

L'ÉVEIL DES GÉANTS PARTIE 7 : LA SPHÈRE 2/2

Rencontre avec l'immortel

La première partie de la session consiste à retrouver l'immortel, dont parlait la communauté de survivants. Personne dans le village n'avait osé s'aventurer si loin de leur foyer. Les dangers dans la sphère sont légion. Mais avec l'aide des Lanthéens accompagnant le groupe, ce dernier progresse relativement vite, notamment en usant de réseau de transport rapide, constitué de trams dans des tubes sous vide permettant des déplacements rapides. Cependant, compte tenu de la taille de la mégastructure, les PJ passent parfois des jours entiers à attendre dans les cabines de tram attendant d'arriver à destination.

Mais finalement ils parviendront à une autre zone protégée. Ici, de manière surprenante, l'architecture paraît un peu moins chaotique. Ils seront accueillis par des drones autonomes, qui rapidement leur poseront une question : «venez-vous de l'extérieur ?» Prouvant que l'immortelle locale sait bien plus de choses que ses comparses.

Finalement elle invitera le groupe dans son repaire. L'intérieur est organisé et propre. L'endroit est rempli de technologies complexes et avancées. Un personnage disposant de la capacité Psi Alpha «reconnaissance d'objet» pourrait établir qu'une large part des machines ici sont des serveurs et de superordinateurs. En outre l'endroit semble aussi posséder de puissants systèmes de défense.

La Lanthéenne est elle-même branchée en connexion directe à toute cette machinerie complexe. Elle accueillera le groupe avec un certain entrain. En effet, elle semble de plus en plus lasse des événements, et de la stagnation environnante. Le fait que des représentants d'une autre espèce les trouvent enfin pourrait être un facteur de mouvement qu'elle attend désespérément. Elle se présente comme Sino.

Réponses de Sino

- Elle a 324 000 ans. Elle fait partie des rares à encore

se souvenir de ce qu'est vraiment cet endroit.

- Elle sait qu'ils se trouvent dans une sphère de Dyson.
- Elle espérait qu'une autre civilisation les découvre.
- Elle passe le plus clair de son temps en animation suspendue, trouvant le temps... Long
- La sécurité de la sphère est devenue folle suite à ce que les habitants aient connu une sorte de dégénérescence. Elle les reconnaît à présent comme des corps dangereux et indésirables et cherche à s'en débarrasser. Sino se demande qui de son espèce ou de la sécurité de la sphère ont été le plus infecté par cette dégénérescence.
- Lors de l'apogée Lanthéenne, ils ont perçu la menace du grand filtre, et ont donc décidé de ralentir leur progrès, afin de mieux appréhender ce qu'ils devaient faire. Mais l'un de leurs concurrents de cette époque : les Actiniens, profitèrent de leur stagnation pour essayer de prendre l'ascendant. Ils ont infecté de nombreux mondes Lanthéens avec un picovirus très performant pouvant s'attaquer autant à la chair qu'aux machines. Ce dernier serait apparu il y a 12 Ma. Cette infection aurait touché cette sphère, causant une certaine dégénérescence. Mais les Actiniens ont payé chèrement leur super arme, qui s'est retournée contre eux, les poussant vers l'extinction.
- Les Lanthéens pour se défendre durent inventer une nouvelle source d'énergie. Mais sachant que cela allait entraîner les Destructeurs, ils avaient eu une stratégie efficace. Ils savaient comment créer une zone d'ombre, que les gardiens du Filtre ne sauraient voir. C'est la raison d'être de cette sphère. Créer cette zone d'ombre. Mais le virus des Actiniens avait pu la contaminer avec une souche bénigne qui était passée inaperçue. Elle est aujourd'hui inactive, mais a transformé la vie.
- Sino cherche à atteindre le cœur du réseau, non seulement pour reprendre le contrôle de la sphère, mais aussi pour combler les zones d'ombre de son savoir et ramener son propre peuple.
- Elle n'a jamais réussi à s'enfoncer suffisamment dans la protection du réseau de la sphère. Elle demande au groupe s'il connaîtrait un moyen, même extérieur d'avoir assez de puissance de calcul pour percer ces défenses. (l'objet remis par lol). Avec cet atout, elle propose aux PJ de les guider jusqu'au cœur.

Le cœur du réseau

Sino escortera le groupe jusqu'au cœur de la sphère. Ils descendent de plus en plus vers sa face interne : celle exposée à l'étoile. Une fois dans les strates profondes, l'organisation n'a plus rien à voir. Ici plus de chaos, plus de structure assemblée par un architecte fou, mais un endroit parfaitement organisé.

Finalement ils arrivent dans une salle aux proportions titanesques. Une passerelle mène vers un lieu d'interface. Le lieu est baigné de lumière. Autour ils peuvent voir d'immenses super calculateurs. Les PJ peuvent naturellement s'interroger sur la puissance de calcul dont est capable cette machine. Puis ils arrivent sur une plateforme au centre de la salle qui est d'après Sino l'interface principale de la mégastructure. C'est ici qu'ils peuvent insérer l'artefact de lol. Au moment où ils chercheront où le mettre, le dispositif s'active de lui-même et projette des sortes de filament qui viennent se brancher sur l'interface. Dans les instants qui suivent, l'objet se met à dégager des nuées de nanites qui décomposent une part de la matière inerte à l'entour pour grossir et gagner en complexité. Puis une voix

«Je vais tenter le piratage. Je ne vais pas pouvoir empêcher une alarme. Vous devez protéger l'interface.»

Là le Post-Humain lance son action. Rapidement, Sino informe les PJ que des forces de la sécurité approchent en masse.

Nous vous conseillons de jouer ce combat en théâtre de l'esprit. Les forces envoyées par la sécurité vont arriver en masse pendant que le piratage progresse. Sino est une formidable combattante, maniant une lance à Méson, sans les limites de munitions de la version du livre de base.

A un moment les joueurs se retrouveront submergés. C'est à ce moment qu'une aide inattendue viendra à leur secours. Un autre groupe, qui semble bien venir de la galaxie connue, sera à proximité dans une navette pour lui prêter main forte.

Saw

Saw a très rapidement compris en étudiant la sphère qu'il n'aurait pas la puissance de calcul pour la pirater. Mais Red Calder, lui savait que le groupe de PJ arrivait. Il savait aussi grâce à ses espions, qui avaient le dispositif de lol. Ils ont donc attendu le moment propice. Voyant que les joueurs étaient en difficulté, ils sont venus leur prêter main forte pour défendre l'interface.

Progression du piratage

Pendant que le Post-Humain procède au piratage, il pourrait annoncer ces progrès aux PJ. Avec des phrases types :

première couche atteinte

Puissance de traitement insuffisante, réallocation de serveurs de réserve.

Serveurs 341b à 968c menacés, procédure d'auto-destruction et de confinement.

Ils doivent avoir un aperçu fugace et incomplet de la puissance de l'Entité. Avoir l'impression que dans la sphère numérique deux divinités s'affrontent.

Le portail

Finalement lol parvient à prendre le contrôle de la station. Mais il ne tiendra pas très longtemps. Il n'est qu'au niveau 3 de sécurité, et ne parvient pas à atteindre le niveau 4. cela lui ferait mettre plus de serveurs en danger, et il ne peut pas mettre ses processeurs centraux dans la bataille considérant qu'ils pourraient être détruit, ou pire, contaminés, par la souche de virus présente dans le réseau de la sphère.

Mais il parvient à momentanément arrêter la sécurité. Il explique que la sphère n'est pas le lieu qu'ils cherchent. Mais elle permet d'y accéder. Elle possède un portail. Sous sa face interne, proche du soleil. Il ne sait pas où il mène, mais c'est là le cœur de ce qu'il reste de Siléens.

Il ouvre des passages dans la sphère pour permettre au vaisseau des joueurs de venir les récupérer pour atteindre le portail. Sino est sévèrement blessée pendant la bataille, mais demande à venir.

Les membres de l'équipage de Saw se sont volatilisés. Le vaisseau des PJ peut venir les récupérer. Mais atteindre le portail qui se trouve à proximité de l'étoile ne sera pas simple. C'est le moment pour le pilote de faire ses meilleurs jets de pilotage.

De l'autre côté

Une fois le portail franchi, le vaisseau subit une surcharge du réacteur. Ce dernier s'arrête et rapidement le bâtiment est attiré par une planète voisine, sur lequel il ira se cracher. Un vaisseau qui se crash déploie des aérofreins et des parachutes pour amortir sa chute. Il laissera une trainée de plusieurs dizaines de kilomètres en s'écrasant. Cependant, les appareils étant particulièrement robustes, aucun dégât sévère n'est à

déplorer.

Les PJ se retrouvent sur un monde inconnu. Mais ils peuvent voir au-dessus de leur tête le disque de la galaxie. Ils se trouvent dans un amas globulaire à l'extérieur de la Galaxie.

Journal de bord

Sino... En années terrestres, elle a 324.000 et quelques années. Donc elle a déjà un peu plus de connaissances que les autres. Elle est au courant pour l'existence de la sphère elle-même. Elle considère même comme inévitable que quelqu'un d'extérieur vienne un jour ici, et ce jour est arrivé. A cause d'une guerre contre une autre civilisation interstellaire, les Actiniens, les Sleeping Giants ont acquis une forme de dégénérescence. Pour la sphère, cette personne est une réelle menace, car elle SAIT les choses. En l'occurrence, à l'époque des Anciens, ils ont commencé à craindre quelque chose. Ils se sont donc volontairement ralentis pour retarder l'inévitable. Et donc, les Actiniens ont profité de cet état pour prendre le dessus. Pour ça, ils ont créé un virus... Peut-être était-ce la première version du virus Exogène, qui est apparu.... Il y a environ 12 millions d'années. On a donc le nom et l'origine de la création du virus Exogène. Virus qui aura donc conduit leur propre perte.

Notre immortelle nous dit qu'elle a essayé de s'interfacer avec la sphère, sans y parvenir. Au-delà du niveau 2 du moins. En tout cas, plus bas, il n'y a plus de ville, car il n'y a tout simplement plus de zones d'ombres. En clair, plus on va profond, plus on se rapproche du cœur du réseau, et donc de plus en plus sécurisé.

Après un rapide scan, on se rend compte qu'il y a des nano intégrées à l'organisme biologique de notre immortelle. Ça me rappelle un peu du biosynthétique, et ça me rappelle des modifications moléculaires biologiques « pures », qui sont à des stades expérimentaux chez OI. On prélève un échantillon de l'immortelle pour garder ces précieuses informations.

A priori, elle peut nous accompagner. La Sleeping Giants de 2m50 s'équipe et semble intéressée par nos performances, et elle voit peut-être en nous un espoir potentiel pour parvenir à franchir les niveaux de la noosphère.

On avance pendant plusieurs jours et on arrive jusqu'à l'ascenseur. Des heures s'écoulent. Une fois en bas, l'environnement a changé : ici, tout est lisse, beau, propre. C'est un palais. Les angles muraux sont parfaits. Une porte close devant nous, et Sino l'ouvre facilement juste en posant sa main dessus. Ensuite, la pièce est gigantesque. Tout est éclairé, mais on ne repère pas la fin des murs. Il y a une espèce de

passerelle, et l'on marche, accompagné de 6 autres Sleeping Giants volontaires.

Sur les côtés, d'immenses colonnes, des supercalculateurs. On est dans un cœur de réseau. D'un coup, un hologramme apparaît devant chacun de nous : « Intrus, partez. »

C'est le Gardien du réseau. Mon message à lol est très explicite « lol, préparez-vous. » Je devine le Père Suprême craquer ses doigts pour se préparer au hacking à venir.

C'est l'heure de pénétrer le cœur de la sphère de Dyson, à nos risques et périls. Pourvu que lol soit aussi puissant qu'il le prétend. Pourvu que Sino ait les outils pour rivaliser avec nos futurs adversaires, et pourvu que nos compétences d'équipe viennent à bout des horreurs que nous allons affronter.

Les méchas de sécurité qui nous arrivent dessus dans les secondes qui suivent nous apparaissent bien plus sophistiquées que ceux précédemment affrontés. Ils sont toujours biomécaniques, mais semblent bien plus « éduqués » et moins anarchiques.

Sino prend l'initiative, et lance les hostilités. Avec son fusil à méson, elle vient de pulvériser toute une passerelle d'ennemis. Je suis le mouvement avec un joli tir violacé. L'Innussan et Ta-Lib mitraillent également pour ralentir autant que possible la masse adverse. Lana et Zima cherchent à monter en hauteur sur une passerelle surélevée.

« Tentative d'intrusion niveau 1 réussie, Tentative niveau 2. Forçage de sécurité en cours ». lol progresse, à nous, de résister suffisamment longtemps. Il parvient toutefois à désactiver quelques méchas de sécurité. L'équipe recharge, pendant que Sino mitraille à une rapidité extrême, jusqu'à 5 fois plus rapidement que le commun du mortel. Elle est déchaînée.

Un gros monstre débarque soudainement. Malgré des tirs nourris de la part de Lana, son bouclier semble tout absorber. Il utilise sa mitrailleuse magnétique pour canarder Zima, qui, en plus, se fait toucher par d'autres ennemis. Son bassin prend un sale coup.

L'Innussan tire sur la passerelle, et par chance, touche la pile à fusion lancée par Lana. L'explosion souffle la zone et fait tomber dans le vide plusieurs adversaires.

Plusieurs tirs m'effleurent, me loupant de peu. Je remercie par pensée ma couche mimétique qui me permet de réduire les chances d'être touchée. J'en profite pour placer plusieurs pièges monos moléculaires sur les passerelles.

La grosse créature tire sur Ta-Lib qui s'écroule sur le sol, le bras gauche pulvérisé. Il vient de prendre une salve de mitrailleuse magnétique en pleine poire, et bien qu'il soit un Olien que je respecte, je n'aurais pas

aimé être à sa place DU TOUT.

lol progresse dans le réseau. Il a atteint le niveau 2. « Redirection du traitement des protocoles de sécurité. »

Dans toute la procédure, lol, occupé à attaquer les résistances, n'a pas le temps de tirer sur les monstres.

Mais ce n'était pas sans compter sur Sino, qui a tiré sur le gros monstre avec son fusil à méson. La créature s'effondre sans un bruit, et tombe dans le vide. Lana tire aux balles réactives.

Mais soudain, un mécha à taille « Sleeping Giant » arrive dans le combat. Lui aussi a un fusil à méson. Mais Sino se positionne devant notre Innussan, et invoque un bouclier modulaire pour tanker le coup. Par contre, cet adversaire-ci semble particulièrement vénère : Lana vient de balancer un tir nourri sur lui, sans qu'il encaisse le moindre coup.

Notre Immortelle décide d'aller au corps à corps face au monstre, et s'ensuit un duel complètement inhumain. Notre vitesse d'analyse visuelle ne nous permet pas de comprendre ce qu'il se passe, mais c'est particulièrement violent.

lol progresse. Il doit mobiliser un nombre incalculable de serveurs pour tenir le choc.

Certains mécha viennent soudainement de se faire tirer dessus par un tir externe : une navette Solienne qui vient de débarquer dans la zone.

Entre notre immortelle qui fait son duel et nos tirs nourris, le gros monstre finit par mourir.

Enfin, lol parvient au niveau 3 et commence à désactiver les mesures de sécurité de la zone. Il a réussi à ouvrir le portail vers le cœur « ultime » du lieu. Il nous explique que le véritable cœur du monde n'est pas ici, c'est ailleurs, il ne sait pas où. Mais c'est à l'autre bout du portail qu'il a ouvert.

On est à proximité d'une grande zone vide de plusieurs milliers de kilomètres. Et le portail de saut se situe à l'intérieur de la sphère, directement proche de l'étoile. En clair, le portail doit mener très très loin pour siphonner autant d'énergie, probablement à l'extérieur même de la galaxie, dans des amas globulaires. lol a également ouvert des parties de la sphère pour laisser la place à l'Hermès de venir.

La navette Solienne disparaît, mais il faut se dépêcher, car si on voit le portail, eux le voient aussi. On embarque Sino et les deux Sleeping Giants.

Ça nous fait plaisir de revoir Hermès, et on essaie de conduire les autres dans cette direction pour une évacuation immédiate. Une fois à l'abri, Ta-Lib plonge dans une cuve pour se retaper, pendant que j'invite

nos nouveaux membres d'équipages à s'asseoir et à attacher leurs ceintures. On repère, dans les radars, qu'un autre vaisseau nous a précédés de quelques instants... En clair, Saw a attendu qu'on fasse le sale boulot et qu'on ouvre le portail pour y pénétrer sans demander son reste. Quel enfoiré.

L'étoile brûlante n'est qu'à quelques centaines de milliers de kilomètres, et les boucliers du vaisseau encaissent tant bien que mal les radiations et le surplus de chaleur. La température monte particulièrement vite. On s'engage dans cette tornade plasmatisque, et on rentre dans le portail.

C'est moins protéger que les portails de trous de vers classiques, ici, l'Hermès est quand même sacrément secoué.

On sort du portail, mais le réacteur principal disjoncte, à cause des coups reçus tout le long du processus. Le vaisseau tombe comme une pierre en direction d'une planète. La surface se rapproche dangereusement rapidement, tous les amortisseurs étant HS. On tombe dans un paysage vallonné avec d'énormes roches toutes balayées par l'atterrissage particulièrement violent.

On lève les yeux, et on voit la Voie lactée au-dessus. Elle remplit une grande partie du ciel, également parsemé de zébrures de lumière. On ne sait pas trop ce que c'est.

Je me demande donc où l'on est tombé, et je grimace déjà, compte tenu des dégâts subis par l'Hermès, de l'imminent affrontement avec Saw.

profils d'ennemis

Profils adversaires

Sécurité de la Sphère

Basique

Attributs							
PV	SB	Init	Rap	P.def	M.def	Rupt	
33	1	10	3	14	7	1	

Valeurs de combat	
Att. Distance	Att. Mêlée
2d8+7	2d8+6

Armes						
Nom	Dgts	Pa	Mt	Cap	Bon	P
Griffes mono-F	12	+3	/	/	/	/

Protections	
Nom	Effet
Blindage	Protection 4
Champ magnétique	3 Réduction de dégât

Augmentations notables

- VMS2 (vois IR, et UV, neutralise les effets mimétique et de SDO)

Equipement notable

- SDO sur l'armure (def+4)

Tireur

Attributs							
PV	SB	Init	Rap	P.def	M.def	Rupt	
42	13	10	2	11	9	/	

Valeurs de combat	
Att. Distance	Att. Mêlée
1d12+7	1d20+1d4+8

Armes						
Nom	Dgts	Pa	Mt	Cap	Bon	P
Fusil Maser	15	+1	R, SA,	30	+1	TL

Protections	
Nom	Effet
Blindage	Protection 4

Augmentations notables

- VMS2 (vois IR, et UV, neutralise les effets mimétique et de SDO)

Equipement notable

- mimétisme sur l'armure (def+2)

Unité Mag-Tech

Attributs							
PV	SB	Init	Rap	P.def	M.def	Rupt	
31	10	10	3	12	/	/	

Valeurs de combat		
Att. Distance	Att. Mêlée	Mag-Tech
1d12+5	2d8+4	2d8+7

Armes

Nom	Dgts	Pa	Mt	Cap	Bon	P
Pistolet Graser	10	+4	SA	6	+1	c
Griffes mono-F	10	+3	/	/	/	/

Protections

Nom	Effet
Blindage	Protection 4
revêtement mimétique	Défense physique +2
Bouclier quantique	Protection 35

Pouvoir Mag-Tech

- Déviation réflexe
- Manipulation du plasma (et une capsule de plasma)
- Arc de plasma
- IEM ciblée

Augmentations notables

- Multitasking avancé (+1 action mentale)
- VMS2 (vois IR, et UV, neutralise les effets mimétique et de SDO)

Unité d'élite

Attributs

	PV	SB	Init	Rap	P.def	M.def	Rupt
	55	18	12	4	16	16	1

Valeurs de combat

Att. Distance	Att. Mêlée
1d20+1d6+8	1d20+1d8+8

Armes

Nom	Dgts	Pa	Mt	Cap	Bon	P
Blaster	14	+4	R,FA	30		M
Missiles (2)	20	+4	/	/	/	/
Lame plasma	21	+4	/	/	/	/

Protections

Nom	Effet
Blindage	Protection 2
Quantique av.	100 PV

Augmentations notables

- VMS3 (vois IR, et UV, et X neutralise les effets mimétique et de SDO)
- Multitasking avancé (+2 action mentales)

Equipement notable

- SDO sur l'armure (def+4)

Pouvoir Grav-Tech

- Déviation réflexe
- Contraction
- Vol
- Lévitacion
- Projection