeur Parris comme un généraliste, dans la mesure où il compte parmi ses collègues de nombreux savants spécialisés dans une seule famille de plantes.

Non, vous vous êtes plutôt un adorateur du règne végétal, avec pour domaine de prédilection les espèces nouvelles, lesquelles vous permettent de conforter ou remettre en question vos théories sur l'échafaudage d'un composé carboné complexe à partir de conditions climatiques et matérielles données. Vous êtes un grand passionné, ce qui est rare à notre époque, où les perspectives de gains des brevets obnubilent la plupart des chercheurs. C'est simple, un nouveau spécimen vous rend fou d'excitation, et vous passez aussitôt vos nuits dessus, à comprendre son mode de fonctionnement et de reproduction.

Vous avez déjà 90 ans, soit encore quelques belles années devant vous, mais si peu quand même quand on songe au parcours qui est le votre. Votre oeuvre : l'encyclopédie Parris, où sont rassemblées 65 années de recherches passionnées sur le monde végétal, et la plus grande ébauche de classification des espèces de la galaxie jamais entamée. Vous êtes le monument de cette discipline, même si certains vous considèrent comme un vieux radoteur ne sachant rien de bien profond (vous ne vous êtes jamais spécialisé), et ne récitant que des banalités sans réelles valeurs scientifiques.

Vous avez été contacté en urgence pour cette mission par les forces spéciales, et vous ne savez rien d'autre si ce n'est que vous faites route vers une nouvelle planète. Comme à chaque fois, l'excitation vous étouffe, vous êtes de loin le plus bruyant des scientifiques embarqués, et le plus remarqué jusqu'à présent. Vous n'avez cure des véritables raisons qui vous amènent là-bas, vous laissez cela au capitaine McCarthy. Ce qui vous intéresse vous, ce sont les plantes de Gémini 2.

Apparemment votre réputation vous a devancé sur ce navire : aux regards que vous lancent vos confrères, vous vous dites qu'ils vous considèrent déjà comme à moitié sénile. Mais cela vous amuse presque d'en rajouter un peu, pour les confondre subitement par quelque remarque subtile et inattendue...

Le commandant ne vous intéresse pas, comme la mission d'ailleurs, mais vous vous dites bien qu'on n'en attendait pas mieux de vous.

Par contre le petit Joan est des plus troublant, il semble autant mis à l'écart que vous, et cela vous attache d'une certaine façon à lui. Qui plus est vous êtes le plus âgé à bord, et lui le plus jeune, d'où une certaine promiscuité... Vous avez envie d'en savoir plus sur lui, et de vous lier d'amitié.

Mots clés : vénérable, humour, érudit, inconscience, mort

Comment jouer le personnage : quelqu'un d'un peu loufoque, toujours très gai et amusé par les regards qu'on lui lance, mais qui se défendra quand même si on l'attaque. Vous n'avez que faire des interdits que les militaires pourront dresser entre vous et les plantes : vous les assommerez, vous vous échapperez la nuit, mais vous irez quoi qu'il arrive là où vous avez envie d'être : vous êtes trop vieux à votre goût pour pouvoir patienter !

Synthèse d'expertise confidentielle sur les avant-postes coloniaux.

Depuis quatre siècles que nous colonisons les planètes habitables ou rapidement terraformables, des statistiques ont pu être établies par les autorités militaires quant au comportement et aux chances de survie des premiers colons, lors d'un nouveau peuplement.

Ces données sont confidentielles, pour des raisons qui sembleront évidentes. Les colons trouvent leur motivation ailleurs que dans un quelconque risque de mort, les dévoiler ne servirait donc que les opposants au régime expansionniste choisi jusqu'alors par les gouvernements.

La première caractéristique de ces chiffres est leur extrême divergence. En fait toute moyenne est inexploitable, puisque selon le site considéré, les statistiques fournissent des résultats similaires à ceux des zones fortement civilisées, ou inquiétants. On donnera donc à titre indicatif des fourchettes de valeur s'inscrivant dans une certaine « normalité », à savoir des chiffres constatés sur au moins une dizaine de mondes.

S'inscrivent dans la normalité :

- ◆ Une mortalité infantile allant jusqu'à 10 % (1000 fois le taux moyen).
- ◆ Une espérance de vie d'au moins soixante ans.
- ◆ Un taux de natalité d'au moins 2.2.

La mortalité est fréquemment plus élevée en raison des microorganismes pathogènes locaux non détectés dans les phases de reconnaissance, et les divers rayonnements. Du fait de leur non-adaptation au milieu de vie autochtone les colons essuient donc parfois d'assez grosses pertes dans les premières générations. On a a contrario déjà vu des cas où l'espérance de vie des individus croissait. L'exigence en matière de natalité (de cinq points supérieure à la moyenne) fait partie des prérogatives de colonisation: les colons sont dans un environnement favorable à la reproduction puisqu'ils occupent un espace vierge d'activité humaine, totalement sain, et doivent donc se reproduire au plus vite pour propager leur savoir acquis sur la planète, en attendant de nouvelles et plus amples vagues de peuplement.

Dans 6 % des cas, les tentatives de colonisation ont menés à des résultats jugés « alarmants », et le processus a été interrompu. Dans 85 % des cas la cause en est restée inconnue.

Rapport confidentiel sur la planète Gémini 2 du système Gémini.

Suite au cas des correspondances interrompues avec la planète Gémini 2, nous dressons un rapide constat sur l'astre et son état de colonisation.

Découverte du système Gémini il y a soixante ans.

Découverte de gisements à faible profondeur d'oxyde de thanarium il y a 21 ans, début de la colonisation.

Atmosphère respirable analogue à l'atmosphère terrienne (28 % dioxygène, 70 % diazote, 2% composés inertes). Palette de climats tempéré / arctique. Révolution 412 J. Rotation 26,78 H. Inclinaison nulle.

La colonie est implémentée sur une zone continentale tempérée à l'abri des mouvements d'airs assez violents balayant les zones australes. L'eau douce est abondante. La flore est verdoyante, de type prairie ou forestière (composés carbonés non encore recensés). La faune se limite au niveau du sol, où elle est principalement insectoïde, et dans les océans (non répertoriée). Aucun rapport détaillé pour le moment.

Les colons ont développé avec succès la culture du blé, du maïs, et des 10 légumes standards nécessaires à leur alimentation, ainsi que celle de fruits locaux. Conformément à la Charte de Colonisation aucun animal n'a encore été apporté sur le sol de Gémini 2 (période probatoire de cent vingt ans pour isoler les cas de conflits dans les chaînes alimentaires locales). L'alimentation se fait sur la base d'imports réguliers stockés en chambre froide.

Un puits d'extraction automatisé est opérationnel, son rendement est de 100 % depuis que l'extrême pureté du minerai a été mesurée. Plusieurs modules de reconnaissance et d'expertise du sous-sol balayent le continent depuis trois ans et sont à la charge des colons. Un cargo assure le rapatriement du minerai et le ravitaillement dans le mois suivant le rapport trimestriel de la colonie, qui détermine notamment le tonnage nécessaire pour tout embarquer.

Lors du dernier rapport, il y a 4 mois donc, la colonie comptait une centaine de familles et quelques célibataires : 271 hommes et 252 femmes. 4 % ont plus de 60 ans, 40 % plus de 30 ans, 75 % plus de 10 ans. En moyenne cumulée le taux de natalité est de 2.8, mais le laps de temps est trop court pour établir la moindre statistique.

JOAN

seul
silence
regard
humain ?
illumination

Joan

Tu as 21 ans, et tu fais partie du Service Mnémonique. Tout le monde t'appelle Joan, et tu es référencé comme tous les membres sous ton seul prénom. Qu'importe ton nom, tu n'en as plus depuis ton arrivé au Service pour l'entraînement, la Voie comme ils l'appellent là-bas.

Quelque chose est sûr, ce que tu es devenu t'étonnes toi-même plus que personne d'autre, cette capacité phénoménale que tu as à engranger des informations de toute sorte, sans y faire attention, et sans pouvoir te souvenir de la moindre ligne, puis ces flashes...

Ces flashes sont les moments les plus intenses de ta vie. Dans le Service on parle d'illuminations. Pendant quelques instants, tout ton être prend conscience de son existence et le fabuleux savoir qui est en toi semble palpable, à portée de la main, si puissant... L'intensité de la prise de conscience est tellement intense qu'elle s'accompagnait dans les premiers temps d'un orgasme, puis tu as appris à la contrôler, et à percevoir derrière ce fabuleux éclat de l'esprit de l'homme le cheminement de ton intuition, le tissage parfait d'une toile invisible dans ta mémoire, d'où jaillissait un enchaînement d'idées et d'informations si parfait que personne ne pourrait jamais en douter. La Vérité.

Bien sûr, tu as quelques souvenirs de ton existence d'avant la Voie, mais ils sont flous et dispersés. Ta vie se résume donc au Service, et à tes expériences depuis que tu as été capable d'emprunter la Grande Voie, la réalité de l'extérieur. Difficile de juger le Service, il est ton créateur mais aussi ton fruit, puisqu'en tant que mnémonique tu participeras à sa gestion plus tard, et à l'éducation des jeunes. Portant, en tant qu'entité importante, il n'échappe pas aux illuminations des mnémoniques, qui en découvrent ainsi les fondements et les aboutissements : il s'apparente à une caste religieuse très refermée sur elle-même et respectée, parce qu'elle est indispensable au monde actuel et mystérieuse. Cette couleur de solennité imprègne tous les agents, qui se sentent dès lors comme distants des hommes, et privilégiés. Les noms qu'ils donnent aux différentes étapes de leur formation en sont une illustration.

Car tu es craints et vénéré, sache-le Joan. Mais c'est une vénération qui laisse facilement place à la haine, car elle trouve son origine dans l'absolu incompréhension et méconnaissance des hommes de ce que tu es. Au fil des années, les mnémoniques développent une capacité à s'isoler et à ignorer ces comportements souvent hostiles. Mais tu es encore trop jeune pour rester indifférent devant les regards que te lancent les hommes d'équipage, les militaires, et même les scientifiques. Leurs regards sont mêlés de curiosité et de peur, de l'étranger et de ses pouvoirs. Apparemment la plupart n'avaient encore jamais vus d'agent, et ta jeunesse alliée à la fatigue et la sagesse de tes traits, ton air calme et rêveur, distant en apparence, les troublent énormément. Seul le capitaine semble te laisser en paix, et ne porter aucune considération à ton égard. Mais son regard est simplement fermé, impossible de lire en lui. Tu le respectes. Il semble avoir vécu plus que les autres hommes à bord, avoir vu tant de choses... et seulement par la force de sa volonté et de ses bras, pas par celle d'un étrange phénomène psychique qu'il ne maîtrise pas. Pourtant il semble inquiet.

C'était du moins ce que tu ressentais quand il vous a briefé toi et les autres sur ce qui vous attend. Tu savais déjà tout, on n'envoie pas un agent du Service comme cela sans lui donner le maximum

d'informations, c'est la base de son travail après tout. Et quand l'armée t'as dépêché au près du Service ils ont été très complet comme toujours : rapports détaillés sur la planète et son exploitation, les colons présents et leur activités, sur le système Gémini au complet et l'historique de l'exploration spatiale dans ce secteur. Bien sûr, des quelques milliers de pages tu n'as rien retenu, si ce n'est l'extrême simplicité de la mission: secourir s'il y a lieu de le faire, détruire s'il y a lieu de le faire. Dans tous les cas résoudre le problème.

Bref, comme à l'accoutumée, tu ne sais rien, sauf une chose : pour les autres tu es une aberration, traitée avec respect parce qu'elle est chère et utile. Toutefois il y a cette fois une exception à la règle : le vieux botaniste Parris te regarde avec une certaine chaleur, et il semble amical. C'est aussi de loin le plus vieux à bord. Cela tombe bien tu es le plus jeune...

Mots clés : seul, silence, regard, humain ?, illumination

Comment jouer le personnage : liberté absolue en ce qui concerne Joan. Mais il ne doit pas être très bavard, du moins au début, et tant qu'il n'aura pas entière confiance en quelqu'un pour se confier, parler... (cette personne de confiance peut se trouver ou pas) Joan sera insensible à toute forme d'agressivité à son égard, mais pourra avoir de discrètes crises existentielles (larmes....). Il sera animé d'une curiosité indicible sur l'affaire, son rôle, tout ce qu'on pourra lui dire d'intéressant.

Synthèse d'expertise confidentielle sur les avant-postes coloniaux.

Depuis quatre siècles que nous colonisons les planètes habitables ou rapidement terraformables, des statistiques ont pu être établies par les autorités militaires quant au comportement et aux chances de survie des premiers colons, lors d'un nouveau peuplement.

Ces données sont confidentielles, pour des raisons qui sembleront évidentes. Les colons trouvent leur motivation ailleurs que dans un quelconque risque de mort, les dévoiler ne servirait donc que les opposants au régime expansionniste choisi jusqu'alors par les gouvernements.

La première caractéristique de ces chiffres est leur extrême divergence. En fait toute moyenne est inexploitable, puisque selon le site considéré, les statistiques fournissent des résultats similaires à ceux des zones fortement civilisées, ou inquiétants. On donnera donc à titre indicatif des fourchettes de valeur s'inscrivant dans une certaine « normalité », à savoir des chiffres constatés sur au moins une dizaine de mondes.

S'inscrivent dans la normalité :

- ◆ Une mortalité infantile allant jusqu'à 10 % (1000 fois le taux moyen).
- ◆ Une espérance de vie d'au moins soixante ans.
- ◆ Un taux de natalité d'au moins 2.2.

La mortalité est fréquemment plus élevée en raison des microorganismes pathogènes locaux non détectés dans les phases de reconnaissance, et les divers rayonnements. Du fait de leur non-adaptation au milieu de vie autochtone les colons essuient donc parfois d'assez grosses pertes dans les premières générations. On a a contrario déjà vu des cas où l'espérance de vie des individus croissait. L'exigence en matière de natalité (de cinq points supérieure à la moyenne) fait partie des prérogatives de colonisation: les colons sont dans un environnement favorable à la reproduction puisqu'ils occupent un espace vierge d'activité humaine, totalement sain, et doivent donc se reproduire au plus vite pour propager leur savoir acquis sur la planète, en attendant de nouvelles et plus amples vagues de peuplement.

Dans 6 % des cas, les tentatives de colonisation ont menés à des résultats jugés « alarmants », et le processus a été interrompu. Dans 85 % des cas la cause en est restée inconnue.

Rapport confidentiel sur la planète Gémini 2 du système Gémini.

Suite au cas des correspondances interrompues avec la planète Gémini 2, nous dressons un rapide constat sur l'astre et son état de colonisation.

Découverte du système Gémini il y a soixante ans.

Découverte de gisements à faible profondeur d'oxyde de thanarium il y a 21 ans, début de la colonisation.

Atmosphère respirable analogue à l'atmosphère terrienne (28 % dioxygène, 70 % diazote, 2% composés inertes). Palette de climats tempéré / arctique. Révolution 412 J. Rotation 26,78 H. Inclinaison nulle.

La colonie est implémentée sur une zone continentale tempérée à l'abri des mouvements d'airs assez violents balayant les zones australes. L'eau douce est abondante. La flore est verdoyante, de type prairie ou forestière (composés carbonés non encore recensés). La faune se limite au niveau du sol, où elle est principalement insectoïde, et dans les océans (non répertoriée). Aucun rapport détaillé pour le moment.

Les colons ont développé avec succès la culture du blé, du maïs, et des 10 légumes standards nécessaires à leur alimentation, ainsi que celle de fruits locaux. Conformément à la Charte de Colonisation aucun animal n'a encore été apporté sur le sol de Gémini 2 (période probatoire de cent vingt ans pour isoler les cas de conflits dans les chaînes alimentaires locales). L'alimentation se fait sur la base d'imports réguliers stockés en chambre froide.

Un puits d'extraction automatisé est opérationnel, son rendement est de 100 % depuis que l'extrême pureté du minerai a été mesurée. Plusieurs modules de reconnaissance et d'expertise du sous-sol balayent le continent depuis trois ans et sont à la charge des colons. Un cargo assure le rapatriement du minerai et le ravitaillement dans le mois suivant le rapport trimestriel de la colonie, qui détermine notamment le tonnage nécessaire pour tout embarquer.

Lors du dernier rapport, il y a 4 mois donc, la colonie comptait une centaine de familles et quelques célibataires : 271 hommes et 252 femmes. 4 % ont plus de 60 ans, 40 % plus de 30 ans, 75 % plus de 10 ans. En moyenne cumulée le taux de natalité est de 2.8, mais le laps de temps est trop court pour établir la moindre statistique.