

L'Ultima Thule

Etapes chronologiques du scénario :

INTRODUCTION

C'est l'été à Boulder City : c'est bientôt les vacances tant attendues. La surveillance des parents se relâche. A peine la fin des cours, le vélo est de sortie pour trainer en ville ou se perdre sur les chemins de terre. Les gigantesques tours de refroidissement du réacteur et leurs balises vertes sont toujours visibles à l'horizon. En collant l'oreille au sol, on peut entendre les battements de cœur du Loop : le ronronnement du Gravitron, pièce centrale de la merveilleuse ingénierie à l'oeuvre dans les profondeurs.

Vous vivez les premières émotions qui étreignent. Le cœur qui joue du charleston lorsqu'on se faufile discrètement hors de la maison la nuit afin de rejoindre ses copains, qu'on plonge au fond du lac pour ramasser de belles pierres, en reluquant la voisine en maillot de bain par-dessus la haie du jardin, ou qu'on s'enfonce à toute allure en BMX dans les sentiers forestiers. C'est aussi les cabanes dans les arbres dans les soirs d'été, du voisin bizarre avec ses chiens qu'on espionne au bout de l'allée, des histoires racontées par des grands frères sur la maison abandonnée ou sur la vieille dame en noire au bout de la rue. C'est l'appel de l'aventure, motivé par les films d'horreur chez les copains dont les parents riches ont un magnétoscope !

- 1ère Scène du quotidien des PJ. Une des scènes est la disparition du chat domestique de la maison d'un des PJ. Si un jet de **Compréhension** est réussi, les PJ se rendent compte que 2 ou 3 dessins ou photocopies ont été accrochés dans le quartier ou scotchés en devanture des magasins ces 2 dernières semaines, alors qu'il n'y avaient pas fait attention auparavant. Si les PJ cherchent le chat dans le quartier, ils en trouvent un atrocement mutilé près d'une bouche d'égout, comme lacéré ou mâché, mais ce n'est pas celui de la famille.
- A l'école, Sarah, la freak du collège, va être maltraitée par une bande de petits caïds, dirigée par un jeune couple de punks, pour se moquer d'elle. Les PJ apprennent le guet-apens dans les toilettes du collège/lycée. Ils lui ont donné rendez-vous près du lac pour la martyriser et l'humilier. Suite à leur interposition, ces 2 punks, Josie et Danny, vont constamment chercher des noises aux PJ à l'école, puis en ville (pneus de vélos crevés, intimidations et vexations diverses...). Sur le bord du lac, ils voient un énorme ragondin mort, déchiqueté par ce qui semble être un animal sauvage. Un pick-up s'arrête à leur hauteur : 2 touristes, vu leur accent, en tenue de chasseurs, leur demande où trouver la supérette la plus proche.
- Bientôt la fin de l'année au collège : les PJ préparent leurs vacances ; les parents travaillant, ils seront bientôt livrés à eux-même en ville et dans les alentours. Avant la fin des cours, un PJ (membre du club astronomie ou désigné par le prof de physique pour faire un exposé) doit se rendre à une conférence de vulgarisation scientifique de Stephen Hawkins, le célèbre astrophysicien, en déplacement invité par le Loop sur la recherche au sujet de l'accélérateur de particules, en lien avec l'étude des trous noirs, sa spécialité. La conférence est co-animée par Suzanna Welsh, une ingénieure du DART en géo-physique (un des parents qui travaille au DART peut en avoir entendu parler, comme une brillante et iconoclaste chercheuse). Un copain du collège, membre du club photo, accompagne pour prendre un cliché de Stephen Hawkins et de Suzanna Welsh, afin d'illustrer l'article.
Un jet de Compréhension sera nécessaire pour rédiger l'article, donné à lire aux autres joueurs. Cet article sera publié dans le journal de l'école et honorera d'un A+ le dernier bulletin du PJ en Physique ! (les agents du DART pourront prendre connaissance du nom de l'élève qui a signé cet article, et enquêter sur lui quand les enfants deviendront gênants...) L'heureux rédacteur recevra une lettre de Suzanna Welsh, le remerciant pour ce brillant

article : elle est réjouie de voir que des jeunes s'intéressent à l'astrophysique et invite le PJ à boire un thé chez elle à l'avenir pour discuter champs magnétique et ondes pulsars (son adresse est sur la lettre). Si les PJ vont la voir, elle sera accueillante mais nerveuse...

- C'est les vacances dans 15 jours ! Les PJ vadrouillent sur leurs vélos. Danny et Josie les ont définitivement pris en grippe. Des rumeurs en ville parlent de restrictions budgétaires au Loop, de nombreux adultes sont inquiets. De plus, les PJ, au drug-store ou à la petite supérette du quartier, entendent parler de la forêt : à ces limites, des rumeurs inquiétantes parlent de maladies et de fièvres inconnues, touchant les cultures, les bêtes et les hommes : Gary le fermier se plaint d'une récolte qui pourrit sur pied, Donna l'éleveuse parle d'une infection chez ses moutons, et les brebis accouchent d'agneaux morts-nés difformes. De plus, le vieil Ernest, mécano édenté à la casquette rouge élimée et pleine de cambouis, travaillant à la manutention des cargos gaussiens à la périphérie de la ville, parle de la chute d'un suppresseur de gravité dans la forêt, sur un des cargos qu'il répare : heureusement que ce disque de métal d'environ 1 mètre de diamètre ne soit pas tombé en ville sur un toit de maison ! Mais il y a de moins en moins d'employés pour faire toujours plus, les erreurs ou les manques d'entretien, ça va augmenter, mon vieux ! Et le patron ne veut pas que ça se sache, on lui imposerait de la main d'oeuvre supplémentaire et des contrôles plus sérieux, crois-moi ! Celui qui tombera sur cette pièce peut la vendre quelques billets à la casse, ou s'amuser avec !!
- Stephen Hawkins repart précipitamment à Oxford, en Angleterre, officiellement pour des impératifs de travail. Les PJ apprennent (jet de **Réseau** : grâce à un parent travaillant au Loop, au prof de physique qui a des relations dans un des bureaux du DART...) que l'illustre astrophysicien aurait interrompu sa collaboration, pour des raisons d'incompatibilités scientifiques et de divergences de méthode : il aurait traité les scientifiques du DART travaillant sur les trous noirs « d'apprentis sorciers et de dangereux manipulateurs de l'Espace-Temps ! »
- Avec toutes ces informations, Les PJ vont sûrement avoir envie d'une petite ballade en forêt ! A la lisière de la forêt, les PJ vont pénétrer dans une brume grise : cf effets. Dans la brume, ils croiseront le cadavre d'un grand cerf, la gorge et la moitié du crâne arrachés, et l'arrière du corps absent, dévoré en une masse sanguinolente : ils comprennent qu'un énorme animal a pu causer autant de dégâts ! Un jet réussi en **Découverte** permet de tomber sur le suppresseur de gravité, qu'ils peuvent cacher sous des feuillages. A la sortie de la brume grise, ils découvrent dans une trouée d'arbres le cadavre d'une créature de la taille d'un gros chien (cf photo) : il semblerait que ce soit un bébé créature inconnue = Perte d'un état **Effrayé**.
Puis très vite un bruit de branche cassée se fait entendre : un robot haut comme 2 humains (cf photo) approche : les PJ peuvent faire un jet en **Furtivité** pour se cacher parmi les buissons et les fougères hautes, sinon le robot les repère et les filme, ce qui leur vaudra des désagréments avec les agents du DART. Le robot repère le cadavre de la créature, le ramasse sous sa pince et repart avec, tout en ayant balayé la clairière de ses yeux vides.
En repartant, les PJ ont l'étrange sensation que quelques repères ont changé : un rocher moussu se trouve au milieu du chemin, un arbre couché ne barre plus le sentier, mais se trouve à une dizaine de mètres du lieu où ils étaient sûrs de l'avoir vu. Si jet de **Découverte** réussi, les PJ perçoivent une légère irisation à la surface du paysage distordu.

AIDE DE JEU

Les zones corrompues par l'Ultima Thule :

L'Ultima Thule, cet univers parallèle qui s'étend petit à petit sur notre monde, du fait de la présence de la créature Callisto autour du Loop et du portail ouvert vers le trou noir, parasite et gangrène notre univers. Si rien n'est fait, tout notre monde deviendra partie intégrante de l'Ultima Thule, et ce sera la fin, la limite ultime, de la Terre.

Ces transformations se catégorisent en plusieurs phénomènes mystérieux :

La distorsion :

Autour du portail dimensionnel, l'environnement change. Ce phénomène, dû à l'attraction de l'univers parallèle, l'Ultima Thule, qui absorbe notre monde, s'étend petit à petit de manière insidieuse.

Cela a commencé de manière imperceptible, par un caillou qui disparaît d'un chemin ; puis des fougères poussent au bord du lac ; un cours d'eau s'est déplacé d'une centaine de mètres, un sentier ne serpente plus au même endroit, un bosquet d'arbres apparaît au milieu d'un champ fertile, une cabane de pêcheur disparaît au bord du lac, laissant un espace vide au milieu de la berge. Une barque se retrouve coincée dans des hautes branches à une dizaine de mètres au dessus du sol, en plein milieu de la forêt, à plusieurs milles de l'eau...

Plus l'aventure avance, plus la distorsion s'accélère, et plus le territoire est remodelé par une force inconnue, comme on le ferait avec de la terre glaise. Là où une carcasse rouillée d'un gros transporteur trônait au milieu des roseaux, existe maintenant un espace creux dans la vase. Un îlot immense, surmonté d'une balise et recouvert d'algues et de déjections de mouettes, est posé au milieu d'un chemin de randonnée. La cabane en ruine du vieux Teddy s'est volatilisé, et personne ne peut dire où est maintenant le vieil homme...

A chaque déplacement ou volatilisation dus à la distorsion, une irisation légère apparaît à la surface des choses, comme si on voyait à travers une bulle de savon, ou si une bénigne bave d'escargot séchée recouvrait la zone de distorsion. Un jet de Découverte est nécessaire pour percevoir cette légère trace.

Vivre ce phénomène sans le comprendre (se perdre en forêt la nuit car le sentier s'arrête net, là où il continuait habituellement) fait perdre un état **Contrarié** : on sent que quelque chose n'est pas habituel et ne tourne pas rond.

Constater ce phénomène de distorsion la première fois et le comprendre fait perdre un état **Effrayé** : on sent que le réel nous échappe, et qu'il est absorbé par une réalité parallèle !

Les zones corrompues :

Plus inquiétant encore, certaines zones contaminées ont été gangrénées par un mal mystérieux, semblant tout droit issu d'un autre monde. La terre, les végétaux, les animaux, et même l'air que l'on respire paraissent de nature différente. Des mutations apparaissent et des créatures inquiétantes vivent dans ces zones, de quelques mètres à quelques centaines de mètres carrés : créatures reptiliennes ou insectoïdes de toutes tailles et de toutes formes ; limaces, vers et sangsues aux couleurs étranges ; champignons, mousses et lichens luminescents ; plantes carnivores et herbes folles semblables à des algues marines ; fleurs aux couleurs malsaines et au parfum nauséabond ; arbres bicornus d'où pendent des lianes visqueuses se tordant comme des tentacules ; animaux devenus effrayants par d'horribles mutations ou hybrides (cerf aux bois immenses totalement enchevêtrés et recouverts d'un lichen verdâtre qui pend jusqu'au sol, aux yeux ayant triplé de volume et totalement blancs, se traînant sur ses seules 2 pattes avant, les pattes arrières ayant disparus ; son râle est comme un cri inhumain... Renard au pelage noir et aux yeux rouges, aux canines extrêmement longues ; scarabée vert émeraude de la taille de la main, qui crache une bave noire extrêmement urticante ; crapaud venimeux avec les 2 pattes avant d'un mulot et pourvu de dents...)

Ces zones apparaissent plus sauvages et dangereuses que les terres connues. A ces limites, des rumeurs inquiétantes parlent de maladies et de fièvres inconnues, touchant les cultures, les bêtes et les hommes : Gary le fermier se plaint d'une récolte qui pourrit sur pied, Mandy l'éleveuse parle d'une infection chez ses moutons, et les brebis accouchent d'agneaux morts-nés difformes ; le vieux Johnson, le chasseur acariâtre qui habite maintenant dans une de ces zones infestées au milieu de la forêt, développe une fièvre qui cartonne sa peau et lui fait perdre ses cheveux, et il crache des glaires épais et jaunâtres à l'odeur nauséabonde... Il mourra en se pendanant dans sa cabane, des animaux étranges morts abattus à coups de fusil entourent sa cahute.

Les PJ doivent effectuer un test de Force s'ils restent trop longtemps dans une zone corrompue. Sur une réussite, tout va bien (+ d'une réussite, le PJ a une sorte d'immunité, et se trouve dispensé de test dans ces zones). Si échec, le PJ subit un effet néfaste : lancer 1d6 :

1-2 = effets secondaires mineurs : chiasse au retour, boutons sur le corps qui démangent...

3-4 = effets secondaires importants : fièvre qui nécessitent 1 jour de repos, vomissements...

5 = Etat **Epuisé** pour 2 jours

6 = Etat **Epuisé** et **Blessé** pour 2 jours : les boutons s'infectent et suppurent, et la fièvre ne baisse pas sans soin. Au bout de 2 jours, un parasite intestinal, sorte de grosse larve translucide, est évacué par les selles aux toilettes.

Ces zones ont tendance à s'étendre de manière insidieuse, et recouvriront tout si les Enfants n'y mettent pas un terme.

Les Brumes grises :

En plus du brouillard d'origine naturelle, proche du lac ou au lever du jour dans la forêt, apparaissent des zones de brume grise dans les territoires infectés par l'Ultima Thule. De loin, elles ressemblent aux nappes de brouillard épais qui baignent à certaines saisons la région. Mais si l'on s'y perd, on remarque un détail curieux : il ne s'agit pas d'une vapeur froide et humide, à l'instar des brouillards naturels. Plus ou moins denses, ces brumes grises ont la consistance et l'aspect d'une fumée légère, sans odeur particulière, qui ne pique pas les yeux et ne gêne pas la respiration. De plus, elles ne sont pas dispersées ni même affectées par le vent. N'épargnant aucun terrain, elles peuvent être présentes n'importe où, à la campagne comme en ville, où elles peuvent parfois recouvrir un quartier entier en fin de scénario.

Ces brumes grises sont spontanées et peuvent se former n'importe quand. Et se manifestent toujours rapidement, s'étendant en quelques heures ou quelques minutes. Plus l'Ultima Thule restera ouvert sur notre monde, plus ces brumes grises se fixeront et resteront présentes, jusqu'à devenir statiques si rien n'est fait pour refermer le portail.

De plus, en fin de scénario, s'installent des brumes noires, bien plus inquiétantes (cf plus loin).

Effets des brumes grises :

Elles ont d'abord une fâcheuse tendance à réduire fortement la visibilité. Légères, seuls les contours situés à plusieurs centaines de mètres se dérobent à la vue ; mais les plus épaisses peuvent réduire la visibilité à quelques mètres seulement...

Environnement surnaturel, les brumes grises sont instables, dans lequel la réalité elle-même peut être subtilement modifiée et altérée. De fait, ce sont toutes les perceptions sensorielles qui sont affectées : dans les brumes, les sons, les odeurs et les saveurs sont déformés, atténués et étouffés. Les textures des objets et des matières, sensibles au toucher, apparaissent comme amorties... Même la sensation du chaud et du froid est amoindrie (un feu ne réchauffe pas et éclaire très peu).

Le monde des brumes grises est un univers curieusement ouaté, presque immatériel et fantomatique : il peut agir sur notre état d'esprit et surinvestir nos comportements. Ainsi, si un PJ est **Epuisé**, il ressent dans les brumes un phénomène de somnolence incontrôlable ; s'il est **Effrayé**, il peut être sujet à des hallucinations angoissantes qu'il croit percevoir dans les voiles de brume ; s'il est **Contrarié**, il devient très irascible et colérique, voir agressif avec les autres.

Les brumes noires :

Plus rares et énigmatiques que les brumes grises, et n'apparaissant qu'avec la conquête bien entamée de l'Ultima Thule sur notre monde, les brumes noires sont aussi bien plus dangereuses. Nul besoin de réfléchir beaucoup pour se rendre compte de leur nature profondément et pernicieusement surnaturelles. Particulièrement opaques, elles ressemblent à de véritables chapes d'ombre pure, dont la surface irrégulière semble onduler lentement, avec de légères irisations mouvantes à sa surface.

Qu'il fasse jour ne change rien à l'affaire : la zone touchée est entièrement plongée dans les ténèbres, une obscurité si épaisse et impénétrable que même une lampe allumée à la lisière de ces brumes ne les fait pas reculer.

Aucun PJ sain d'esprit n'oserait s'aventurer à l'intérieur de ces horreurs : on pourrait croire que les brumes noires sont vivantes et dévorent les imprudents, qu'elles sont habitées par des créatures monstrueuses. Excroissances de l'univers de l'Autre Monde qui infestent et gangrènent notre univers, elles sont la fin de notre monde si elles s'installent et se répandent à jamais.

Ceux qui s'enfoncent dans ces brumes noires n'en reviendront pas, ou en sortiront fous de terreur, décrivant une horrible sensation de vide total et de froid intense, jurant avoir entendu de mystérieuses voix leur chuchotant des choses effrayantes, et ayant l'impression que leur énergie vitale était aspirée et comme réduite en cendre. Le paysage ressemblait au nôtre (mêmes déclinaisons et relief du sol, mêmes architectures...), mais dans une nuit totale et détruit comme après une gigantesque coulée de lave...

Ces brumes noires s'installent au cœur de zones corrompues, et la distorsion est très importante aux abords de ces zones. Elles s'étendent à mesure du temps, de façon lente mais inéluctable. Heureusement, les brumes noires sont toujours statiques. Enfin pour l'instant...

Que faire si un PJ pénètre dans les brumes noires ? C'est simple, on lui fait passer l'envie de recommencer :

- le PJ est littéralement happé par les brumes noires. S'il est relié à l'extérieur par un lien, corde ou autre, celle-ci est coupée, comme si elle avait été mâchonnée...
- Il reste prisonnier là-dedans pendant 1d6 heures, et est ensuite expulsé des brumes, à l'endroit exact où il a disparu.
- Il est automatiquement **Brisé**, et il porte de mystérieuses blessures sur le corps : griffures, morsures, coupures... Certains détails font penser qu'il s'est auto-mutilé (sang coagulé sous ses ongles, morceaux de vêtements déchirés coincés dans sa mâchoire...)
- Complètement désorienté, il subit un malus de -2 à tous ses tests, pendant 24h. Il fait d'horribles cauchemars pendant 1d6 jours, tout en ayant l'impression d'être habité par une présence mystérieuse qui hante son esprit.
- On laisse le PJ se faire engueuler par ses camarades, et on savoure...

- Scène de la vie quotidienne le soir chez les PJ. Un papa, saoul, veut prendre la voiture de nuit, pour aller casser la gueule à quelqu'un. Qui ? Pourquoi ? Une maman fatiguée de sa journée de travail, demande à un des enfants de sortir une dernière fois le chien. Le bourdonnement d'un vol de cargo ainsi que ces pâles lumières dans le ciel berce la nuit tombante comme un gros bourdon. Le chien semble inhabituellement craintif dans les rues. Sur les voies désertes (cf photo), le PJ voit 2 vans noirs aux vitres teintées et paraboles sur le toit circuler au ralenti dans les rues. Un jet de **Compréhension** réussi montre que les plaques d'immatriculation ne sont pas « classiques ».

- Le lendemain, un communiqué radio et télé ainsi que par voie de presse locales informent les habitants que Le DART boucle le jour prochain une partie de la forêt le temps d'une journée, prétextant qu'un immense ours ravage les installations de sécurité autour du Loop, ce qui crée des pannes électriques dans les systèmes de surveillance. Ils organisent donc une chasse afin d'intercepter l'animal potentiellement dangereux et invitent les habitants à ne pas pénétrer dans la forêt. Des robots à caméra de détection thermique patrouillent dans la forêt et écartent toute personne y pénétrant. En fait, ils organisent une chasse, qui tourne mal : Callisto tue 3 chasseurs. Rien ne transpire dans les journaux. Si les PJ traînent près de la lisière de la forêt, et réussissent un jet en **Furtivité**, ils repèrent un des 2 chasseurs déjà croisés près du lac), communiquant avec des talkies-walkies dans une langue étrangère. L'autre sera aperçu à la sortie de la ville dans son pick-up, des jumelles en bandoulière, son talkie-walkie grésillant, vite éteint à l'approche des enfants.
 - Une brume grise s'installe momentanément au bord du lac. Après dissipation, des fougères apparaissent au bord du lac, ainsi que 3 pins de la forêt. Josie et Danny surveillent de loin les PJ, (jet de Découverte réussi) semblant leur préparer un sale tour... Ire rencontre avec une zone corrompue ?
 - Le vieux Johnson, le chasseur acariâtre qui habite maintenant dans une de ces zones infestées à l'orée de la forêt, se trouve en ville suite à la demande de quitter les lieux le jour de la chasse. Il développe une fièvre qui cartonne sa peau et lui fait perdre ses cheveux, et il crache des glaires épais et jaunâtres à l'odeur nauséabonde... Il dit qu'il ne reconnaît plus sa forêt. Il raconte que le troupeau de moutons du fermier Stanley en bordure de forêt, a été décimé. (Le vieux Johnson mourra en fin de scénario, en se pendant dans sa cabane, des animaux étranges morts abattus à coups de fusil entourent sa cahute.)
 - Des agents soviétiques tentent de voler les secrets technologiques du DART sur le portail dimensionnel et enquêtent sur la boucle : 2 hommes armés d'un fusil se terrent dans la forêt dans une maison abandonnée, communiquant avec des talkies-walkies dans une langue étrangère . Les PJ peuvent tomber dessus en errant dans la forêt. Les 2 jeunes punks tombent par hasard sur cette maison en forêt pour la squatter, et se font kidnapper par les espions. Si les PJ les suivent, ils découvrent la maison abandonnée et se font kidnapper aussi. Sinon ils tombent sur la maison abandonnée, le pick-up garé à côté, les 2 jeunes punks enfermés et ligotés et bâillonnés. En cherchant à les délivrer, les enfants subiront le même sort, les 2 agents interrompant leur tentative de fuite. Ils ont l'air paniqués, et séquestrent les jeunes, en leur promettant de révéler à des adultes leur position, une fois qu'ils auront abouti à leurs « recherches ».
- Les espions envoient les 2 punks dans une brume noire apparue près de la maison abandonnée : ils attachent une corde aux deux plus âgés, et les obligent sous la menace d'un pistolet de s'enfoncer dans les ténèbres. Seule la jeune fille revient au bout de quelques heures, folle et lacérée de blessures (cf brume noire). Les deux espions rassemblent leurs affaires, s'appêtant à quitter les lieux précipitamment, en prévenant par radio un intervenant de leur extraction imminente. Ils entendent du bruit en dehors de la maison, et se font dévorer par Callisto à l'extérieur, alors que les PJ sont enfermés dans la maison : cris d'horreur des 2 hommes, grognements sourds qui ne ressemble à rien de connu, coups de feu, et hurlements. Le bruit de déplacements rapides, comme un galop d'énorme animal, s'éloigne subitement vers le centre de la forêt.
- En sortant, les PJ voient un bras arraché encore dans sa manche, et des traces de sang témoignant qu'on a traîné les corps vers la brume noire : Etat **Effrayé** pour les PJ. Des traces de pas/pattes ? sont visibles sur le sol. Outre des talkie-walkies et des documents relatifs à leurs couvertures, (divers faux-papiers, radio de télétransmission (Peter/Piotr), un pistolet, des seringues hypodermiques...) les PJ trouvent des pellicules photos n&b non développés

cachées dans une boîte sous une latte de parquet décollée. Dès les découvertes faites, un bruit sourd semble émaner de la brume noire et se rapprocher. Josie, se lève, regarde fixement les PJ, leur calmement dit « Run, Run !!! », et se jette au milieu de la brume noire en hurlant « Danny !!! ». Après leur fuite, la maison sera effacée par la distorsion.

- Pellicules photo n&b à développer en secret au labo du club photo du collègue : photos de Suzanna Welsh, de vigiles et gardes du DART, et d'une zone en forêt entourée de barbelées (le labo secret). D'autres photos montrent un homme pris au télé-objectif, qui rentre dans un van noir banalisé, gardé par des hommes en tenue de combat-camouflage. Il a des cheveux blancs noués en catogan, et des fines lunettes rondes métalliques : c'est le chef du labo secret du DART, pour qui Suzanna travaillait. Ce PNJ ne sera pas vu ultérieurement dans ce scénario mais peut faire l'objet d'un PNJ récurrent.
- Pour développer les photos en n&b, il faudra rentrer dans l'école de nuit. Le gardien du collègue, Jeffrey le boiteux, sujet des moqueries fera des patrouilles avec son chien. Il déteste les élèves, qui ne font que dégrader le bâtiment et manquer de respect aux adultes !
- Le soir, un des PJ qui sort de sa maison, entend une plaque d'égout se soulever, et croit voir dans la rue une créature sortir la tête de la bouche d'égout, créature identique que celle retrouvée morte dans la forêt, et ramassée par le robot. Elle pousse une sorte de glapissement en entendant un cargo gaussien passer dans le ciel à haute altitude, et replonge dans les ténèbres des égouts : si jet **d'Empathie** réussi, ce cri exprime une sorte de peur, caractéristique de créatures nouveaux-nés. Des marques légères de griffes sont visibles au bord de la bouche d'égout. Si les PJ font une expédition dans les égouts, un jet de **Découverte** est nécessaire afin de suivre la piste de la créature, ainsi qu'un jet de **Furtivité** à l'approche de la tanière de la portée de Callisto. En suivant les traces de la créature parmi les immondices à l'odeur pestilentielle, les murs suintants, les ruissellements sur les cheveux et l'eau croupie, les PJ peuvent constater (jet de Compréhension) qu'il n'y a pas une créature vivante dans les égouts, pas un rat. Ils peuvent percevoir les traces d'une créature de la taille d'un chien, puis à un moment, vers la sortie de la ville et les derniers méandres des égouts, un trou béant dans la canalisation, des morceaux de béton à terre, et une large galerie souterraine s'enfonçant dans la forêt. L'odeur qui s'en dégage est très nauséabonde, le conduit à l'air d'avoir été creusé par une immense créature, des marques de larges griffes dans la terre granulée de pierres se voyant sur les parois : une substance irisée et luminescente macule les parois.. Les PJ doivent se baisser pour avancer. Si jet de **Découverte** réussi, ils peuvent entendre des cris, identiques à celui entendu près de la bouche d'égout, mais plus nombreux, s'enfonçant dans la conduite en pente. S'ils continuent, ils débouchent sur une cavité souterraine, aux parois recouvertes d'une sorte de bave séchée irisée qui sert de nid ou de cocon, remplie de cadavres d'animaux et d'ossements, (lapins, renards, faons...) où se terrent 5 à 6 créatures qui crient et crachent à leur rencontre. Certaines ont encore les yeux collés, comme des jeunes chiots, mais 2 ou 3 plus robustes et affamées avancent avec des cris affamés vers les PJ, certains essayant de se tenir sur 2 pattes. Une autre galerie venant de la profondeur de la forêt débouche aussi dans cette cavité sous terre. Si Jet de **Compréhension** réussi : les PJ comprennent que c'est une nichée, que ces créatures sont fortement carnivores, et qu'une créature adulte (sûrement de très grosse taille!) leur apporte régulièrement de la nourriture. Elles ont l'air d'avoir une croissance assez rapide !! Il va falloir s'en débarrasser assez rapidement, sinon elles vont détruire la ville très rapidement ! Tuer les jeunes créatures est nécessaire, tant qu'elles sont encore vulnérables, mais rendra folle de rage Callisto, la mère ! Une des créatures s'échappe par le tunnel s'enfonçant dans la forêt. (Elle sera capturée par le DART et servira d'appât en fin de scénario).
- Nouvelle scène quotidienne en famille

- Un matin, à l'école, Simon, un élève plus jeune d'un niveau de classe au dessous, apporte une cassette audio au PJ ayant fait l'article sur Stephen Hawkins, en lui disant que sa grand-mère lui rend sa cassette fétiche qu'il a oublié ce week-end chez elle : elle s'est arrêtée en voiture devant le lycée, a demandé si Simon connaissait le PJ qui était face à la porte, et lui a demandé de lui donner cette cassette : il la décrit avec un foulard sur les cheveux, des lunettes de soleil et un long manteau en toile légère de couleur crème : bref il n'a pas eu le temps de bien voir son visage... sur la cassette est écrit au stylo « Kim Wilde – Kids in America ». A l'écoute de la cassette, on entend la chanson de Kim Wilde démarrer, puis elle se coupe, et on entend la voix rapide et basse, comme cachée de Suzanna Welsh. Un jet en **Empathie** permet de déceler son angoisse réelle au moment de l'enregistrement. Suzanna Welsh dit :

« ...X, c'est Suzanna Welsh, l'astrophysicienne que tu as rencontrée lors de la conférence avec Stephen Hawkins. Je m'excuse d'utiliser ce moyen de communication mais je pense être surveillée et t'envoyer une lettre s'avérerait sûrement dangereux, pour moi mais aussi pour toi : nul ne sait ce qu'ILS seraient capable de faire pour préserver leur secret à la population, et ainsi continuer leurs recherches. Mais j'ai des choses à révéler à la presse, des choses terribles et folles, car nous sommes dans un grand danger, et j'ai besoin de ton aide pour le faire : j'ai certains documents à envoyer et un enfant ne sera pas soupçonné de le faire, alors que moi, je pense ne plus avoir de liberté d'action. Je ne te dis rien de plus afin de préserver ta survie, moins tu en sauras et mieux ça sera pour toi... Mais sache que je suis bien malgré moi trempée dans une affaire terrible, suite à des recherches scientifiques qui ont mal tourné ; tout ça à cause de ces fameux trous noirs, dont tu es si friand toi aussi... Convenons d'un rendez-vous secret, dans un territoire neutre et sécurisé, j'ai pensé à la bibliothèque municipale, au rayon « Littérature antique », mercredi à 3h pm! Car je te l'expliquerai là-bas, les Anciens ont la solution ! Pythéas avait tout compris, avec sa théorie de l'Ultima Thulé, j'ai travaillé cette question et j'ai découvert que ce n'était pas qu'un mythe !! Ainsi j'espère que tu me croiras, malgré le délire cauchemardesque que semble être cette histoire, mais rappelle-toi que je suis une chercheuse qui n'aime que le Réel et la Science ! Et qu'ainsi tu accepteras de donner de la manière la plus discrète possible une enveloppe qui est en ma possession à une personne dont le nom sera sur la lettre : c'est la seule chose que j'attends de toi. Tout n'est pas encore perdu... Détruit cette cassette après l'avoir écoutée. Si'ILS m'ont repéré, la rencontre sera annulée : je ne veux pas te mêler à ces histoires... S'il m'arrive quelque chose, oublie ce message et ne cherche pas à résoudre le mystère : c'est qu'ILS auront eu ma peau, pour sauver la leur... Bien à toi, à mercredi, Suzanna Welsh ».

Puis la musique de Kim Wilde reprend...
- Le mercredi après-midi, à la Bibliothèque municipale. Les PJ peuvent attendre Suzanna Welsh au rayon « Littérature Antique », ou certains surveillent l'entrée de la bibliothèque. Au moment où Suzanna Welsh se dirige vers le PJ qu'elle a contacté, son visage se contracte à l'instant où 2 hommes la suivent de près et un autre la regarde fixement dans la bibliothèque. Elle regarde le PJ en souriant, l'air affligée, pose nonchalamment son doigt sur une étagère en faisant de légères arabesques, recule et sort de la bibliothèque. Un jet en Découverte là où était son doigt montre des symboles tracés dans la légère poussière : Πυθέας .
- A la sortie de la bibliothèque, Suzanna se fait discrètement ceinturer par 2 hommes en costumes gris : un van noir aux vitres teintées se gare près d'eux et les deux hommes poussent de force la scientifique dans le fourgon. Si jet de **Découverte** réussi : les PJ ont le temps d'apercevoir l'homme au catogan et aux lunettes rondes en retrait au fond du van : le chef du labo secret du DART (= Professeur S. dans le rapport secret de Suzanna).
- Les PJ peuvent être repérés par un des membres du commando, alors qu'ils repartent de la

bibliothèque, ce qui peut créer une course-poursuite entre le van et les enfants à vélo (ambiance E.T.!). Une technique à leur suggérer est que les enfants portent tous les mêmes vêtements (sweat-shirt à capuche avec le blason de leur école et jean et Stan Smith ou Converse ?) et qu'ils prennent tous des directions différentes afin de faire stopper la poursuite.

- Comment retrouver l'enveloppe en question ? En fouillant la maison de Suzanna. Dans la cave, un léger bourdonnement d'activité électrique se fait entendre, alors qu'aucune lumière ni appareil électrique ne semble être allumé dans la maison abandonnée. De plus, un jet **d'Analyse** réussi indique que le tableau triphasé est prévu pour une consommation importante, et que l'aiguille du tableau de consommation électrique témoigne d'une consommation plus élevée que le simple frigo ou radio-réveil et les quelques appareils en veille. Jet en **Découverte** pour trouver collé au compteur électrique, et caché dans un vieux boîtier disjoncteur (cf photo) un bouton rouge.

En appuyant sur le bouton, un dé clic électrique se fait entendre, et une porte cachée derrière une étagère métallique vissée au sol s'ouvre en coulissant au fond de la cave. Un petit couloir éclairé au néon se découvre, qui donne sur une pièce cachée sans fenêtre située sous la terrasse du jardin. C'est un labo secret : un bureau encombré de papiers épars, de classeurs, de livres de physiques et de planisphères, de 2 ou 3 mugs avec des résidus de café séché et un ordinateur avec un moiteur entouré de post-its. Sur le bureau est posé une pochette cartonnée où est écrit « à envoyer ». Un grand tableau au mur, rempli d'équations mathématiques, de courbes et de calculs savants et abscons. Il est écrit en gros au feutre sur le mur : « Comme Achille, Callisto a son talon : NaCl ! ». Et un dessin gribouillé d'une créature monstrueuse, qui ressemble vaguement aux petits monstres bébés, mais bien plus imposante !! Sur le mur du labo, il y a un schéma difficile à comprendre. Il révèle que S. Welsh a ouvert un portail via le trou noir de la Grande Ourse, grâce au Loop, l'accélérateur de particules.

Au milieu des plans et du bric-à-brac scientifique, se trouve un petit robot domestique conçu par Suzanna, nommé Pythéas, qui se terre dans le labo. Caché à l'arrivée des PJ, il va les prendre pour des intrus qui cherchent à faire du mal à sa maîtresse et tente de les agresser, de manière peu efficace. Il répète en boucle « NaCl », et cherche à répandre du sel devant toutes les entrées. (cf le mythe de la mer qui refuse Callisto : le sel est un répulsif pour le monstre!).

Le lendemain de la visite des PJ dans la maison, on apprend que celle-ci a brûlé « par accident », et qu'on recherche le corps de la scientifique.

Ce que contient la pochette : un article sur toute l'histoire de Pythéas, de l'Ultima Thulé, de Callisto, et un carnet contenant une unique localisation, « Sweet Maya, ... », au milieu de la forêt (à donner aux PJ). C'est une agence secrète du DART, gardée par des vigiles armés, là où se situe le portail. Les PJ peuvent faire le lien avec les photos des espions soviétiques.

Les PJ peuvent emmener avec eux Pythéas, il peut leur être d'un certain secours, ne serait-ce que pour localiser la base secrète.

- Nouvelle scène quotidienne bien banale à la maison : les adultes se plaignent de difficultés banales (chef qui met la pression, fatigue chronique, père qui n'aide pas, belle-mère envahissante...) en vantant l'insouciance des enfants, soumis à aucune pression ni stress... Un père qui travaille au DART ne veut plus que son enfant sorte le soir : des bruits de couloirs, des rumeurs parlent de hauts-placés dans l'entreprise qui ont envoyé leurs enfants hors de la ville, et les cadres parlent qu'untel a dit à untel que des chercheurs de bureaux annexes étaient peu à l'aise ou inquiets, sans que l'on sache la raison. L'enfant est consigné jusqu'à nouvel ordre dans sa maison et son jardin. Jet de **Charme** pour réussir à l'amadouer.

- Des agents du DART enquêtent sur les enfants, qui deviennent trop fouineurs. Ont-ils emprunté à la bibliothèque les livres de Pythéas, dans le rayon littérature antique ? Les agents questionnent même les parents à la maison des PJ sur les motivations de cet emprunt, surtout s'ils ne font pas latin au collège (les agents ont vérifié!)
- C'est enfin les vacances ! Les PJ ont une plus grande liberté d'action, les parents travaillant la journée. Le plus logique est d'aller trouver le labo secret. Normalement les PJ ont trouvé le point faible de Callisto, le sel. Si tel n'est pas le cas, Pythéas le robot peut les aider, en ne cessant de répéter « NaCl » de manière très pénible. Un simple jet de **Compréhension** permettra de trouver si les PJ bloquent.
- Dernier voyage dans la forêt gangrénée, à travers distorsions, brumes grises et noires et zones corrompues. Il faudra contourner et s'enfoncer dans la forêt. Il faut rendre la traversée extrêmement gore et inquiétante, et inclure différentes étapes lors de cette traversée :
 - Le vieux Johnson est mort, en se pendait dans sa cabane, des animaux étranges et hybrides abattus à coups de fusil entourent sa cahute. Des scolopendres vermillons mangent en partie son cadavre répugnant, déformé par une zone corrompue.
 - La maison abandonnée des agents soviétiques a disparu par une distorsion. Seule reste une clairière, des traces de pneus au sol, et une brume noire qui s'est étendue et s'enfonce dans la forêt.
 - Un robot conçu pour détruire la bête protège le labo secret et détruit toute forme vivante dans la forêt s'en approchant, et cherche à tuer les enfants.
 - Là où une carcasse rouillée d'un gros transporteur trônait au milieu des roseaux sur le chemin de la forêt, existe maintenant un espace creux dans la vase. Un îlot immense, surmonté d'une balise et recouvert d'algues et de déjections de mouettes, est posé au milieu d'un chemin de randonnée. Une barque se retrouve coincée dans des hautes branches à une dizaine de mètres au dessus du sol, en plein milieu de la forêt, à plusieurs miles de l'eau...
- Plus inquiétant encore, certaines zones contaminées ont été gangrénées par un mal mystérieux, semblant tout droit issu d'un autre monde. La terre, les végétaux, les animaux, et même l'air que l'on respire paraissent de nature différente. Des mutations apparaissent et des créatures inquiétantes vivent dans ces zones, de quelques mètres à quelques centaines de mètres carrés : créatures reptiliennes ou insectoïdes de toutes tailles et de toutes formes ; limaces, vers et sangsues aux couleurs étranges ; champignons, mousses et lichens luminescents ; plantes carnivores et herbes folles semblables à des algues marines ; fleurs aux couleurs malsaines et au parfum nauséabond ; arbres biscornus d'où pendent des lianes visqueuses se tordant comme des tentacules ; animaux devenus effrayants par d'horribles mutations ou hybrides (cerf aux bois immenses totalement enchevêtrés et recouverts d'un lichen verdâtre qui pend jusqu'au sol, aux yeux ayant triplé de volume et totalement blancs, se traînant sur ses seules 2 pattes avant, les pattes arrières ayant disparus ; son rôle est comme un cri inhumain... Renard au pelage noir et aux yeux rouges, aux canines extrêmement longues ; scarabée vert émeraude de la taille de la main, qui crache une bave noire extrêmement urticante ; crapaud venimeux avec les 2 pattes avant d'un mulot et pourvu de dents...)
- les brumes grises : Elles ont d'abord une fâcheuse tendance à réduire fortement la visibilité. Légères, seuls les contours situés à plusieurs centaines de mètres se dérobent à la vue ; mais les plus épaisses peuvent réduire la visibilité à quelques mètres seulement... Environnement surnaturel, les brumes grises sont instables, dans lequel la réalité elle-même peut être subtilement modifiée et altérée. De fait, ce sont toutes les perceptions sensorielles qui sont affectées : dans les brumes, les sons, les odeurs et les saveurs sont déformés, atténués et étouffés. Les textures des objets et des matières, sensibles au toucher, apparaissent comme amorties... Même la sensation du chaud et du froid est amoindrie (un

feu ne réchauffe pas et éclaire très peu).

Le monde des brumes grises est un univers curieusement ouaté, presque immatériel et fantomatique :

il peut agir sur notre état d'esprit et surinvestir nos comportements. Ainsi, si un PJ est **Epuisé**, il ressent dans les brumes un phénomène de somnolence incontrôlable ; s'il est **Effrayé**, il peut être sujet à des hallucinations angoissantes qu'il croit percevoir dans les voiles de brume ; s'il est **Contrarié**, il devient très irascible et colérique, voir agressif avec les autres.

- Un PJ qui rate son jet **d'Agilité** manque de glisser dans une ravine : un autre PJ qui a réussi son jet peut tenter de le rattraper. En bas de la ravine une brume noire onduleuse et épaisse attend le PJ...
- La zone d'apparition du portail dans le labo au milieu de la forêt (porte vers le trou noir de la grande Ourse) est sujette à des phénomènes étranges : irisations étranges de la lumière. L'Ultima Thule corrompt le territoire du Loop par des distorsions, des zones corrompues et des brumes grises et noires.
- Le labo secret : est en pleine brume grise et zone corrompue. Des grillages surmontés de barbelés entourent un bâtiment sur un rayon de 500 m. Puis un robot patrouille à l'intérieur de la zone.
De l'autre côté du grillage, un vieux et vaste hangar de ferme abandonné trône au milieu du terrain. En allant vers le hangar, les enfants vont tomber sur le cadavre d'un homme du laboratoire, habillé en blouse blanche maculée de sang : la moitié de sa tête manque, semble-t-il arrachée par d'énormes griffes. Si les enfants fouillent les poches de la blouse du cadavre, ils découvrent une carte magnétique, leur permettant d'ouvrir la porte du labo (s'ils ne pensent pas à fouiller le cadavre, la carte est tombée de la poche, tout près du corps du scientifique). Cette carte magnétique estampillée « DART » comporte un code écrit dessus : 625 * 489. En atteignant le hangar dans la brume grise et la zone corrompue, ils peuvent voir d'autres ombres de cadavres d'hommes en blanc, ou d'hommes de main en noir, habillés en soldats dotés de combinaisons et cuirasses de combat.
- Le hangar est immense, mais totalement vide, à l'exception de 2 vans noirs aux vitres teintées.
- Des traces d'activités récentes se remarquent sur le sol en terre battue (traces de pneus de gros véhicules, et de nombreuses traces de pas sur le sol). Une caméra de surveillance, fixée sur une des poutres du bâtiment, est cachée en hauteur : elle permet de filmer l'intégralité du hangar.
- Seule une trappe cachée dans le sol au milieu du hangar vide permet d'accéder au laboratoire construit en profondeur. A une centaine de mètres de la trappe, en dehors du bâtiment, un filet de camouflage cache un pan de vitre très large au niveau du sol : un grand télescope sous la colline est braqué vers le ciel. Il y a des caméras, mais la brume grise peut grandement aider la progression des PJ. Une brume noire couvre une partie du bâtiment.

Derrière la trappe, quelques marches descendent sous le niveau du sol et s'arrêtent devant une trappe blindée au sol avec sur le mur du labo un boîtier à code et fente permettant d'ouvrir la trappe. Une fois ouverte grâce à la carte magnétique du mort, des raies de néon rouge et un bourdonnement électrique sortent du bâtiment.

Callisto rode autour de la zone, surtout si presque tous ses petits ont été liquidés ! Les alentours du bâtiment montrent des traces de désordre.

- Dans le laboratoire, des ordinateurs à foison, des câbles électriques, des immenses aquariums avec des résidus de mutations organiques sur des tests humains sont stockés dans des sortes de vivariums, sous des lampes rouges chauffantes. Au fond du laboratoire, dans une gigantesque pièce circulaire, un plafond de verre se trouve juste au-dessus de la constellation de la Grande Ourse, et ce qui ressemble à un immense canon-laser à accélérateur de particules est pointé vers le ciel. Une zone d'ombre noire très dense à ras-terre, à une trentaine de mètres du plafond de verre, est visible sous les arbres : la brèche où est apparue Callisto.
- S. Welsh enfermée dans une cellule grillagée du labo secret, hagarde, vêtue d'une casaque d'hôpital... Elle a un étrange bracelet autour du poignet. Le labo est vide de toute présence humaine. Une fois libérée, (jet de **programmation** sur un terminal près de la cellule pour l'ouvrir), Suzanna explique que tous les chercheurs et agents de protection de ce labo secret-défense ont cherché à lutter puis à fuir face à Callisto, qui est dans les environs du laboratoire. Certains ont dû réussir à s'échapper et à alerter le DART, et chercher du renfort.
- Pourquoi Callisto cherche-t-elle à pénétrer dans le laboratoire ? Suzanna mène les PJ vers une porte blindée, extrêmement sécurisée. Une fois ouverte, une odeur pestilentielle s'en dégage, et des cris inhumains et terrifiants se font entendre : derrière cette porte se trouve une pièce hautement contrôlée, avec une cage contenant un des petits de Callisto (peut-être le dernier si les enfants ont éradiqué le reste de la progéniture dans les souterrains venant des égouts et menant à la lisière de la forêt). Ce « petit » est maintenant d'une bonne taille, et les barreaux de métal électrifié d'une vingtaine de cm de diamètre ne sont pas de trop ! Le DART garde la créature pour l'étudier, mais n'ont rien appris de son point faible : seule Suzanna (et les PJ) savent que le sel est le seul élément naturel qui lui soit destructeur.
- Sur un ordinateur, un point rouge vient de s'éteindre sur la carte matérialisant le périmètre de sécurité du laboratoire : le dernier robot défenseur est détruit, sûrement sous les coups de Callisto.
- Suzanna a un plan pour se débarrasser de Callisto : la faire entrer dans le labo et l'enfermer, en la faisant venir en blessant son petit. Puis l'empêcher de sortir en répandant du sel à l'extérieur de la trappe (si les PJ n'ont pas amené du sel, une réserve dans un local du labo est prévue pour dégeler ou déneiger les abords du labo ou la trappe durant un éventuel hiver très rude).
- Les PJ ressortent du labo, en laissant bien la trappe ouverte. De la trappe sortent les cris du petit, arrosé de sel par Suzanna. Callisto sort de la pénombre, s'approche en furie des PJ, qu'importe où ils se cachent (test pour ne pas subir un Etat **Effrayé**), mais se tourne vers le labo en entendant sa progéniture hurler, et s'engouffre dans le labo.
- Une fois la créature entrée et enfermée dans le labo, les PJ bien éloignés le plus possible du labo, vers les barbelés, en communication avec des talkie-walkies données par Suzanna, auront l'obligation de déverrouiller un code sur un appareil radio donnée par elle aussi. Les PJ ont le temps de courir et d'enclencher le code avant que Callisto ne défonce les portes blindées du labo et d'atteindre Suzanna.
- Une fois le code enclenché, Suzanna leur dira adieu, en s'excusant de tout ce qu'elle leur a fait subir, et leur dira de croire encore à la Science, et d'être de bons élèves à l'école. Ils entendront la dernière porte exploser, là où est enfermée Suzanna avec le bébé créature. Un hurlement terrible de Callisto, un dernier cri de Suzanna, « Pardonnez-moi ! », et un bruit étouffé de mastication. Le cri de hurlement de joie de la petite créature, puis une déflagration énorme, qui souffle le hangar, et fait trembler le sol sous les pieds des enfants. Les vitres blindées du plafond de verre explosent dans une gerbe d'étincelle... Le labo

souterrain est rayé de la surface de la Terre, et Suzanna s'est sacrifiée pour éradiquer Callisto.

- Retour en courant vers la ville. Après la destruction du laboratoire et du hangar, les PJ apprennent le lendemain que le DART boucle une nouvelle fois une partie de la forêt par des robots patrouilleurs et des Corsair Delta survolant la zone, prétextant qu'un qu'un cargo gaussien s'est écrasé dans cette délimitation, d'où l'immense bruit de déflagration entendu à des km à la ronde.
Au bout de quelques jours, les zones de distorsion et corrompues, ainsi que les brumes grises et noires, s'estompent et disparaissent. Seuls restent les très rares éléments déplacés, fondus dans la végétation, seules traces des récents événements passés.
- CONCLUSION : rentrée des classes au collège : un van noir est garé devant l'entrée du collège/lycée de Boulder, et un homme vêtu de noir, aux lunettes fumées et catogan, observe les élèves rentrer dans les locaux. Il n'a pas la moindre piste permettant de déterminer quels enfants sont les participants à cette sombre aventure, mais il sait que des ados de Boulder ont partie prenante dans les agissements troubles du DART. Il surveille et attend juste un faux pas de ces jeunes...

Documents annexes :

- Dossier Suzanna dans le labo de sa maison
- Article de presse sur S. Hawkins : « Un trou noir est une porte vers un autre univers » (Résumé d'un article réel de *Science et Avenir* n°854, avril 2018)
- Message audio Suzanna (à enregistrer sur une vraie cassette audio pour plus de réalisme!)
- Iconographie du scénario : en format pdf à part

L'Ultima Thule

Tout commence avec *L'Ultima Thulé*...

L'Ultima Thulé, comme le nommaient les grecs et romains : cet Autre Monde, cet au-delà de notre univers, cette existence autre : « Refers to any distant place beyond the known world » résume Wikipedia.

Reprenons depuis le début, à la source :

Thulé (en grec ancien Θουλή | Thoulé) est le nom donné entre 330 et 320 av. J.-C. par l'explorateur grec de Marseille Pythéas à une île qu'il présente selon certains comme la dernière de l'archipel britannique et qu'il est le premier à mentionner. De par sa position mythique extrême, Thulé est employée pour désigner le point le plus septentrional, une espèce d'absolu indépassable, proche de l'idée de bout du monde. Dans *Ultima Thule*, *ultima* a pour sens « ultime ».

Donc le sens est celui-ci : Wikipedia : Ultima Thulé \gl.ti.ma.ty.le\ masculin singulier

- 1.(Mythologie) La région la plus septentrionale du monde connu.
- 2.(Géographie) Lieu lointain, mystérieux et inconnu.

Et que veut dire « Septentrional » ? : **adj.** (Géographie) Qui est du côté du Nord. Synonyme. : boréal, nordique. La Grande Casserole est à l'origine de ce terme : les Romains appelaient cette constellation qui tourne toujours autour du nord septem triones (« les sept bœufs de labour »). Astérisme composé des 7 étoiles les plus brillantes de la constellation de la Grande Ourse (syn. Le Grand Chariot).

Mais les textes anciens ont longtemps mal été traduits, et un contre-sens fatal (quoique logique vu la réalité extravagante qu'il recèle) est à la base de ce qui nous arrive aujourd'hui. L'explorateur grec Pytheas n'a pas découvert un lieu qui désigne le bout, la fin du monde connu, au sens spatial : ce n'est pas le lieu lointain, mystérieux et inconnu de notre géographie terrestre. **Il a révélé la fin du monde connu, au sens temporel** (*ultima* = terminal). Une erreur de traduction présente donc l'Ultima Thule comme une espèce d'absolu indépassable géographiquement, proche de l'idée de limite du monde. Mais en fait c'est un absolu à ne pas dépasser, proche de la fin du monde : l'*ultima Thulé* désigne un lieu qui est la fin temporelle de notre monde. Les chrétiens en ont fait plus tard l'image de l'Apocalypse : le terme de notre monde tel que nous le connaissons.

Mais l'Ultima Thule existe bien : c'est un autre univers, qui s'il entre en contact avec le nôtre, déclencherait la destruction de notre monde, d'où son nom d'île ultime, de monde de la Fin... Il n'est pas sur notre planète, mais dans le ciel, du moins son passage vers ce monde. Ainsi Ultima Thule ne désigne pas le monde le plus au nord, vers le Septentrion, comme certains ont traduit Pytheas, mais **à travers** le septentrion, les septem triones : la constellation de la Grande Ourse.

Cette constellation de la Grande Ourse, des 7 bœufs comme ils l'appelaient, est un portail dimensionnel, car en son sein se concentre un trou noir. Par ce trou noir a déjà été opéré un passage, un sillon entre les deux mondes, il y a fort longtemps, dans l'Antiquité. Cette brisure, cette porte vers un autre monde, a été nommée le sillon par les Anciens, en lien avec la brisure de la Terre (terra), le surgissement d'une faille entre notre planète et l'univers de l'Ultima Thulé. D'où le nom de Septentrion (les 7 bœufs) pour désigner la constellation de la grande Ourse : l'image de la charrue et du sillon, brisure spatio-temporelle, est parlante pour nos ancêtres de l'Antiquité. Elle est aussi nommée aussi le Grand Chariot, le moyen de locomotion de l'époque, pour témoigner cette notion de voyage, de traversée vers l'autre dimension.

Mais pourquoi les Anciens de l'Antiquité ont-ils appelé cette constellation/porte la Grande Ourse, « Ursa Major » en latin ?

Comme toujours, quand une explication échappe à leurs raisonnements rationnels, en l'absence de connaissance scientifique, ils en ont fait un mythe. Rappelons-Le :

Grande Ourse : traduction du latin Ursa Major.

Selon la mythologie grecque, cette constellation représenterait Callisto, une nymphe aimée de Zeus. Quand Héra, l'épouse de Zeus, découvrit leur relation, ce dernier changea Callisto en Grande Ourse et son fils Arcas en Petite Ourse pour les soustraire à la colère d'Héra. Outragée, Héra demanda justice à l'Océan, et les ourses furent alors condamnées à tourner perpétuellement autour du pôle Nord, jamais autorisées à se reposer sous la mer.

Selon une autre version, la nymphe Callisto était la fille de Lycaon, un roi d'Arcadie. Zeus l'aperçut alors qu'elle chassait en compagnie d'Artémis et il s'en éprit. Héra, jalouse, changea la jeune fille en ourse après qu'elle eût donné naissance à un fils, Arcas. L'enfant grandit, devint un homme, et un jour qu'il participait à une chasse, la déesse dirigea Callisto vers l'endroit où il se trouvait, dans l'espoir de lui voir décocher une flèche à sa mère, en toute ignorance. Mais Zeus enleva l'ourse et la plaça parmi les étoiles. Plus tard, son fils Arcas vint l'y rejoindre.

Voilà les mythes. Mais derrière ces récits légendaires se cache une réalité bien plus terrifiante, maquillée au fil des siècles par le voile de la fiction. Les Anciens, seuls les Dieux savent comment ils ont opéré, ont ouvert le portail à travers la constellation de la Grande Ourse, et ont créé un sillon vers l'Ultima Thulé, cet autre univers. Mais cet univers est peuplé, et une créature, dans ces temps reculés si anciens qu'ils deviennent légendaires, a traversé le trou de ver du trou noir, pour venir s'engouffrer dans notre monde. Et cette créature ne fut pas bienvenue, loin de là : elle avait soif de destruction, faim d'expansion et de conquête dans notre univers. C'était une sorte de monstre ressemblant vaguement de par la taille et la forme à un immense ours, et ils appelèrent la constellation d'où elle venait du nom de la forme bestiale de la créature. Ils lui donnèrent un nom, Callisto, et en firent une femelle car cette créature était entourée de petits de la même espèce qui se distinguaient à devenir aussi terribles et cruels que leur mère.

Ces monstres, qui avaient l'air conscients, ont infesté la zone de leur apparition en Grèce antique, et ont dévasté une région complète : créature carnivore et destructrice, Callisto et sa progéniture dévoraient et détruisaient tout sur son passage, amenant avec Elle son univers, qui gangréna et transforma notre monde. Telle une tèpre, l'Ultima Thulé se déversa, via le portail et l'émanation de la créature, sous forme de brume grise et noire et métamorphosa une portion de notre univers en Ultima Thulé. Métamorphoses animales et humaines (et on sait combien ces thèmes de métamorphoses hantent la littérature Antique, notamment chez Ovide !), hybridations végétales, Nature pourrissante et transformations inconcevables à notre monde se sont opérés en ces Temps Anciens. Mais ils ont su repousser Callisto, refermer le Portail et éradiquer l'invasion de l'Ultima Thulé, et ainsi échapper à la fin du Monde. La légende dit que la Pythie a révélé dans une divination ce qui a permis de bannir Callisto de notre dimension.

Les histoires gardent trace de l'Histoire : Callisto est vue comme la fille de Lycaon, roi légendaire d'Arcadie, transformé en loup par Zeus/Jupiter. Lycaon est le père ancestral des lycanthropes, des loups-garous. Elle-même est donc ce monstre, perçue comme un immense loup, ou une gigantesque ourse sanguinaire.

Et Callisto est condamnée, avec sa progéniture, « à tourner perpétuellement autour du pôle Nord, jamais autorisées à se reposer sous la mer ». Le mythe réécrit l'effacement et le retour de la créature dans son monde. Et là est la solution cachée : « jamais autorisées à se reposer sous la mer ». Voilà comment ils ont repoussé le Mal, permis de refermer le Sillon entre les deux mondes ! La créature a une faiblesse, anodine à nos yeux, liée à

L'eau de mer...

Et quelle est ma place dans cette histoire ancienne ?

Malheureusement j'ai permis à ce qu'elle ne soit plus ancienne... J'ai rouvert le Portail et Callisto, peut-être en attente de se venger et insatiable de pouvoir, a retraversé le trou noir pour conquérir et se nourrir de notre monde.

Avec le DARF, animée d'un appétit inassouvi de connaissances scientifiques, nous avons fait des recherches poussées en astrophysique, sur les trous noirs. L'état du savoir actuel et l'évolution des outils technologiques tels que l'accélérateur de particules ont permis une avancée considérable sur la connaissance des trous noirs, de leurs dimensions de continuité à travers l'Espace-Temps. Au DARF, c'est devenu un objet d'étude clandestin, assigné Secret-Défense.

Stephen Hawking, mon maître et ancien professeur à Oxford, est venu discrètement constater l'avancée de nos recherches. Notre célèbre astrophysicien fut donc appelé à Boulder City par le DARF, pour travailler avec eux sur la boucle. Il accepta de venir aux Etats-Unis que s'il pouvait mener une conférence aux lycéens et étudiants de la ville : sa générosité et son amour de la transmission de la Science est toujours aussi présente.

Mais au vu des risques concernant le mystère scientifique de la collusion de deux Espace-Temps et de deux univers, il a refusé de participer plus loin aux recherches, et s'est désolidarisé de nos travaux avec fracas : la collaboration entre Stephen Hawking et le DARF tourna vite court, l'astrophysicien étant en total désaccord avec les recherches peu canoniques du Consortium. J'ai été très attristée de sa décision, éblouie par les possibilités d'un tel savoir, mais je ne peux constater que Stephen avait encore une fois raison : nous avons joué aux apprentis-sorciers... Et nous avons libéré le Mal à nouveau sur la Terre. L'accélérateur de particules a recréé les conditions nécessaires à l'ouverture du Portail, d'après les récents travaux de Stephen. Mais le Monstre était tapi derrière la Porte : Callisto est de retour, et l'Ultima Thulé grignote en le détruisant peu à peu notre environnement autour du Sillon, cette Porte béante ouverte par mégarde dans notre laboratoire secret de recherche.

J'ai ouvert la faille, et libéré le Monstre et sa gangrène. Il me revient, en tant que scientifique, de prendre la responsabilité de mes actes et de mes confrères, et d'alerter le monde du danger qui est à nos portes : si rien n'est fait, L'Ultima Thulé, la fin ultime, l'Apocalypse est proche... Le DARF pense résoudre seul et discrètement l'inéluctable, afin que personne ne puisse mettre son nez dans les nombreuses recherches scientifique ou technologiques peu recommandables qu'elle cache en son sein. Mais elle ne le peut pas, la créature est trop puissante, et son monde envahit le nôtre à une vitesse fulgurante. Des hommes sont déjà morts, je le sais, sans succès. D'autres vont advenir. Les coupables, moi comprise, doivent être entendus et répondre de leurs actes. Le DARF doit répondre de ses erreurs. Mon chef de labo veut tout faire pour éviter d'éclabousser l'entreprise, mais elle devient sans contrôle, entité au-dessus du gouvernement ou des lois.

Mais la priorité est Callisto : il faut l'arrêter, et repousser l'Ultima Thulé qui lui est consubstantiel. La solution est simple, tellement simple scientifiquement, cachée dans le mythe : « jamais autorisées à se reposer sous la mer ». Elle était sous notre yeux, et personne ne l'a vue. Maintenant que je sais, il faut éradiquer Callisto et informer le public du rôle du DARF, et mettre au grand jour la Vérité, afin d'éviter toute récurrence de la Science quand elle est dévoyée par la recherche aveuglante du Savoir. Je comprends totalement la phrase de l'écrivain français Rabelais maintenant, cette phrase tant citée par Stephen : « Science sans conscience n'est que ruine de l'âme »...

DOSSIER ULTRA-SECRET

ULTIMA THULE : prospection topographique et analyse scientifique

L'Ultima Thule est un univers parallèle qui s'étend petit à petit sur notre monde et parasite et gangrène notre univers du fait de la présence de la créature Callisto autour du Loop et du portail ouvert vers un trou noir, situé dans la constellation de la Grande Ourse.

Si rien n'est fait, tout notre monde deviendra partie intégrante de l'Ultima Thule, et ce sera la fin, la limite ultime, de la Terre.

Ces transformations se catégorisent en plusieurs phénomènes mystérieux :

La distorsion :

Autour du portail dimensionnel, l'environnement change. Ce phénomène, dû à l'attraction de l'univers parallèle, l'Ultima Thule, qui absorbe notre monde, s'étend petit à petit de manière insidieuse.

Caractéristiques :

Cela commence de manière imperceptible, par un caillou qui disparaît d'un chemin ; puis des fougères poussent au bord du lac ; un cours d'eau s'est déplacé d'une centaine de mètres, un sentier ne serpente plus au même endroit, un bosquet d'arbres apparaît au milieu d'un champ fertile, une cabane de pêcheur disparaît au bord du lac, laissant un espace vide au milieu de la berge. Une barque s'est retrouvée coincée dans des hautes branches à une dizaine de mètres au dessus du sol, en plein milieu de la forêt, à plusieurs miles de l'eau...

Plus le temps passe, plus la distorsion s'accélère, et plus le territoire est remodelé par une force inconnue, comme on le ferait avec de la terre glaise. Là où une carcasse rouillée d'un gros transporteur trônait au milieu des roseaux, existe maintenant un espace creux dans la vase. Un îlot immense, surmonté d'une balise et recouvert d'algues et de déjections de mouettes, a été retrouvé posé au milieu d'un chemin de randonnée. La cabane en ruine d'un vieux chasseur s'est volatilisée, et personne ne peut dire où est maintenant le vieil homme...

A chaque déplacement ou volatilisation dus à la distorsion, une irisation légère apparaît à la surface des choses, comme si on voyait à travers une bulle de savon, ou si une bénigne bave d'escargot séchée recouvrait la zone de distorsion.

Les zones corrompues :

Plus inquiétant encore, certaines zones contaminées ont été gangrénées par un mal mystérieux, semblant tout droit issu d'un autre monde. La terre, les végétaux, les animaux, et même l'air que l'on respire paraissent de nature différente. Des mutations apparaissent et des créatures inquiétantes vivent dans ces zones, de quelques mètres à quelques centaines de mètres carrés : créatures reptiliennes ou insectoïdes de toutes tailles et de toutes formes ; limaces, vers et sangsues aux couleurs étranges ; champignons, mousses et lichens luminescents ; plantes carnivores et herbes folles semblables à des algues marines ; fleurs aux couleurs malsaines et au parfum nauséabond ; arbres biscornus d'où pendent des lianes visqueuses se tordant comme des tentacules ; animaux devenus effrayants par d'horribles mutations ou hybrides. Certains spécimens ont été capturés puis emmenés au laboratoire « Maya », mais ils meurent rapidement hors de la zone corrompue.

Ces zones apparaissent plus sauvages et dangereuses que les terres connues et habituelles. A ces limites, des rumeurs inquiétantes parlent de maladies et de fièvres inconnues, touchant les cultures, les bêtes et les hommes :

Ces zones ont tendance à s'étendre de manière insidieuse, et recouvriront tout si l'on n'y met pas un terme, d'une manière ou d'une autre.

Les Brumes grises :

En plus du brouillard d'origine naturelle, proche du lac ou au lever du jour dans la forêt, apparaissent des zones de brume grise dans les territoires infectés par l'Ultima Thule. De loin, elles ressemblent aux nappes de brouillard épais qui

I

baignent à certaines saisons la région. Mais si l'on s'y perd, on remarque un détail non scientifique: il ne s'agit pas d'une vapeur froide et humide, à

l'instar des brouillards naturels. Plus ou moins denses, ces brumes grises ont la consistance et l'aspect d'une fumée légère, sans odeur particulière, qui ne pique pas les yeux et ne gêne pas la respiration. De plus, elles ne sont pas dispersées ni même affectées par le vent. N'épargnant aucun terrain, elles peuvent être présentes n'importe où, à la campagne comme en ville, où elles peuvent parfois recouvrir une zone assez étendue.

Ces brumes grises sont spontanées et peuvent se former n'importe quand. Elles se manifestent toujours rapidement, s'étendant en quelques heures ou quelques minutes. Plus l'Ultima Thule restera ouvert sur notre monde, plus ces brumes grises semblent se fixer et rester présentes, jusqu'à devenir statiques si rien n'est fait pour refermer le portail.

Effets des brumes grises :

Elles ont d'abord une fâcheuse tendance à réduire fortement la visibilité. Légères, seuls les contours situés à plusieurs centaines de mètres se dérobent à la vue ; mais les plus épaisses peuvent réduire la visibilité à quelques mètres seulement...

Environnement surnaturel, les brumes grises sont instables, dans lequel la réalité elle-même peut être subtilement modifiée et altérée. De fait, ce sont toutes les perceptions sensorielles qui sont affectées : dans les brumes, les sons, les odeurs et les saveurs sont déformés, atténués et étouffés. Les textures des objets et des matières, sensibles au toucher, apparaissent comme amorties... Même la sensation du chaud et du froid est amoindrie (un feu ne réchauffe pas et éclaire très peu).

Le monde des brumes grises est un univers curieusement ouaté, presque immatériel et fantomatique. Il peut agir sur notre état d'esprit et surinvestir nos comportements.

Les brumes noires :

Plus rares et énigmatiques que les brumes grises, et n'apparaissant qu'avec la conquête bien entamée de l'Ultima Thule sur notre monde, les brumes noires sont aussi bien plus dangereuses. Nul besoin de réfléchir beaucoup pour se rendre compte de leur nature profondément et pernicieusement surnaturelle. Particulièrement opaques, elles ressemblent à de véritables chapes d'ombre pure, dont la surface irrégulière semble onduler lentement, avec de légères irisations mouvantes à sa surface.

Qu'il fasse jour ne change rien à l'affaire : la zone touchée est entièrement plongée dans les ténèbres, une obscurité si épaisse et impénétrable que même une lampe allumée à la lisière de ces brumes ne les fait pas reculer.

Aucun humain sain d'esprit n'oserait s'aventurer à l'intérieur de ces horreurs : on pourrait croire que les brumes noires sont vivantes et dévorent les imprudents, qu'elles sont habitées par des créatures monstrueuses. Excroissances de l'univers de l'Autre Monde qui infestent et gangrènent notre univers, elles sont la fin de notre monde si elles s'installent et se répandent à jamais.

Ceux qui s'enfoncent dans ces brumes noires n'en reviennent pas : les soldats ou agents du DART, ainsi que les robots envoyés ont tous disparu. Deux agents en sont ressortis fous de terreur, un des deux décrivant une horrible sensation de vide total et de froid intense, jurant avoir entendu de mystérieuses voix lui chuchotant des choses effrayantes, et ayant l'impression que son énergie vitale était aspirée et comme réduite en cendre. Le paysage ressemblait au nôtre (mêmes déclinaisons et relief du sol, mêmes architectures...), mais dans une nuit totale et détruit comme après une gigantesque coulée de lave... Ces deux agents sont en traitement intensif en centre psychiatrique, et sous de fortes doses de sédatifs afin de leur faire oublier des cauchemars et hallucinations répétés.

Ces brumes noires s'installent au cœur de zones corrompues, et la distorsion est très importante aux abords de ces zones. Elles s'étendent à mesure du temps, de façon lente mais inéluctable. Heureusement, les brumes noires sont toujours statiques. Enfin pour l'instant...

Rapport établi par Suzanna Welsh, pour le compte du laboratoire « Mayar », sous-bureau de recherche DU DART, dirigé par le Professeur. S.

Stephen Hawking : « Un trou noir est une porte vers un autre univers »

Article publié dans le journal du collège, pour le compte du club d'astronomie

« On peut dire que Stephen Hawking n'est pas un physicien comme les autres ! Ses recherches en dérangent plus d'un dans les cercles fermés des scientifiques classiques » proclame Suzanna Welsh, astro-physicienne et ancienne étudiante de son maître dirigeant le département de mathématiques appliquées et physique théorique de l'université de Cambridge. Elle est l'organisatrice et médiatrice du colloque sur les trous noirs s'étant déroulé à Boulder il y a une semaine. Brillante chercheuse travaillant au DART et spécialiste de l'accélérateur de particules du Loop, elle a contacté son ancien directeur de recherches anglais afin qu'il puisse bénéficier de la prouesse technologique du Loop pour avancer dans ses recherches sur les trous noirs, et a profité de sa venue pour organiser cette conférence sur ces astres fascinants et encore bien obscurs !! En théorisant l'existence d'un rayonnement émis par le trou noir, pourtant réputé « invisible », il a permis d'envisager l'hypothèse d'un accès vers un autre monde !

C'est dans une salle comble et devant un public conquis que Stephen Hawking a commencé ce séminaire par cette phrase choc, chaque mot sortant de son synthétiseur vocal, comme un robot :

« Un trou noir est une porte vers un autre univers. Mais même si la physique actuelle ne s'oppose pas (en théorie) à ce qu'il puisse exister des passages vers d'autres univers, aucun scientifique actuel n'est encore prêt à parier sur un tel voyage ! Pour qu'un trou noir soit une porte vers un autre monde, il faut en effet vérifier au préalable quelques hypothèses : que les trous noirs existent vraiment, et non pas seulement sur le papier ; puis que ces étranges objets ne déchiquetteraient pas aussitôt un être humain, si tant est qu'il puisse y pénétrer ; enfin, il faut aussi prouver l'existence de « trous de ver », de drôles de constructions qui rendent théoriquement possibles les voyages dans le temps et l'espace. Sans oublier d'explorer dans quel *No man's land* ce périple à travers un trou de ver pourrait bien conduire ce voyageur intrépide ! Or aujourd'hui seule la première condition fait l'unanimité : les trous noirs sont bien des astres présents dans notre Univers.

Les autres conditions sont le but des recherches de Stephen Hawking, en conciliant deux domaines de la physique réputés irréconciliables : la relativité générale décrite par Einstein, régissant l'univers à grande échelle, et la physique quantique, décrivant le monde à l'échelle subatomique !

Une chose est sûre, proclame M. Hawking : si un être vivant souhaitait un jour partir à la recherche d'un autre univers, son seul véhicule possible serait un trou noir.

Mais c'est quoi, un trou noir ? Le maître nous le décrit : certaines étoiles massives même très déformées à la fin de leur vie peuvent s'effondrer et devenir si compactes que leur cœur peut être considéré comme une région de l'espace-temps où l'attraction gravitationnelle devient infinie : ce que les physiciens nomment une singularité. Ces astres avalent toute la lumière et la matière qui parviennent à leur surface, et sont donc par essence invisibles, noirs, puisque aucune lumière ne s'en échappe.

Des questions se posent sur ces astres gloutons : où arrive la matière qui tombe dans les trous noirs, à quoi ressemblent l'espace et le temps à l'intérieur de ces astres ? Où vont ces conduits menant vers ailleurs ? Ces ponts sont nommés « trous de ver », permettant de passer d'un point à un autre dans l'univers en empruntant un raccourci, un tunnel accédant à une autre région de l'espace-temps ! Notre univers visible est une sphère centrée sur la Terre dont le diamètre est estimé à 90 milliards d'années-lumière, nous dit Stephen Hawking. Mais nous ignorons tout ce qui se trouve au-delà de cet horizon.

Par un trou noir, nous pourrions accéder à ces mondes autres, « mais une fois parti, vous ne pourrez pas revenir à votre univers d'origine » prévient le physicien : ce voyage spatio-temporel via un trou de ver (de l'entrée d'un trou noir à la sortie d'un trou blanc) ne laisse qu'un seul choix : partir ou rester.

Mais pourquoi venir à Boulder ? a-t-il été demandé à M. Hawking. Plusieurs raisons ont été données par la voix synthétique du physicien, la première étant le plaisir de revoir une brillante consœur formée à Cambridge avec lui, Suzanna Welsh.

La deuxième est de pouvoir utiliser les immenses capacités technologiques offertes par le GRAVITRON et le Loop, le premier accélérateur de particules au monde, d'un diamètre proche de 24 km. Les études menées en parallèle par Suzanna Welsh et l'équipe anglaise de Stephen Hawking permettrait de répondre à ce vieux rêve de l'humanité : comment voyager dans le temps ?

La réponse se trouverait (en partie, ne soyons pas trop chauvins!) à Boulder City : pour voyager dans l'espace-temps, « il faut un trou de ver de trou noir, un accélérateur de particules ou une fusée allant extrêmement vite » souligne le physicien.

La possibilité de la fusée paraît compliquée à mettre en œuvre... Elle sort tout droit des travaux d'Einstein, qui a expliqué que le temps ne s'écoulant pas de la même manière en tout point de l'espace, il suffirait d'aller faire un tour là où il passe plus lentement pour se retrouver au retour... dans le futur de la Terre ! Si un voyageur de l'espace reste 10 ans dans une fusée qui fonce à 99% de la vitesse de la lumière, il se sera écoulé 225 ans terrestres au moment de son retour... Mais une telle fusée aussi rapide n'est pas prête d'exister !

La seconde solution se fonde sur la théorie de la relativité générale, qui détermine que le temps s'écoule plus lentement à proximité d'un astre massif. Dès lors, si l'aventurier de l'espace parvient à approcher d'un trou noir puis à s'en extraire pour revenir sur Terre, il sera dans le futur. Mais personne ne semble sortir indemne d'un trou noir, en tous cas pas pour l'instant !

Quant au trou de ver, il permettrait de connecter deux régions de l'espace-temps. Sauf que, selon la théorie, un trou de ver est des milliards de fois plus petit qu'un humain... Impossible donc d'y pénétrer. Comment donc l'écarter et le maintenir ouvert ?

C'est ici que l'accélérateur de particules entre en scène : il ferait tourner des grains de matière à des vitesses proches de celle de la lumière. Le problème est que seules les particules pourraient voyager à travers l'espace et le temps !

C'est là que les recherches de Suzanna Welsh permettraient en partie de répondre à ces questions : de manière énigmatique, la physicienne aurait déclaré avoir observée dans l'espace au-dessus de nous une matière exotique développant une gravité négative qui repousserait les parois du trou de ver d'un trou noir ! Mais elle a éludé toutes les questions concernant cette découverte peu conventionnelle grâce à la technologie du Loop, prétextant que son laboratoire n'en était encore qu'en phase d'hypothèse et de supposition scientifique.

Stephen Hawking a du mal à croire à cette nouvelle matière ! Mais il a promis d'aller visiter le laboratoire de Mme Welsh et de participer activement aux recherches entamées !

Ce fut une belle conférence, menée activement par cette grande dame de la recherche, et par un des plus grands astro-physiciens de notre siècle, discussion qui ouvre des portes insoupçonnées vers des avancées scientifiques incroyables !

Merci à Mme Suzanna Welsh, pour les quelques instants pris avec nous lors de notre entretien après la conférence, à M. Stephen Hawking pour le temps pris pour la photo publiée dans le journal du collègue !

Merci aussi à M. Leonard, professeur de Physique et président du club d'astronomie du collègue, pour sa relecture attentive et ses remarques avisées !

Message de Suzanna enregistré sur une cassette audio

« ...X, c'est Suzanna Welsh, l'astrophysicienne que tu as rencontrée lors de la conférence avec Stephen Hawkins. Je m'excuse d'utiliser ce moyen de communication mais je pense être surveillée et t'envoyer une lettre s'avérerait sûrement dangereux, pour moi mais aussi pour toi : nul ne sait ce qu'ILS seraient capable de faire pour préserver leur secret à la population, et ainsi continuer leurs recherches.

Mais j'ai des choses à révéler à la presse, des choses terribles et folles, car nous sommes dans un grand danger, et j'ai besoin de ton aide pour le faire : j'ai certains documents à envoyer et un enfant ne sera pas soupçonné de le faire, alors que moi, je pense ne plus avoir de liberté d'action. Je ne te dis rien de plus afin de préserver ta survie, moins tu en sauras et mieux ça sera pour toi... Mais sache que je suis bien malgré moi trempée dans une affaire terrible, suite à des recherches scientifiques qui ont mal tourné ; tout ça à cause de ces fameux trous noirs, dont tu es si friand toi aussi...

Convenons d'un rendez-vous secret, dans un territoire neutre et sécurisé, j'ai pensé à la bibliothèque municipale, au rayon « Littérature antique », mercredi à 3h pm! Car je te t'expliquerai là-bas, les Anciens ont la solution ! Pythéas avait tout compris, avec sa théorie de l'Ultima Thulé, j'ai travaillé cette question et j'ai découvert que ce n'était pas qu'un mythe !! Ainsi j'espère que tu me croiras, malgré le délire cauchemardesque que semble être cette histoire, mais rappelle-toi que je suis une chercheuse qui n'aime que le Réel et la Science ! Et qu'ainsi tu accepteras de donner de la manière la plus discrète possible une enveloppe qui est en ma possession à une personne dont le nom sera sur la lettre : c'est la seule chose que j'attends de toi. Tout n'est pas encore perdu...

Détruit cette cassette après l'avoir écoutée. Si'ILS m'ont repéré, la rencontre sera annulée : je ne veux pas te mêler à ces histoires... S'il m'arrive quelque chose, oublie ce message et ne cherche pas à résoudre le mystère : c'est qu'ILS auront eu ma peau, pour sauver la leur...

Bien à toi, à mercredi, Suzanna Welsh ».