

# Event on the Horizon

Le vaisseau spatial Nabuchodonosor est en chemin pour le secteur NGC 288. Hélas, une pluie de micro-météorites a endommagé le vaisseau. Le système de navigation a replanifié la route pour terminer droit dans un trou noir.

ADELPHE, l'IA du vaisseau vous a réveillé de votre sommeil cryogénique pour que vous changiez la trajectoire. Malheureusement, elle ne fonctionne plus que partiellement. Pour couronner le tout, vous ne disposez que de 15 minutes avant d'atteindre le point de non-retour. Bonne chance !

## Présentation

Les personnages, qui incarnent des membres de l'équipage du vaisseau spatial Nabuchodonosor, doivent atteindre le poste de pilotage et changer la trajectoire du vaisseau dans les 25 minutes, ou finir dans un trou noir.

C'est une aventure pour 3 personnes : 2 PJ (personnes ou personnages qui jouent) et 1 MJ (personne qui mène le jeu). Les PJ peuvent choisir entre 6 personnages pré-tirés, c'est-à-dire des personnages aux visuels et caractéristiques fournies au préalable ; les MJ peuvent en créer d'autres selon leurs envies. Les PJ n'ont pas de background, d'histoires passées, à leur actif ; leur en créer est tout à fait possible, surtout si vous comptez les réutiliser plus tard.

La durée totale de l'aventure est de 20 minutes : 5 minutes environ de présentation et 15 minutes au maximum d'action. Pour les MJ, la lecture de l'aventure au préalable ne devrait pas dépasser 30 minutes ; cela permet de connaître l'histoire et les règles en détails pour improviser avec les idées des PJ.

## Règles

Vous trouverez dans cette section les règles générales et celles spécifiques à cette aventure.

En plus des règles, nous vous conseillons de préparer les ManyAdventures à l'avance en enregistrant notamment les images et les audio dans la partie ; pour une explication détaillée du fonctionnement de ManyVerse, vous pouvez regarder cette courte vidéo : {lien vidéo}.

### Règles générales pour les Quêtes

Event on the Horizon est une Quest, une aventure rapide, aux règles simples et accessibles, mettant l'accent sur la réalisation d'un objectif tout en offrant des accroches de roleplay, et utilisant les outils ManyVerse pour augmenter le jeu.

Le système de dés est celui du D100+ : les PJ lancent un dé à 100 faces (ou D100) et espèrent obtenir le résultat le plus élevé possible. Il y a également des résultats critiques qui entraînent des conséquences inattendues : un résultat de 1 à 5 est un échec critique, et un résultat de 95 à 100 est

une réussite critique. Les MJ déterminent une difficulté entre 1 et 100 en prenant en compte de l'action souhaitée et de l'environnement : 25 est une difficulté basse, 50 une difficulté moyenne, et 75 une difficulté élevée. Enfin, ce système utilise une règle optionnelle : le jet de Chance. Un jet de Chance est un jet réussi si le résultat est de 50 ou plus, qui n'est pas influencé par les caractéristiques des PJ mais qui est modifié par les actions de la partie, et qui est lancé une seule fois pour l'ensemble des PJ ; il faut donc bien choisir qui fait le jet. Tous les jets peuvent être réalisés via ManyVerse.

Les personnages ont des caractéristiques physiques, mentales et sociales, et disposent de bonus dans celles-ci. Ces bonus sont à appliquer aux jets correspondants ; un jet de Fouille (mental) sera augmenté du bonus de caractéristiques mentales d'un personnage ; Léa a +25 dans ses caractéristiques mentales, son jet de Fouille (mental) sera donc augmenté de 25.

Les MJ ont une large marge d'appréciation quant à la difficulté établie pour la réussite d'une action. Ainsi, nous ne donnerons pas de tableau des difficultés mais prodiguerons quelques exemples de valeurs de difficulté conseillées.

Lorsqu'un jet est échoué, il peut généralement être recommencé. Cependant, nous conseillons aux MJ d'attendre avant d'offrir cette possibilité en passant au PJ suivant. Ainsi, la perte de temps représentera les manœuvres réalisées pour recommencer et participera à accroître la tension autour de la table puisque l'aventure est limitée dans le temps.

L'inclusivité et la sécurité émotionnelle sont primordiales pour nous. Ainsi, l'écriture de ce scénario est aussi inclusive que possible. De plus, une phase de sécurité est prévue avant chaque partie : elle est courte et essentielle.

L'aventure est conçue pour être jouée avec l'appli ManyVerse et notamment avec les Modules d'Immersion. Cependant, ce n'est pas obligatoire et des alternatives sont toujours possibles.

**Lorsque du texte est en gras, c'est une explication hors-jeu à donner telle quelle ; une version audio est fournie avec les fichiers ManyVerse.**

*Lorsque du texte est en italique, il est à déclamer par des PNJ en jeu ; une version audio est fournie avec les fichiers ManyVerse.*

Lorsque du texte est souligné, c'est un module Manyverse.

Lorsque du texte est encadré, c'est un résumé pour les MJ.
--

<p>Le système est celui du D100+, où le but est d'obtenir le résultat le plus élevé sur un dé à 100 faces. Des modificateurs peuvent apporter des bonus ou des malus, notamment les caractéristiques des personnages (physiques, mentales, et sociales) qui sont à appliquer aux jets correspondants. Lorsqu'un jet est échoué, il est préférable de passer à un autre PJ avant de laisser la possibilité de retenter l'action ; cela augmente la tension des aventures chronométrées.</p> <p>L'inclusivité et la sécurité émotionnelle sont au cœur de nos préoccupations et de la conception de l'aventure.</p> <p>L'aventure est conçue pour être jouée avec l'appli ManyVerse.</p>
--

## Règles spéciales pour cette aventure

Lorsque des PJ avec un bonus de +20 en caractéristiques mentales crochètent une serrure avec le Module Crochetage Moderne, les MJ doivent baisser la difficulté de 2 (par exemple, la faire passer de 6 à 4) pour représenter les capacités des personnages en jeu et non uniquement celles des personnes humaines. Pour les MJ qui n'utiliseraient pas le Module Crochetage Moderne, il est possible de proposer un jet de Crochetage (mental) d'une difficulté égale à celle du jet de Destruction (physique).

La particularité de cette aventure réside dans ADLEPHE, l'IA endommagée du vaisseau. Iel ne se contrôle plus et a des comportements aléatoires. Les MJ peuvent jouer ADELPHE comme une aide partielle : donnant parfois un vrai coup de main et parfois se comportant comme un étrange programme (semi-conscience, obsession envers des choses futiles, absence d'intérêt pour l'intégrité des PJ... ) ; le choix est large.

## Sécurité émotionnelle

Votre bien-être émotionnel est indispensable pour l'équipe ManyVerse.

### Trigger Warnings

Nous avons identifié les trigger warnings (ou TW) suivants dans cette aventure :

- Vide spatial
- Feu

Enfin, nous avons choisi le terme anglophone de trigger warning, et son acronyme TW, au lieu du terme francophone "sujet sensible", dont l'acronyme est à l'opposé de nos valeurs.

### Outils de sécurité émotionnelle

Ainsi, directement dans l'appli, nous avons intégré des outils pour prévenir les MJ si une interaction ou une description ne vous convenait pas. En cliquant sur l'icône de triangle warning dans le chat, vous signalerez le problème. Vous pouvez également faire connaître votre mal-être autrement, notamment par l'utilisation de X-Card ou autres moyens de sécurité émotionnelle. Toutefois, si cela ne suffisait pas, n'hésitez pas à quitter la table.

### Phrase de sécurité

Comme toujours, si vous menez cette histoire avec des personnes ne connaissant pas le jeu de rôle, assurez-vous que la situation soit claire, en particulier avec cette aventure qui démarre sans temps de pause. Nous utilisons en général la phrase de sécurité suivante :

**Nous allons vivre une aventure ensemble. Si quelque chose venait à vous déranger, dites-le et l'aventure s'arrêtera immédiatement. Tout ce dont vous avez besoin pour jouer est ici. Est-ce que c'est bon pour tout le monde ?**

(si vous obtenez uniquement des réponses positives)

**Alors, c'est parti !**

C'est simple et suffit à emmener les personnes dans les mondes de l'imaginaire sans avoir besoin de révéler d'informations sur l'histoire ni d'expliquer en détail ce qu'est un jeu de rôle. Toutefois, prenez soin d'attendre une réponse positive et de répondre aux questions qui vous seraient posées avant de lancer l'aventure.

## **Inclusivité**

Pour des raisons morales qui sont chères à l'équipe ManyVerse, toutes les ManyAventures sont aussi inclusives que possibles ; nous faisons notamment attention à ne pas genrer les personnes tout en adoptant une écriture aussi fluide et accessible que possible. Toutefois, si vous avez des conseils ou des remarques sur ce sujet, merci de nous contacter à l'adresse mail suivante :

[contact@manyverse.quest](mailto:contact@manyverse.quest).

## **Aventure**

C'est le cœur de l'histoire et ce pourquoi vous êtes là.

## **Préparation**

C'est la phase d'avant-jeu, préalable au démarrage du temps. C'est le moment où les PJ prennent leurs marques.

## **Ambiance sonore**

Lancer l'audio [Ambiance sonore - Event on the Horizon] via les Sons. C'est une ambiance musicale que nous avons créée pour accompagner cette aventure ; elle dure 35 minutes pour que vous n'ayez pas à la relancer.

## **Explications**

Elle dure environ 2 minutes.

Montrer l'image [Quest - Event on the Horizon] avec une Annonce.

Lancer l'audio [Quest - Event on the Horizon] via les Sons ou lire le texte suivant :

**Lors d'un voyage interstellaire vers le secteur NGC 288, le vaisseau d'exploration spatiale Nabuchodonosaur traverse un champ de micro-météorites qui endommagent la coque et certains systèmes essentiels. Ces avaries atteignent le système de navigation qui redirige le vaisseau vers un trou noir.**

**ADELPHE, l'IA du vaisseau, vous réveille de votre sommeil cryogénique pour que vous atteigniez le poste de pilotage et déviez le vaisseau de sa trajectoire mortelle. Vous réalisez que vous êtes les deux seules personnes hors de leur caisson cryogénique. Vous remarquez aussi qu'ADELPHE agit étrangement : elle refuse notamment de réveiller les autres car "ce serait inhumain de réveiller des personnes qui dorment si bien".**

**Vous n'avez pas le temps d'y réfléchir car l'IA vous a annoncé qu'il ne vous reste que 15 minutes pour détourner le vaisseau ; plus tard, il sera trop tard pour échapper au champ gravitationnel du trou noir.**

## **Démarrage**

Montrer l'image [Réveil - Event on the Horizon] avec la Musique [Cold Outer Space - Event on the Horizon] avec une Annonce.

Lancer l'audio [ADELPHE (réveil) - Event on the Horizon] ou lire le texte suivant :

*Oyez, oyez ! Braves gens, vous avez l'immense honneur de participer à la reconstitution de la bataille du pot de terre contre l'astéroïde de fer. Vous êtes le pot de terre.*

*Suite à un problème de parapluie, des micro-météorites ont transformé la jolie coque de notre vaisseau en gruyère extra moelleux. Ce soudain relooking a eu des effets désastreux sur le feng-shui de notre navire. Oh, et le système de navigation nous dirige tout droit vers un trou du noir le plus profond et attirant.*

*Je vous invite donc à vous diriger en à la queue-leu-leu vers la cabine de pilotage pour remédier à tout cela. Sans faire de bruit ! Vos camarades dorment à poings fermés et je ne tolérerai pas que vous les réveilliez.*

*Aussi, pour atteindre la cabine de pilotage, il vous faudra passer par le bureau de l'administration afin de vous donner des droits d'accès suffisants pour modifier la trajectoire. Ensuite, vous devrez vous laver les mains au savon. Continuer vers la salle des moteurs pour les réengager. Faire vos prières. Enfin, tournez le volant de 30 degrés vers l'étoile la plus proche tout en maintenant les mains à 10h10. Je peux vous servir de guide.*

*Aussi, je serais vous, et capable de mourir, je me dépêcherais car l'attraction gravitationnelle du trou noir deviendra irrésistible dans exactement 900 secondes, ou 15 minutes. Bonne chance.*

Juste après la fin du monologue d'ADELPHE, lancer le Timer, que vous aurez préalablement réglé sur 25 minutes, soit la durée de l'aventure.

Lancer l'Effet [Alerte - Event on the Horizon] depuis les Sons pour réveiller les PJ ; vous pouvez le jouer plusieurs fois. Cet audio pourra être réutilisé aléatoirement pour faire monter le stress des PJ.

Lancer les Musiques Tension en mode aléatoire depuis les Sons.

ADELPHE existe dans tout le vaisseau et accompagnera donc les PJ dans l'aventure. ADELPHE peut répondre aux questions et peut également freiner la progression des PJ ; le choix appartient entièrement aux MJ.

Enfin, ADELPHE peut fournir le plan aux PJ, il faut juste lui demander. De plus, si les PJ ne disent pas merci, l'IA effacera le plan de leur inventaire.

ADELPHE explique aux PJ qu'il leur faut atteindre le poste de pilotage et dévier le vaisseau de sa trajectoire d'ici 15 minutes. Pour atteindre le poste de pilotage, il faut, d'après ADELPHE, passer par l'administration pour obtenir des droits d'accès, se laver les mains, réengager les moteurs dans la salle de moteurs, faire ses prières, et enfin tourner le volant. L'IA peut guider les PJ.
--

## Action !

Les PJ se lancent dans l'aventure ! Une fois celle-ci lancée, maintenir un rythme soutenu et ne décrire que rapidement les lieux. Il faut se concentrer sur l'essentiel : les actions des PJ. Ce sont elles qui façonneront l'aventure ; vous pourrez même ajouter à votre gré des éléments pour faire correspondre les idées des PJ à votre aventure.

## L'administration

Le premier arrêt sur le chemin jusqu'au poste de pilotage est le bureau de l'administration.

Lancer l'audio [ADELPHE (administration) - Event on the Horizon] ou lire le texte suivant :

*Je peux vous fournir le mot de passe de l'ordinateur de Stéphanie, mais seulement si vous êtes bien des entités biologiques. Il est hors de question de donner les clés de la maison à une bande de zéros et de uns ! Alors, veuillez procéder au test suivant : je vais allumer les lasers de la mort dans la salle et vous allez les traverser. Si vous cessez de vivre, je saurai que vous êtes bien des entités biologiques. Sinon, je vais m'énerver. Commençons le test, sauf si vous pensez pouvoir me prouver philosophiquement que vous êtes en vie.*

Il ne faut bien évidemment pas se jeter dans les rayons, il faut au contraire raisonner ADELPHE. Cela demande un jet de Persuasion (social) difficulté 50. Si le jet est réussi, ADELPHE accepte de donner les identifiants et mots de passe de Stéphanie. Sinon, les PJ doivent négocier à la voix, et perdre un temps précieux. Si les PJ rappellent à ADELPHE que l'IA les considère comme "en vie" comme dit dans son discours de réveil, c'est une réussite automatique ; il est même envisageable d'en faire une réussite critique.

ADELPHE connaît le mot de passe de l'ordinateur mais ne le fournira que si les PJ prouvent être des entités biologiques à l'IA, physiquement ou philosophiquement ; il est également possible de se souvenir de ses paroles.
--

## Les moteurs

Le deuxième arrêt sur le chemin jusqu'au poste de pilotage est la salle des moteurs. Les PJ doivent les réengager.

Montrer l'image [Salle des moteurs - Event on the Horizon] avec une Annonce.

Lancer l'audio [ADELPHE (moteurs) - Event on the Horizon] ou lire le texte suivant :

*Pour plus de sécurité, j'ai éteint les moteurs après avoir modifié la trajectoire, puis j'ai coupé l'électricité dans le secteur. Pour une raison qui m'échappe, ça ne me semble pas une si bonne idée que ça. Si vous voulez accéder à la salle des moteurs il va falloir se salir les mains.*

Pour accéder à la salle des moteurs, il faut ouvrir manuellement la porte. Elle est bien lourde pour être forcée physiquement, il faut donc la crocheter.

Lancer un Crochetage Futuriste difficulté 7 sans limite de temps.

Pour accéder à la salle des moteurs, il faut réussir un Crochetage Futuriste difficulté 7 sans limite de temps.

## Le poste de pilotage

Il ne reste plus aux PJ qu'à "tourner le volant" malheureusement le système de pilotage est verrouillé par deux codes.

Montrer l'image [Poste de pilotage - Event on the Horizon] avec une Annonce.

Lancer l'audio [ADELPHE (moteurs) - Event on the Horizon] ou lire le texte suivant :

*Voilà, il ne vous reste qu'à modifier la trajectoire, de préférence vers un endroit non mortel pour vous. Vous n'avez qu'à rentrer les deux codes. Pas besoin de me les demander, j'ai pris soin de les effacer de ma mémoire en cas d'IA-napping par des corsaires de l'espace ! Ah les bâtards !*

Lancer un premier Digicode avec la solution 2468 ; c'est une suite de nombres pairs et il manquait le 6.

Lancer un second Digicode avec la solution 2357 ; c'est une suite de nombres premiers et il manquait le 5.

Si les PJ ne sont pas à l'aise avec les nombres, notamment les nombres premiers, ADELPHE peut répondre à des questions et les aider.

Pour changer la trajectoire du vaisseau, il faut entrer les codes 2468 et 2357 dans le Digicode. ADELPHE a oublié les codes mais peut répondre à des questions pour aider les PJ en difficulté.

## Réaction !

Vous êtes presque à la fin. Il ne reste que quelques menus détails à régler ; trois fois rien...

## Réussite magistrale

Si les PJ ont réussi à dévier de trajectoire avec au moins 3 minutes de marge, alors : Bravo ! Vous avez magistralement réussi !

Montrer l'image [Fin (réussite magistrale) - Event on the Horizon], en utilisant le module Annonce.

Le vaisseau est presque en parfait état – il n'y a que quelques menues réparations à faire – et pourra emmener les PJ vers d'autres aventures immédiatement.

## Réussite mitigée

Si les PJ ont réussi à dévier de trajectoire, alors : Bravo ! Vous avez magistralement réussi !

"Comment ça ? Mais quand on réussit tout bien, on réussit magistralement ; et quand on ne réussit pas tout, on réussit magistralement aussi ?" Oui, c'est exactement ça. En JdR, l'échec de la partie, ne signifie pas que vous avez perdu le jeu ; bien au contraire ! Ce qui compte est le plaisir que vous

partagez et le moment que vous passez entre vous ! Le succès de la mission est mitigé, le vôtre est magistral ! Alors, encore bravo pour cette réussite magistrale !

Montrer l'image [Fin (réussite mitigée) - Event on the Horizon], en utilisant le module Annonce.

Le vaisseau a besoin d'être réparé mais sera de nouveau opérationnel après ça, et pourra emmener les PJ vers d'autres aventures.

## **Échec**

Si les PJ n'ont pas réussi à dévier de trajectoire à temps, alors : Bravo ! Vous avez magistralement réussi !

"Comment ça ? Mais quand on réussit tout bien, on réussit magistralement ; et quand on ne réussit pas tout, on réussit magistralement aussi !" Oui, c'est exactement ça. En JdR, l'échec de la partie, ne signifie pas que vous avez perdu le jeu ; bien au contraire ! Ce qui compte est le plaisir que vous partagez et le moment que vous passez entre vous ! Le succès de la mission est mitigé, le vôtre est magistral ! Alors, encore bravo pour cette réussite magistrale !

Montrer l'image [Fin (échec) - Event on the Horizon], en utilisant le module Annonce.

Le vaisseau est détruit mais ADELPHE a envoyé toutes les personnes dans des capsules de secours, avant de terminer avec le vaisseau dans le trou noir. Les PJ pourront repartir vers d'autres aventures dès l'acquisition d'un nouveau vaisseau.

## **Le mot de la fin**

Nous vous remercions d'avoir joué à Event on the Horizon et espérons vous revoir bientôt dans d'autres ManyAventures !

## **Options**

Une aventure ne se passe jamais comme prévue alors nous avons prévu des imprévus !

## **Évènements potentiels**

Les évènements potentiels sont des situations qui arriveront si les MJ le souhaitent. Elles ont lieu à un moment précis de l'aventure. Néanmoins, il est possible de les rendre plus aléatoires en lançant un dé pour décider du moment de leur apparition.

### **Incendie**

Un incendie s'est déclaré dans le couloir et empêche la traversée. Les PJ doivent l'éteindre avec un extincteur mais il faut d'abord le trouver.

Les PJ peuvent effectuer un jet de Mémoire (mental) difficulté 50 pour se souvenir où est l'extincteur le plus proche. Si le jet est réussi, les PJ trouvent l'extincteur immédiatement. Si le jet



est échoué, les PJ perdent une minute à le chercher. ADELPHÉ peut aussi les aider mais cela demandera du temps ou de la persuasion.

## **Porte semi-ouverte**

Jet de Force (physique) difficulté 50, ou perdre une minute.

## **Not under pressure**

Jet de Résistance (physique) ou d'Intelligence (mental) 50, sinon 1 minute.

## **Critiques**

Parfois, les dés sont complètement avec vous ou totalement contre vous. Nous vous proposons quelques conséquences pour ces situations.

### **Réussites critiques**

De manière générale, une réussite critique doit soit amener un bonus inattendu soit éviter une catastrophe prévue.

Pour cette aventure, les jets de dés étant limités, nous vous invitons à imaginer des conséquences géniales et hautement bénéfiques pour vos PJ. L'idée sera de toujours faire gagner du temps pour diminuer la tension.

### **Échecs critiques**

De manière générale, un échec critique doit soit amener un malus inattendu soit exagérer une catastrophe prévue.

Pour cette aventure, les jets de dés étant limités, nous vous invitons à imaginer des conséquences catastrophiques mais rattrapables pour vos PJ. L'idée sera de toujours faire perdre du temps pour augmenter la tension.

## **Liste des fichiers nécessaires**

Vous trouverez ci-après une liste de tous les fichiers nécessaires pour mener cette aventure comme nous l'avons imaginée. Ils sont tous disponibles dans le dossier de téléchargement ou déjà présent sur l'appli ManyVerse. Nous les écrivons ici pour que les MJ puissent s'assurer de disposer de tous les outils prévus. Si vous remarquez qu'il vous en manque, et qu'ils ne sont ni sur l'appli ni dans le fichier de téléchargement, merci de nous contacter à l'adresse suivante : [contact@manyverse.quest](mailto:contact@manyverse.quest) ; nous ferons alors tout notre possible pour vous les fournir.

-