

un scénario de Bast3x8

LA COMMISSION CARTER : L'ALGORITHME DES ENOCHEENS

Ce scénario est le premier d'une série qui prend pour cadre les années 60 à travers le monde et plus spécialement aux Etats-Unis dans ce scénario-ci. L'orientation de cette campagne s'oriente plus vers la conspiration et la présence d'entité biologique extraterrestre.

Aucune statistique, aucun système de jeu ou jet de dés ne sont mentionnés pour inclure ceci à n'importe quel jeu de rôle.

Les personnages font parti de la Commission Carter (dirigée par le mystérieux Edwin Carter), une commission secrète formée avec l'appui du président américain Dwight David Eisenhower de différents sénateurs démocrates et républicains. La commission a été formée alors que le président sortant prend sa retraite et laissera derrière lui des propos laissant penser que des hommes agissent dans l'ombre du monde. C'est dans ce sens que cette campagne est structurée : les joueurs vont incarner les hommes de l'ombre.

Le jeudi 31 décembre 1959, le président Eisenhower signe un papier autorisant la formation de la commission secrète. Dans les différents articles et alinéas, il est mentionné qu'aucun président suivant le président Eisenhower n'auront connaissance de leur existe. La commission se composait de plus de six cents personnes agissant à travers le monde et sur toutes les sphères existantes. La Commission Carter peut influencer sur tous les organismes civils ou privés et mener à bien le contrôle de la population.

La Commission Carter fut créer par le projet Majestic-12 et l'échec partiel du projet Blue Book.

Le projet Majestic-12 fut mis en place après le crash de Roswell sur l'ordre du président Truman. Une cellule de crise qui avait pour tâche de gérer les répercussions d'un tel accident.

Le projet Blue Book était d'origine militaire et accessible au public où on lui demandait d'envoyer leur témoignage afin d'essayer de répertorier et d'analyser l'activité extraterrestre. A la création du projet, les crédits étaient important et l'étude menée tentait d'être objective mais les résultats de la Commission Richardson en 1953 fit que l'ensemble des crédits furent retiré.

Edwin Carter a été présent dans ces différents projets et voyant la difficulté d'agir et de protéger la population américaine de ces dangers qui ne fait aucun doute pour lui. Il regroupe une vaste cellule de confiance qui formera les membres de la Commission Carter. A cette époque, peu d'éléments ont été alors récoltés par les autorités américaines et c'est la Commission Carter qui apportera cette base au cours des années 60 dans cette campagne.

Ce premier scénario prend comme cadre San Francisco et la rencontre avec une race extraterrestre que la commission nommera « énochéen » car il utilisera dans les notes laissées derrière eux l'alphabet énochien. Les intentions des « énochéens » restera encore flou à l'issue de ce premier scénario.

En ce début d'année 1960, les personnages viennent d'apprendre la confirmation du président Eisenhower de la formation de la commission secrète menée par Edwin Carter. Les personnages sont des membres auxiliaires de la commission. Ils ne sont pas directement rattachés aux activités de la commission qui leur reste, pour l'instant, secrète. Les personnages se connaissent depuis quelques mois, voir quelques années et ils erraient dans les rues de San Francisco à la recherche d'une crème de marrons qu'il ne réussissait pas à trouver. Ils parlaient tranquillement en voiture de chose et d'autre tel que du base-ball et de la boxe lorsqu'il croise le chemin d'une belle inconnue. A une heure aussi tardive, leur intérêt devra sans doute être complètement tourné vers elle. Elle porte un tailleur sobre et possède un maintien d'une femme bien éduquée. Elle semble atteindre au coin de la rue une personne qui se fait attendre.

Si les personnages l'abordent, elle ne jouera pas au effarouchée. Elle se présentera comme étant Mlle Paula Frost, elle parlera d'une voix calme et sensuelle. Si les personnages lui demandent ce qu'elle attend, elle dira attendre depuis une bonne heure un ami qui devait la ramener chez elle. Selon elle, il a sûrement oublié qu'il devait venir la prendre, elle dit que son ami est lunatique. Elle travaille à temps partiel dans une boucherie deux rues plus basses pour payer ses études et elle a quitté très tard de son travail. Elle précisera pour sa défense que personne ne l'attend chez elle et que cela ne l'a gênait pas de préparer de la viande pour les clients du premier jour de la nouvelle année.

Il est environ 00h15. Les personnages peuvent toujours lui demander de leur montrer la boucherie et se proposer de la ramener chez elle. Elle hésitera mais les personnages n'auront pas grand mal à lui faire changer d'avis.

Chapitre Un : Face aux morts

Quoi qu'il se soit passer auparavant, les personnages devaient descendre ces rues et passer devant la boucherie, au moment où il passe devant la boucherie, il remarque que l'on vient d'éteindre à l'intérieur du bâtiment alors que les rideaux sont tirés et qu'il est bien trop tard pour se trouver dans l'arrière boutique. Les personnages ne devront pas hésiter longtemps avant de jeter un coup d'œil.

En jetant un œil dans les environs, ils pourront remarquer que le quartier est bien trop animé : des personnes semblent prendre la fuite dès qu'ils aperçoivent la voiture et ses occupants ou encore des ombres rodant dans l'arrière cour. En se rapprochant de l'arrière cour, les personnages verront la porte secondaire fracassée et flottant lentement.

En y regardant de plus près, ils pourront voir à l'intérieur du bâtiment, de l'autre côté de la porte un faible éclairage comme une bougie ou une lampe torche de faible puissance se déplacer. Les personnages n'ont sans doute pas pris de lampe et n'aperçoivent donc pas grand chose à l'intérieur mais ils perçoivent toujours la lumière. S'ils sont venus munis de lampes et qu'ils se rapprocheront trop de cette lumière, la personne lâchera cette lumière et ils n'entendront plus un bruit. Le porteur de la lampe a littéralement disparu.

La lumière continue à avancer jusqu'à s'arrêter pour ne plus bouger. Les personnages peuvent alors se rapprocher et il leur est possible de remarquer que le sol colle : du sang s'est répandu sur le sol et l'origine provient de derrière un vaste comptoir. Ils découvrent alors les corps d'un couple noir qui ne semble pas travaillé ici.

Ils ont la peau entourant les différents orifices du corps qui semble avoir enflé. Ce sont de ces orifices que coule le sang des victimes. Il est possible de savoir en sentant l'odeur qu'ils ont

ET SI ...

... les personnages laissent Mlle Paula FROST toute seule après l'avoir fait monter à bord de la voiture.

Si Mlle Frost est envoyée téléphoner ou encore qu'on lui demande de rester dans la voiture et que l'extraterrestre prend la fuite, l'individu la prendra en otage pour qui la conduise dans une zone industrielle du port de San Francisco. A cet endroit, l'extraterrestre partira dans un OVNI qui laissera une marque sur le sol boueux de la zone industrielle : la terre sera totalement asséchée sur un cercle d'un diamètre de 15 mètres.

Frost a proximité de l'extraterrestre commencera à sentir les brûlures aux différentes parties du corps. Lorsque l'individu se rendra sous le halo lumineux, elle sortira précipitamment de la voiture et sautera à l'eau pour rejoindre l'autre rive laissant derrière sa chaussure droite dans la voiture, des empreintes de pas menant vers la berge, son chapeau flottant au milieu des eaux du port et sur l'autre rive dans une poubelle sa veste totalement souillée. Elle ira se cacher pendant quelques jours chez des parents loin de San Francisco.

Les personnages pourront retrouver ces traces en déclarant le vol de leur voiture.

urinés et déféqués avant que leur sang coule abondamment. Les personnages perçoivent alors des empreintes de pas étrange qui semble s'éloigner vers l'arrière salle où le boucher doit faire tout son commerce.

S'ils continuent d'avancer, il rentre dans une grande pièce où l'on peut comprendre que le boucher s'en sert pour recevoir ses morceaux de viandes et où il se débarrasse des morceaux restant invendable et inutiles, les traces de pas continue en direction de la chambre qui semble avoir été ouverte depuis quelques temps. Lorsqu'il se rapproche, ils perçoivent alors un corps caché dans l'ombre et qui semble ne pas apprécier leur arriver. C'est un homme dépourvu de poils et de cheveux qui semble se blottir dans l'angle, en y regardant de plus prêt, sa peau semble grise, terne comme des cendres. Ses yeux ne semblent pas humains car ils brillent d'une lumière presque morte. Les personnages entendent alors une voix dans leurs têtes qui les incite à regarder dans les yeux et dès qu'il croise le regard de l'homme, ils sont prit d'une violente douleur à la tête qui ne cessera pas. Il tente alors de prendre la fuite, les personnages doivent lutter contre la douleur pour tenter de lui tirer dessus. La moindre balle l'atteignant le fait tomber en poussière comme s'il n'était qu'un amas de cendre.

S'ils échouent, ils sentiront du sang couler de leur nez et s'effondreront en perdant conscience. Ils reprendront conscience lorsqu'ils seront réveillés par la police qui est arrivé au petit matin après que l'on est remarqué que la porte secondaire du boucher avait été forcée.

Lors que les corps s'est effrité comme s'il n'était que du sable, l'ensemble du corps n'a pas été entièrement détruit. Il est possible pour eux de tenter de prendre une photographie des restes du corps et particulièrement le visage en partie désintégré. Il leur est donc possible de tenter ultérieurement l'identification, si elle est possible, de leur fuyard.

Nous sommes le 1^{er} janvier 1960.

Chapitre Deux : Sur les traces des Enochéens

Les victimes de l'étrange personnage sont Monsieur Honoré Ahidjo et Madame Sawena Ahidjo. Ce sont deux étrangers camerounais qui ne possédaient pas encore la carte verte mais réussissait sans mal à avoir et à renouveler une carte de séjour pour leur présence sur le territoire. Ils travaillaient tous les deux en tant qu'ouvriers bons marchés dans une industrie d'électroménager en périphérie de la ville, région dans laquelle ils habitaient une modeste maison avec trois enfants (5, 3 et 2 ans) dans un quartier d'immigrants africains.

La police ne poussera pas très loin leur recherche sans même auditionné les enfants Ahidjo, ils considéreront que ce meurtre est à mettre dans les agressions racistes sauf si les personnages posent trop de question et attire l'attention du chef Cahill.

Si les personnages essayent de relever des témoignages de voisins, des enfants ou des quelques personnes rôdant dans les rues du quartier ce soir-là. La plupart de ces personnes ne savent pas ou à peine parler américain mais il est toujours possible de trouver quelqu'un qui pourra fournir une version ou une traduction des paroles de ces témoins. Ils pourront apprendre qu'ils se trouvaient chez eux vers 21h00 un homme blanc au volant d'un pick-up rouge à la peinture effritée et aux multiples bosses descend de son véhicule. Il porte des vêtements ordinaires et il prend à l'arrière de son pick-up une batte de base-ball qu'il sert violemment. Il fait un signe dans la direction des

ET SI ...

... les personnages se débarrassent de la police.

Tout dépend du moment où les personnages font disparaître le dossier et les corps du couple Ahidjo, mais il est fort probable qu'ils feront soit disparaître les corps avant l'arrivée de la police, soit avant que l'autopsie ne soit faite.

Dans le premier cas, il faudra juste cacher les corps et nettoyer les traces de sang laissées partout sur les sols de la boucherie.

Dans l'autre cas, il sera nécessaire d'user de certain subterfuge, l'agent de police qui s'est rendu sur place et qui se charge de faire son rapport n'est pas des plus vigilants et des plus futés. Il suffira d'attendre qu'il remplisse son rapport et qu'il reparte sur le terrain pour usurper le dossier sur son bureau. Pour les corps, il faut arriver juste avant le médecin légiste que l'on a tiré de sa fête du Nouvel An pour autopsier ses corps et faire qu'il ne trouve rien ou qu'il autopsie les mauvais corps. Mais dans ce cas, les personnages ne connaissent pas l'identité du couple Ahidjo et ils vont devoir enquêter seul. Sans l'aide des dessinateurs de la police pour faire un portrait de l'homme blanc qui est rentré chez les Ahidjo ou leur agresseur.

C'est tout juste une gêne mineure quant à l'intérêt que les personnages récupèrent de ne plus avoir la police sur le dos dans cette affaire. Certains événements n'auront pas eut lieu comme le transfert de la voiture à la fourrière et le transfert des enfants sous la responsabilité des services sociaux.

témoins comme s'il voulait les éloigner de là. Il rentre et personne n'est en mesure de leur dire ce qu'il s'est passé sauf les trois enfants qui auront bien du mal à expliquer ce qu'ils ont vu. Quelques curieux vont rester dans les environs pour essayer de savoir ce qu'il se passe à l'intérieur mais personne n'est ressorti. Quelques témoins s'osent à dire qu'il y eut une très forte lumière à l'intérieur. Lorsqu'un voisin a enfin eut le courage de rentrer, il n'y avait à l'intérieur qu'un vaste capharnaüm. Les affaires avaient été mises sans dessus dessous, les coussins ou les matelas éventrés et le sol brisé à grand coup de batte.

Les enfants pourront fournir une version des faits à l'intérieur le problème vient du fait qu'il ne parle pas un mot. Le problème réglé, les personnages pourront entendre la version des enfants. Selon eux lorsque l'homme blanc est rentré, il était tout juste capable de dire quelques mots dans sa langue. Il demandait « Où sont les papiers ? » et il ne disait rien d'autre. Leurs parents ont d'abord cherché à les cacher mais il trouvait les enfants sans problème. Son intérêt ne tournait pas autour de ça. Finalement, il trouve l'emplacement d'une boîte pleine de papiers. Leurs parents mettaient dans cette boîte des papiers qu'il ramenait du travail et emportait au travail. Ils ne comprennent finalement pas plus en ce qui concerne les papiers. L'homme passe son temps ensuite à feuilleter les papiers. Il sursaute finalement sur certains papiers et ils essayent de se faire comprendre mais il ne réussit pas. Il pousse finalement leurs parents à se réunir au milieu de la pièce et saisit chacun des deux parents puis disparaissent tous ensemble après un grand flash lumineux.

En poussant leur recherche, il s'avère que ces personnes sont parentes avec le nouveau président camerounais, Ahmadou Ahidjo. Certaines agences de renseignement avaient mis en évidence un possible espionnage de la part de la nouvelle république du Cameroun en de nombreuses personnes et entre autre le couple Ahidjo. Les agences peuvent fournir cette liste qui ne s'étale pas au-delà de six noms. Il est possible de mettre à bas immédiatement ce réseau tentant de voler les découvertes et la technologie américaine.

En ce qui concerne la voiture abandonnée par l'homme blanc, elle a été placée en fourrière tôt le 1^{er} janvier et elle se trouve donc déjà entreposée dans les parkings appropriés.

Les personnages n'auront pas trop de mal à retrouver la fourrière et à se présenter à l'accueil en demandant d'inspecter le pick-up saisi devant la demeure des Ahidjo. Il s'avère d'ailleurs que cela ne peut pas être le véhicule du couple, les voisins prétendent qu'ils n'avaient pas de voiture personnelle.

Le pick-up est un très vieux modèle monoplace du milieu des années 40. La peinture rouge est complètement effritée et la carrosserie a été de multiple fois bosseler. L'analyse du véhicule permet de retrouver dans la boîte à gant un badge où le nom de Tony Harris est inscrit dessus sans photographie que cet homme est électricien du réseau ferroviaire de Los Angeles. Dans cette même boîte à gants, les personnages retrouvent des bandages souillés d'un fluide encore inconnu.

Si les personnages décident de récupérer le véhicule pour faire disparaître les traces de son passage, le personnage conduisant remarquera que le siège a récemment été rongé par une substance corrosive sur chaque côté du bassin en deux grandes zones. L'analyse de la substance sur le siège révélera qu'elle est identique à celle se trouvant sur les bandages retrouvés dans la boîte à gants.

Chapitre Trois : En route vers Los Angeles

En route pour Los Angeles, les personnages trouveront sans doute un vol intérieur sans problème avec leur influence qu'ils possèdent. Il ne leur sera pas difficile de retrouver l'adresse de Tony Harris travaillant au chemin de fer de Los Angeles.

La maison est une modeste maison ouvrière de trois pièces avec un minuscule jardin situé à l'arrière de la propriété. Lorsqu'il s'arrivent devant la maison, il est impossible de voir à l'intérieur de la maison : les fenêtres sont fermées et les portes ne possèdent aucune vitre permettant de voir à l'intérieur. La maison a entièrement été fermée. Il ne reste au personnage de tenter de rentrer par effraction dans la maison.

A l'intérieur, il découvre la pièce principale recouverte de notes concernant à un dossier concernant le premier bathyscaphe, le « Trieste », mis en place par une famille belge : les Piccard. Les plans, les matériaux utilisés sont épinglés sur les murs, un tableau d'ardoise sur pied est collé contre un mur où des calculs mathématiques sont inscrits et recouvrant le tableau. Les calculs tentent à savoir si le bathyscaphe tel qu'il est structuré actuellement peut atteindre la profondeur de 30 000 pieds (soit 9 744m). Le tableau semble avoir été, de multiple fois, effacé et il est possible de lire difficilement des motifs en dessus. En poussant les recherches, ces motifs sont des lettres de l'alphabet énochien, alphabet codé découvert par John Dee à la fin du 16^{ème} siècle et qui sera ensuite utilisé par l'Aube Dorée. On appelle ainsi cet alphabet car on l'apparente à Hénoch, patriarche

chaque page aux chiffres impairs, il est inscrit une ou plusieurs lettres. Les chiffres sont codés de manière assez simple.

A la page 1, il est inscrit Fa (soit 41).

A la page 3, il est inscrit bh (soit 25).

A la page 5, il est inscrit Aw (soit 09).

A la page 7, il est inscrit Db (soit 32).

Il est aussi possible de tenter d'ouvrir en faisant exploser la porte mais il demeure ensuite impossible de cacher leur intrusion aux propriétaires des wagons mais dans ce cas, les personnages ont définitivement décidé de garder les wagons.

A l'intérieur du wagon blindé, les personnages découvrent une salle aux murs recouverts d'ardoises où un algorithme extrêmement complexe est inscrit. L'écriture est dans ce cas aussi l'alphabet énochien. Après analyse de cet algorithme, les personnages auront sous les yeux une formule cherchant à accéder théoriquement à la vie éternelle. Elle est malheureusement incomplète car une partie des notes semble manquante. Il faudra plusieurs années afin de tenter de trouver les éléments manquants et reconstituer complètement cet algorithme.

ET SI ...

... les personnages peuvent reconstituer l'algorithme.

Il est possible dès ce moment de reconstituer l'algorithme. La partie manquante avait été inscrite sur le tableau d'ardoise se trouvant dans l'appartement de « Tony Harris » mais il avait inscrit par-dessus les calculs concernant la profondeur que pouvait atteindre le bathyscaphe « Trieste ».

Avec les notes partielles que les personnages ont peut-être récoltées sur le tableau de « Harris », il est possible de reconstituer quasiment la formule complète réduisant ainsi à quelques années la possibilité de reformer la formule et de tenter des applications sur des cobayes humains ou animaux.

Chapitre Cinq : Au pied du Mur

ET SI ...

... les personnages s'y prennent comme des manches.

Les personnages peuvent avoir quelques difficultés à apprendre les informations concernant l'acheminement des trois wagons par manque de temps ou par toute autre raison gênant les personnages.

Dans ce cas, les personnages vont tenter de surveiller les wagons et de les suivre. Cela se résumera à ne jamais perdre de vue le train qui accroche ces wagons sans trop souvent le perdre de vue.

Dans une autre configuration, il sera possible de laisser à l'intérieur du wagon frète et de garder le contact avec un radio top moderne de la taille d'une petite valise ou d'un émetteur aussi gros qu'un bon livre. Mais bizarrement pendant le trajet les systèmes électroniques surchaufferont et ne fonctionneront plus.

Les personnages peuvent toujours tenter de suivre les wagons pour essayer de savoir où doit être acheminé le fourgon et qui viendra le chercher lorsqu'il sera arrêté. Si les personnages attendent la dernière heure, il sera possible d'apprendre par l'administration ferroviaire de Los Angeles que le train qui doit acheminer les trois wagons doit les laisser sur une voie secondaire en plein milieu du Nevada. Il est alors possible d'utiliser les ressources de Groom Lake (Area 51) pour interpellier les personnes qui se présenteront et palier aux moindres incidents pouvant survenir.

Le train qui vient prend les wagons passent tard dans la nuit vers 22h30, la nuit est froide et calme. Le trajet se passe sans encombre sauf que les personnages pourront remarquer que les différents instruments électroniques se dérèglent pour une raison inconnue. Ils seront alors inutilisables.

Un personnage possédant une bonne vue et

cherchant à scruter l'extérieur pour voir un avion civil survoler à basse altitude le secteur sans lumière allumer, navigant donc dans une obscurité relative.

Enfin sur place, les trois wagons seront effectivement laissés sur la voie secondaire au milieu du Nevada. Le train reprendra rapidement son trajet. Plus d'une demi-heure plus tard, une voiture arrivera rapidement depuis la route voisine, elle s'arrêtera les phares allumés et klaxonnera à trois reprises. Dans les instants qui suivent, trois hommes d'apparence humanoïdes sortiront des terres vallonnées du désert. Il sera possible de constater qu'ils sont pourvus d'une seconde paire de bras au niveau du bassin. Ces membres semblent plus petits et plus éloignés des bras humains.

Lorsque les trois hommes sont assez rapprochés, le conducteur sort de la voiture et abat les trois personnes de plusieurs balles chacun. Les corps deviennent plus ternes comme une masse calcinée et ensuite ils se

désintègrent comme de la cendre. Rapidement les cendres se feront disperser par la légère brise soufflant dans ce désert.

Sans perdre de temps, le passager sort du véhicule et pose une charge sur le wagon citerne. La charge explosive sautera dans la minute alors que la voiture s'éloigne au plus vite des environs immédiats.

Tout dépend bien sûr de la manière d'agir des personnages mais voici tel que la scène doit se passer sans l'intervention des personnages. Les trois hommes sont les « énochéens » et les deux personnes arrivant en voiture des « alliés » qui ont pour ordre de faire disparaître l'alliance faite avec cette petite communauté énochéenne.

Les « énochéens » cherchent surtout à protéger et sauver leur vie. S'ils se trouvent dans un échange de balles, ils se mettront rapidement à couvert et ils tenteront de prendre la fuite.

Les deux hommes font parti du consortium pétrolier mentionné plus haut. Ils n'ont qu'un seul objectif : détruite les preuves de cette alliance et au péril de leurs vies s'il le faut.

Chapitre Six : Dernières Etapes

Quelques soient les conséquences et les dégâts fait par cette rencontre, la Commission se chargera de faire disparaître les trace et de mener une campagne de désinformation en évoquant un crash d'une sonde météorologique ou d'un avion expérimental de l'Air Force.

Pourtant l'aventure ne s'achève pas ici car normalement, le premier « énochéen » croisé par les personnages est mort. Il devait se rendre à un rendez-vous sur la baie de San Francisco pour partir avec leur navette spatiale. Cette navette attend toujours les signes de cet « énochéen » qui était rentré en contact avec les informateurs camerounais pour leur voler des notes qui avaient en leur possession. De plus lorsqu'il a été retrouvé par les personnages, il était grièvement blessé car l'état dans lequel il se trouvait ne peut être obtenu que lors de blessures corporelles.

La meilleure piste pour les personnages est de tenter de suivre les traces des « énochéens » laissées dans le désert. Avec une certaine difficulté, les personnages retrouvent une piste qui les mène vers une grotte. Les « énochéens » devaient avoir marché pendant plusieurs heures avant d'atteindre le lieu de rendez-vous. Dans la grotte, aucun signe apparent de leur passage n'est retrouvé par les personnages. En s'intéressant moins à son contenu mais à ce qui compose cette grotte : la pierre, les personnages verront qu'une paroi a été détruite et que certains des cailloux se trouvant sur le sol possèdent des marques d'écriture étrangement similaire à l'alphabet énochien.

Il ne sera pas nécessaire de passer des jours ou des semaines à reconstituer la paroi abattue. Des photographies des coupes possédant des lettres et un peu de patience suffiront à reconstituer une carte. C'est un chemin qui prend comme départ la grotte. La représentation semble très styliser et demandera de l'aide car la carte semble avoir été dressé bien avant l'arrivée des colons américains.

Des indiens originaires de la région et qui ont toujours perpétué l'échange du savoir verbal pourra les aider. Il n'est pas utile de partir sur un ton amical, à l'époque le gouvernement est nettement plus en froid avec la communauté amérindienne, et le gouvernement n'a pas encore fait en ce temps-là des gestes symboliques comme données des terres et rembourser les préjudices subit par leurs ancêtres. Il faudra sans doute user de la manière forte en tentant de l'interroger à l'ancienne. Les lieux de références transposer sur une carte, les personnages pourront se rendre sur place.

Chapitre Sept : Au fond du Lac

Les chemins les mènent jusqu'aux Grands Lacs à un point précis au milieu du lac Huron. Ils sont de l'autre côté de la frontière, dans les eaux territoriales canadiennes Lorsque les personnages arrivent, il n'y a rien à la surface. Seule une exploration des fonds marins permettra de découvrir un accès assez large pour faire passer un véhicule sous-marin de moyenne taille. Après les premières sondes, il semblerait que ce minuscule trou atteindrait une profondeur approximative de 30 000 pieds. Le bathyscaphe « Trieste » serait en mesure de passer cette faille et d'atteindre cette profondeur.

L'aventure peut une fois encore se finir ici sauf si les personnages souhaitent atteindre cette profondeur. Il leur faudra négocier avec la famille Piccard pour tenter une exploration de ses fonds marins avec le « Trieste » car aucun autre véhicule peut à cette époque passer ce boyau et atteindre cette profondeur. Les Piccard se montreront très retissant car les Français ont déjà volé ses recherches en reproduisant l'un de ses anciens

bathyscaphes : le FNRS II. Les personnages vont essayer de persuader un homme refusant d'entendre leur argument.

Le meilleur des choix serait que les personnages tentent de voler les plans du « Trieste » et de monter une copie exacte tout en assimilant les modifications que les Piccard effectuent sur leur bathyscaphe sans qu'il ait connaissance de cette copie.

Quoi qu'il en soit en quelques semaines, ils sont en possession d'une copie ou de l'original (il est toujours possible de réussir à persuader la déraison la plus complète) et ils se lancent dans l'exploration de ce boyau. A leur grande surprise, il découvre que le boyau remonte à un moment vers une zone émergée obscure où la température est particulièrement étouffante.

C'est dans cette grotte que se trouve normalement la navette spatiale et les pilotes de ce véhicule qui sont plongé dans un sommeil profond. La pièce est vaste et unique. Suspendu, flottant dans les airs, la navette semble attendre de nouvelle instruction. Elle est fermée et il demeure impossible de l'ouvrir sans les connaissances appropriées.

Cinq « énochéens » sont plongé dans un sommeil profond à l'aide de plusieurs capteurs ou sondes posés sur leurs corps. Ils sont placés en cercle autour d'une tour principale qui semble surveiller différentes données médicales. Il demeure impossible d'en savoir plus en jetant un œil sur des moniteurs n'utilisant pas les mêmes valeurs que celles connues par l'humanité.

De nombreux autres tableaux de contrôles s'étaient ponctuellement tout au long de la paroi de la grotte sans pourtant comprendre ce qu'ils font. Tous ces tableaux servent à enregistrer les événements se passant à l'extérieur et qui sont directement implanté dans la mémoire des cinq « énochéens ». Les autres instruments servent à différentes fonctions tel que la communication ou la surveillance extérieur.

Pendant que les personnages sondent cette zone, leur intrusion a été enregistrée et le système d'autodéfense s'est mis en route. La grotte va être entièrement détruite dans environ une heure. Il est très fortement envisageable que les personnages vont retourner à la surface pour mieux préparer leur retour dans la grotte mais alors qu'ils se trouvaient à la surface, ils sentent une légère secousse depuis la surface qui leur fait comprendre que la grotte a été détruite.

Si, plus d'une heure plus tard, les personnages sont toujours dans la zone, ils pourront remarquer sans trop de problème qu'un système d'autodestruction s'est mis en route et qu'ils vont devoir évacuer de toute urgence la zone. Ils peuvent tenter de sortir quelques éléments ou informations mais il demeurera très difficile pour eux de sortir dès maintenant le vaisseau spatial.

Bien des jours plus, les personnages auront sans doute demandé un déblayage de la zone ou un sondage minutieux des profondeurs. Les résultats se montreront plus que concluant : la navette semble toujours intacte mais malheureusement bloquée dans les fonds marins. Il sera aussi très long de déblayer l'accès vers la grotte effondrée mais le temps importe peu dans ce genre de cas, seul les informations récoltées et les résultats comptent.