

# Les aventures du continuum

## Tome 2

**Les scénarios de découverte**



Le tome 2 comporte tous les scénarios indépendants qui permettent de découvrir un peu de la variété des aventures que permet MEGA IV

**ce tome comporte les scénarios suivants :**

**-I.1 "Vacances de rêve à Santa Isabella"**

c'est un scénario d'incorporation mais beaucoup plus développé et loufoque que ceux proposés dans le tome 1.

**-I.2 "Transit" (à la poursuite du méga petit poussé )**

un jeu de piste à base de points de transits

**-I.3 "Transfert" (au suivant !)**

de l'eau de l'écologie des Mega et des transferts.

**-I.4 "Recruteurs expert"**

Quant nos amis Ganymédiens s'amuse

**-Rapt à Gestrac+**

hommage au premier scénario officiel de MEGA premier du nom.

---

# "Vacances de rêve à Santa Isabella"

## Synopsis

Les P.J ont gagné un séjour dans un village de vacances situé à Santa Isabella, une petite île (imaginaire - je précise) des Antilles. Ils sont soit de simples estivant, soit des « Gentils Animateurs »...

Le Village propose toutes sortes d'activités : ski nautique, pêche au gros, plongée sous-marine, tennis, tir à l'arc, etc. C'est une bonne occasion pour ces citadins occidentaux moyens de s'initier à des disciplines dont ils ignorent pratiquement tout !

## L'île de Santa Isabella

C'est une petite île volcanique assez isolée, située à une trentaine de kilomètres des côtes de l'Amérique du Sud. Pas très peuplé, l'essentiel du territoire est encore relativement sauvage.

Santa Isabella est une ancienne colonie espagnole, indépendante depuis le 19e siècle. Traditionnellement, on y trouve des plantations caféières et de tabac. Politiquement parlant, c'est une minuscule république, qui n'entretient aucune force armée. Suite à un accord signé avec plusieurs gouvernements voisins, son indépendance est garantie par l'un ou l'autre pays « allié » (ce qui explique la présence occasionnelle de petits patrouilleurs étrangers dans la région).

Santa Isabella a été durement affectée par deux catastrophes au 20e siècle : d'abord une éruption volcanique qui ravagea la moitié de l'île (1902) puis une épidémie de variole (1954-55). Économiquement parlant, l'île n'a vraiment commencé à s'épanouir qu'à partir des années 1960, quand les autorités locales signèrent des contrats avec la S.E.E pour le développement d'« activités touristiques ». La location de territoires sur l'île et le Village de vacances (où travaillent certains autochtones) sont devenu les principales ressources financières de l'île...

Néanmoins, les curiosités locales sont rares , en dehors du port où l'on trouve quelques vieilles constructions coloniales pittoresques (église, fort espagnol avec canons du 17e siècle...).

## Le population locale.

La population locale est également assez typique : 60% de Blancs (descendants de colons), 10% de Noirs (descendants d'esclaves) et environ 30% de métis (certains ayant des ancêtres Indiens). Tout ce monde parle une forme d'Espagnol un peu archaïque, mâtinée d'expressions locales incompréhensibles à l'oreille des étrangers. Quelques-uns peuvent baragouiner un peu d'Anglais ou de Français, quand il s'agit de communiquer avec les touristes.

## Le Port

Le moyen habituel pour accéder à l'île est un petit port, qui se trouve sur la côte orientale. Les origines du port de Santa Isabella remontent au 17e siècle, quand les Espagnols y installèrent un mouillage pour leurs navires, protégé par un fort. La majorité des habitants de l'île habitent à proximité et plusieurs familles possèdent d'ailleurs un petit bateau de pêche.

C'est là que se trouvent la plupart des plus anciens bâtiments de l'île, dont l'église et la résidence du gouverneur (actuellement, le siège des autorités locales).

## Les deux volcans.

Santa Isabella est une île d'origine volcanique, et deux cratères sont ses principales caractéristiques géologiques. Au Nord, le plus grand - la Montaña Humeante (la Montagne qui fume) - est manifestement encore en activité ; l'autre est un peu plus petit et éteint depuis des siècles. La Montaña Humeante est à

---

l'origine de l'éruption de 1902, qui a provoqué la fuite ou la mort de près de 50% de la population locale (essentiellement à cause d'émanations de gaz toxiques). Cette tragédie a profondément marqué les esprits et, depuis, l'activité du volcan est étroitement surveillée .

La Guilde a fait implanter sur l'île tout un équipement NT6 permettant de contrôler l'activité tectonique, à un échelon local. L'installation des machineries a nécessité plusieurs années (et des moyens conséquents), l'opération devant rester ignorée des autochtones.

Au Sud, l'autre cratère est (théoriquement) inoffensif, et son sommet a été aménagé de manière à pouvoir recevoir un petit hélicoptère.

Entre les deux cratères s'étend un vaste plateau dont la base est constituée de tuf volcanique sur laquelle s'est constituée une certaine épaisseur d'humus. Une végétation tropicale - souvent assez dense - s'y est développée.

## L'héliport

Prévu (normalement) pour un seul appareil **malgré la place disponible**, ses installations semblent modernes mais assez sommaires. Il y a néanmoins un solide hangar prévu pour l'abriter l'hélicoptère en cas de besoin. Cet engin n'est généralement employé que dans certains cas d'urgence quand, par exemple, il faut évacuer des vacanciers grièvement malades ou blessés (le petit hôpital de l'île n'étant pas exceptionnel).

Par mesure de sécurité, l'accès à cet hélicoptère n'est donc pas libre à tout le monde. On y accède normalement par une petite route caillouteuse en lacet (mais il vaut mieux disposer d'un véhicule tout-terrain).

A pieds, il faut environ une demi-heure de marche pour parvenir au sommet. Si l'on est pressé par le temps, il y a une tyrolienne pour descendre et une sorte de télésiège comme pour les sport d'hiver pour la montée. Le télésiège permet à une personne de franchir la pente du volcan en quelques minutes . Un vacancier malade ou blessé peut ainsi être rapidement évacué sur un brancard...Mais le mécanisme n'est pas prévu pour une utilisation intensive il n'est utilisé qu'an cas d'urgence. Sauf la tyrolienne qui est aussi une attraction pour les touristes

Sous les bâtiments de cet hélicoptère se trouvent des salles souterraines secrètes où les Megas ont dissimulé les appareils commandant l'équipement de contrôle tectonique NT6. La plupart du temps, les opérations se font de manière automatique, grâce à un ordinateur spécifiquement conçu et programmé. Ces salles sont donc généralement désertes, et accessibles seulement aux Megas qui en connaissent les issues.

Une salle est également équipée de matériel communication Triche-Radio, ce qui permet aux Guildiens présents sur l'île de rester en contact avec le Sanctuaire. Dans certains cas exceptionnels, il est possible - à partir de là - de guider des petits véhicules spatiaux jusqu'à l'héliport. Mais, c'est un événement rarissime car, la plupart du temps, les scientifiques de l'A.G se rendent sur Terre via leur propre moyens et selon des protocoles éprouvés pour des planètes « en développement » comme la terre ; cependant il arrive que l'AG fasse appel a la guilde pour maquiller un atterrissage en catastrophe d'un vaisseau marchand par exemple et Santa Isabella est dans se cas une destination de déroutage possible.

Comme toutes les autres installations secrètes de la S.E.E, les salles dissimulées sous l'héliport sont dotées d'un système d'auto-destruction.

## Déplacements

Il n'y a pas de chemins de fer et peu de véhicules motorisés dans l'île. La plupart sont d'ailleurs des modèles utilitaires, déjà relativement anciens. Les véhicules les plus modernes sont ceux du Village de vacances : un petit bus permettant aux vacanciers de faire la navette entre le Village et le port, la camionnette (surtout utilisée pour transporter le ravitaillement, du matériel, éventuellement des pièces de rechange ou des matériaux de réparation, etc).

La plupart des autochtones se contentent de vieilles bicyclettes ou d'antiques cyclomoteurs rafistolés. Aux yeux d'Occidentaux du 21e siècle tout cela pourra paraître un peu arriéré. En réalité, c'est adapté aux besoins locaux : vu la surface réduite de l'île, la plupart des habitants n'ont aucunement besoin de faire des

---

grands déplacements.

## Points de transit :

Le premier se situ sous l'héliport dans les locaux technique NT6.

le second au font des cavernes non loin du reperd du Dromornis mécanique derrière un bloc de roche, ce block de roche a servi a de nombreux scénarios avec divers mécanisme d'ouverture.

Par défaut il s'ouvre grâce a un détecteur NT6 construit par les Norjans du sanctuaire, celui ci ouvre la porte quant un Mega tente de se transiter dans le rocher.

comme la forme du bloc de roche n'est pas précisément un tétraèdre, il faut en générale connaître cette astuce pour avoir l'idée d'ouvrier cette porte par ce moyen.

Un deuxième mécanisme d'ouverture est actuellement aménagé sous la forme d'empreinte de 3 paire de mains sur lesquelles il faut exercer un pression au même moment, mais ce mécanisme est souvent adapté en fonction du scénario mis en place par les recruteurs de la guilde.

-si le MJ utilise le scénario « le jour ou les pirates ont débarqué » la décoration du rocher et des alentour représentera de façon stylisée des offrandes faite a une idole triangulaire.

-si le MJ utilise le scénario « le jour ou la créature a attaqué » l'idole sera remplacée ou accompagnée par une représentation du Dromornis avec ses petits.

Actuellement le point B de l'île est aménagé en grotte préhistorique style amérindien au milieu du-quelle trône un tétraèdre de 1,20 maitre de haut en père volcanique basaltique noire de jais.

## Le Village de vacances

Situé sur la côte occidentale, le Village est bâti au bout d'un cap (environ deux kilomètres de long), qui s'enfonce progressivement dans les eaux bleues de la mer. Sur cet emplacement, se trouvait jadis un vieux village, tombé presque à l'abandon bien avant que la S.E.E n'obtienne la jouissance du terrain. Certaines maisons (les mieux conservées) ont été restaurées et servent au logement des vacanciers. Les autres ont été détruites, pour laisser la place à des bâtiments plus modernes.

Une route asphaltée (une seule) relie le Village au petit port de la côte orientale. Par route, il faut traverser pratiquement toute l'île avant de rejoindre ce port, ce qui représente un voyage d'environ 6 kilomètres. En dehors du Village et du port, l'île ne comprend que quelques maisons et exploitations isolées, perdues dans une végétation luxuriante. Il est donc possible de faire de longues excursions sans presque rencontrer âme qui vive.

## Les activités du centre de loisir

### Sports nautiques

Motomarine ( <http://fr.wikipedia.org/wiki/Motomarine> )

Natation (avec masque et tuba)

Pêche en pirogue (« authentique pirogue indienne des Caraïbes »)

Pêche au gros (des requins ! )

Pêche à l'arc

Plongée sous-marine

Ski nautique

### Autres activités sportives

---

Marche à pied (exploration de l'île)

Escalade ; via ferrata (à partir du cratère du grand volcan)

Lutte

Parapente, deltaplane (à partir du cratère du grand volcan)

Tennis

Tir à l'arc

### **Autres loisirs**

Bronzage

Concours de jeux de cartes (belote, poker, etc)

Cuisine tropicale

Danse africaine ; Zumba ( <http://fr.wikipedia.org/wiki/Zumba> )

Golfe sauvage (le terrain est préparé la veille par les organisateurs)

Sauna

## **Le prélude.**

Avant de passer au « Second filtre », les Megas laissent toujours les Candidats s'amuser un peu au Village de vacances, pendant quelques jours... Cela leur permet, entre autres, d'observer leur comportement et de pronostiquer comment ils se conduiront quand le plan se déclenchera.

Le M.J doit prévoir plus ou moins ce qui se passe au cours de ce prélude, et se constituer une réserve de P.N.J innocents, qui seront les compagnons des P.J au cours de ces journées de vacances...

Ce seront, par exemple, le directeur d'entreprise parti avec sa secrétaire (l'épouse croit qu'il est en voyage d'affaires), le gentil couple de retraités à moitié séniles (les enfants ont payé le séjour), une famille de beaufs caricaturaux (le père est garagiste, la mère employée aux PTT, les enfants odieux), des bobos friqués et irritants (le genre qui vote à droite tout en affirmant être socialistes), etc.

Même s'il ne s'agit que d'un prélude, le M.J est invité à le « meubler » avec soin et à le rendre attrayant à jouer... Les P.J, ignorant à quoi s'attendre exactement, doivent réellement se conduire comme s'ils étaient en vacances. Cela signifie qu'ils participeront aux activités de leur choix, feront connaissance avec les P.N.J, etc. Ils peuvent s'amuser sagement, ou bien entreprendre de draguer un(e) P.N.J quitte à ce que ça tourne en situation vaudevillesque... Par exemple, l'un des P.J pourrait tenter de séduire la belle secrétaire (amante) du directeur d'entreprise, ce qui déclencherait la jalousie de ce dernier. Si ça se transforme en comédie de mœurs, pourquoi pas ? Le tout est que ça ne dégénère pas en rixes, bagarres et règlements de comptes (les Megas y veilleront)...

Au bout de quelques jours, quand le M.J jugera que la situation a assez duré, les Megas déclencheront le « Second filtre ».

## **Conseils et utilisation.**

Comme il a déjà été expliqué plus haut, Santa Isabella est une « île truquée » : sur un socle d'authenticité, les Megas ont pris soin d'apporter certains ajouts bien utiles...

---

Certaines choses sont expliquées ici. Mais d'autres peuvent être inventées par le M.J, en fonction de ses propres besoins (nouveaux P.N.J, machines, robots, etc). Il convient néanmoins de toujours bien réfléchir à ce qu'impliquent ces changements...

Pour concevoir le scénario d'un « Second filtre », les Arbitres se basent sur cinq types d'événement majeur pouvant être mis en scène :

- Un débarquement extra-terrestre ;
- Le réveil du volcan ;
- Le début d'une épidémie ;
- L'apparition d'une créature préhistorique ;
- Un débarquement de pirates ;

## Le règle des trois unités.

**Unité de lieu :** Tout doit se dérouler sur Santa Isabella ; autrement dit, les MJ doivent s'arranger pour que les P.J restent bloqués sur les lieux. S'ils veulent absolument quitter l'île, et y parviennent, on considère alors qu'il y a a conclusion insatisfaisante (voir plus loin). Des P.J qui refusent l'aventure n'ont peut-être pas... L'esprit aventureux ! Donc, ils ne sont peut-être pas bâtis pour être des Megas.

**Unité de temps :** Les plaisanteries les plus courtes sont les meilleures. Pour plusieurs raisons, les Megas préfèrent qu'un « Second filtre » ne dure pas plus de 48 heures (moyenne : 24 heures). C'est un laps de temps jugé suffisant pour tester les Candidats.

D'ailleurs, faire durer trop longtemps une situation exceptionnelle (exemple : inciter des autochtones à fuir en provoquant des tremblements de terre), c'est risquer de voir arriver rapidement des curieux sur les lieux (hélicoptères de journalistes, garde-côtes des îles voisines, etc).

**Unité d'action :** Une fois qu'on a choisi un type d'événement majeur, le M.J doit s'arranger pour que ce soit le pivot central du « Second filtre » organisé par les Megas. On peut éventuellement y rajouter des éléments d'autres scénarios possibles, mais il faut faire en sorte que ça soit judicieux et conserver une certaine cohérence.

Par exemple, si le M.J opte pour le débarquement extra-terrestre, ajouter le début d'une épidémie peut être considéré comme l'option supplémentaire la plus raisonnable. Faire apparaître, en plus, une créature préhistorique ou des pirates du 17e siècle, cela serait quand même « un peu trop gros ».

Il est préférable de ne pas sombrer dans un délire complètement absurde, au risque de voir les Joueur « décrocher » totalement...

A moins que vos joueurs soit demandeur de ce genre de scénarios loufoque...

Surtout si les joueurs sont des vétérans ayant pratiqué le JDR, il est très envisageable de prendre certains risques...

Dans tous les cas, il vaut mieux connaître ses joueurs.

## Fin du (des) scénario(s)

Les histoires proposées ci-dessous sont assez « ouvertes » : certaines parties ont été soigneusement préparées par les Megas, mais l'improvisation y occupe une place assez importante. Il n'y a donc pas de conclusion idéale prévue... Et, généralement, les Guildiens arrêtent les frais au bout d'environ 24 heures. Les Megas révèlent donc la vérité aux Candidats et leur expliquent qu'il s'agissait d'un test...

---

Dès ce moment, les psychologues de la Guilde peuvent déjà annoncer si la conclusion du « Second filtre » est jugée insatisfaisante ou satisfaisante.

On considère la conclusion insatisfaisante s'il y a eut des incidents graves (accidents, bagarres sérieuses entre Candidats et Figurants, etc) ayant provoqué un bouleversement voire une interruption totale du « Second filtre »...

On s'efforce d'abord d'évacuer les blessés graves, en vitesse, vers un poste de secours de la Guilde comprenant un médiblock (situé sous l'héliport) ; éventuellement on peut également les transiter vers le Sanctuaire.

**Note pour le MJ:** *Ne pas oublier que les capacités de transfert permanentes aux organisateurs de stopper rapidement une situation dangereuse, il leur suffit de prendre le contrôle du ou des personnages à risque, il est même courant dans ce cas de simuler une crise puis un malaise du vacancier avant de reprendre le fil du scénario, cependant le crédit du GO qui tombe dans les pommes au mauvais moment risque d'en prendre un coup*

*Par ailleurs, il faut faire gaffe avec ce genre de ficelle. Un joueur risque de prendre fort mal le fait qu'un P.N.J prenne le contrôle de son personnage.*

*Cependant, le PJ ne saura même pas ce qui lui est arrivé ! Reste à gérer la réaction du joueur...*

Si, la science médicale des Guildiens permettra de ressusciter des personnages décédés, si cela se réalise en très peu de temps (disons moins d'une heure)... Et, à condition que le corps ne soit pas complètement réduit en bouillie.

Dans tous les cas, la mort irrémédiable d'une (ou plusieurs) personne(s) au cours d'un « Second filtre » serait considéré comme un incident gravissime... Entre autres, parce que cela serait une publicité désastreuse pour le Village de vacances, et provoquerait une enquête des autorités terriennes compétentes. Les activités des Megas à Santa Isabella risqueraient alors d'être fort compromises... Difficile de continuer à organiser des « Second filtres » si l'île est envahie de journalistes, d'enquêteurs officiels ou même de détectives privés !

La conclusion sera donc jugée **insatisfaisante** si les P.J sont **morts, grièvement blessés** ou en **fuite** (ils ont trouvé un moyen de quitter Santa Isabella). Avant d'en arriver à un résultat de ce genre, il est fort probable qu'ils aient commis pas mal de bêtises !

A ce moment-là, les PJ auront probablement été jugés comme dignes de suivre la formation des Megas.

S'ils acceptent, on leur laissera le temps de régler leurs petites affaires sur Terre avant de se faire transiter sur Norjane.

**Henry Auliac va tout leur expliquer en détail : la Guilde, son rôle, les capacités spéciales des PJ et leur recrutement possible.**

**« D'après nos psychologues, vous avez passé ce dernier test très brillamment. Si vous le voulez, vous pouvez devenir des nôtres. Vous n'avez qu'un mot à dire... »**

**Les PJ devraient se sentir un peu vexés d'avoir été manipulés, mais Henry Auliac leur offre les étoiles sur un plateau d'argent. Il y a de quoi oublier leur ressentiment, non ?**

## 1 La Nuit où le volcan s'est réveillé.

Santa Isabella va être le théâtre d'un événement rarissime : la Montaña Humeante (la Montagne qui fume), le redoutable volcan local va gronder et menacer d'entrer en éruption !

Une nuit, après d'inquiétants grondements, le cratère crache un peu de lave et projette une bombe volcanique (semi artificielle, elle est dirigée par un dispositif anti-gravité que les Norjans de la guilde veulent expérimenter grandeur nature)

---

(grand bruit nocturne). [http://fr.wikipedia.org/wiki/Bombe\\_volcanique](http://fr.wikipedia.org/wiki/Bombe_volcanique)

La bombe tombe dans la forêt, provoquant quelques dégâts. Des arbres ont été abattus sur la route reliant le Village au port (c'est vraiment pas de chance). Par ailleurs, des crevasses peuvent également s'ouvrir, libérant des vapeurs plus ou moins nocives.

**Note pour le MJ:** *Les Norjans (les savants de la guilde) ne font pas confiance aux procédures de teste, pour eux rien ne vaut l'avis de personnes issues de mondes primitifs pour avoir des retours sincères de leurs expériences.*

*Et bien sur grand moment de fun quant un Norjan viendra demander aux PJ ce qu'ils ont pensé de leur travaille pyrotechnique !? 😊*

### Événements :

**Hector Faburas**, le technicien du Village, part sur la Montaña Humeante sous prétexte d'inspecter une antenne de communication. Plusieurs heures se passent, et il ne revient pas... Il a un téléphone mobile (ou un autre moyen de communication, genre talkie-walkie) mais ne répond pas aux appels.

Pour une raison ou une autre, des membres du personnel du Village (Henry Auliac, Céline Wu...) demandent de l'aide aux PJ : ils craignent qu'il ne soit arrivé quelque-chose à Hector, et il faudrait aller s'en assurer. Peut-être a-t-il été victime d'émanations de gaz toxiques ?

Le technicien du village Hector Faburas est parti inspecter les antennes de communication sur la Montaña Humeante ; il n'est pas encore revenu ; les PJ vont ils tenter de le ramener, si il n'y pensent pas, la petite Maria Sancha tentera de leur faire savoir que c'est un homme gentil et qu'elle a peur qu'il lui soit arriver quelques chose.

Faburas attend les PJ pour leur faire le numéro du technicien qui a tenté héroïquement de lancer un appel au secours mais qui a été vaincu par les émanations de gaz volcaniques (Céline Wu appuiera cette version même si un PJ avec une formation médicale pourrait avoir de sérieux doutes)

C'est la les points importants de ce passage dramatique (bien sur Hector simule un empoisonnement aux gazes volcaniques).

**Note pour le MJ:** *Le principal intérêt de cet événement c'est de voir comment les PJ gèrent le fait qu'il ne soit pas choisi pour être évacué dans l'immédiat et aussi ce qu'ils feront pour secourir Hector Faburas*

*-vont ils ou non partir au secours du technicien,*

*-réagir à son état de santé (vont ils tenter de le ramener au village alors qu'ils sont loin et dans une partie difficile d'accès de l'île) ;*

*-vont ils prendre en considération que le technicien a tenté d'appeler des secours en risquant sa vie pour le reste des habitants de l'île ?*

*-d'après un géologue en vacances sur l'île une coulée de lave imminente risque d'atteindre le village, comment les joueurs vont ils réagir ?*

*préparer une digue évacuer le village, rentrer d'en savoir plus, ne pas croire ce touriste ?*

## 2 La Nuit où les extra-terrestres ont débarqué.

Santa Isabella va être le théâtre d'un événement rarissime : un débarquement extra-terrestre (On est dans Mega, tout de même). Une nuit, une « soucoupe volante » traverse le ciel... Avant de s'écraser au cœur de l'île (grand bruit nocturne). En dépit de la violence du crash, le véhicule spatial n'est pas trop amoché, mais il a provoqué des dégâts. Des arbres ont été abattus sur la route reliant le Village au port (c'est vraiment pas de chance)... Et la soucoupe est posée pas loin de là.

Il y aura certainement des témoins de l'événement dans le Village de vacances, et certains (dont des PJ) voudront sans doute aller voir sur place. Ne fut-ce que pour s'assurer de ce qui est tombé du ciel... Est-ce bien une soucoupe volante ou un avion bizarre que l'on a vu !? Comme c'est la nuit, on se doute que seuls les plus courageux vont y aller...

### La soucoupe volante et les extra-terrestres

---

Les occupants de la soucoupe sont en réalité des Ganymédiens, dont l'apparence reptilienne peut être assez effrayante pour des Terriens.

En accord avec les Megas terriens, l'équipage ganymédien a mis au point la simulation d'un atterrissage forcé. Certains membres sortiront pour jouer la comédie (ils enlèvent quelques plaques de la coque et dévoilent partiellement les moteurs ; apparemment, ils semblent inspecter les machines puis effectuer des réparations).

Sur conseil des Megas terriens, ils se sont déguisés et portent des uniformes rouges rappelant ceux des visiteurs reptiliens de la vieille série télévisée V . Enfin, bon... On peut s'en apercevoir quand ils ne sont pas **dissimulés** !

**Les Ganymédiens sont réputé farceurs et ils ont visionnés la série 'V' qui les a fait trépigner de rire !**

Des Joueurs connaissant la série peuvent ainsi croire que le M.J leur fait jouer une histoire directement inspirée des Visiteurs... Une belle intox.





A un moment donné, un (ou plusieurs) Ganymédien(s) peuvent éventuellement être surpris dans une mare près du volcan, en train de prendre un bain de boue.

**Grâce à leur technologie très avancée, ils peuvent entre autres :**

- se rendre presque invisibles (aqua-combis avec mode camouflage ; encyclopédie p.225) ;
- créer des illusions holographiques (leurres polysensoriels ; encyclopédie p.232) ;
- paralyser les gèneurs (paralysants ; encyclopédie p.140) ;

Par ailleurs, les Ganymédiens seront équipés de communicateurs leur permettant d'échanger des informations avec les Megas du Village de vacances. Ils seront ainsi tenus au courant, à l'avance, de tout ce que les P.J pourraient tenter.

D'autres Ganymédiens (chargés de « sécuriser » la zone) patrouilleront dans les environs immédiats.

Dans tous les cas, ils ne veulent faire de mal à personne. Mais si on se montre agressifs envers eux, ils utiliseront leurs paralysants... Ce qui risque d'abord de provoquer panique et fuite des Terriens, qui ignorent complètement la nature de cette arme (les paralysés semblent raides morts) !

Normalement, au bout d'un moment, les P.J devraient comprendre que les extra-terrestres ne sont pas méchants et qu'il serait idiot de chercher à les tuer ou à les capturer... Le problème est que beaucoup de gens dans l'île (vacanciers compris) ne vont pas vivre l'aventure avec la même ouverture d'esprit. Les « Martiens » seront perçus comme menaçants, et beaucoup vont croire qu'il s'agit du début d'une invasion de la Terre !

**Note pour le MJ:** *les installations NT6 présent sous l'héliport provoque un brouillage tout en transmettant des informations divers provenant des habituels utilisateurs de l'île ou de leur vacanciers a partir d'enregistrement de leur anciennes conversations (ordinateur NT6 avec programme d'IA type C puissance 2 « Système Expert Evolué (S.E.E. ^^:)) »); certaines transmissions pourrais paraître bizarre a la longue mais comme le scénario est censé se dérouler en quelques jours tout au plusse, ca permettrai d'éviter suffisamment longtemps que le monde alentour ne s'interroge de l'arrêt des communications provenant de l'île.*

*ce seront des messages émis par les Megas, uniquement pour rassurer les gens à l'extérieur de l'île. Et donc, en dehors de Santa Isabella, le reste du monde ignore totalement qu'un engin étranger est tombé*

---

*sur Terre. De plus, les ondes radio sont parasitées dans un certain rayon autour de la soucoupe ; les habitants de l'île sont donc incapables de prévenir qui que ce soit à l'extérieur. Les antennes sur le sommet du volcan sont là pour justifier aux yeux des résidents du village de vacances l'impossibilité de communiquer vers l'extérieur durant les divers scénarios.*

#### Événements :

-Si le MJ utilise « la nuit où le volcan s'est éveillé » l'impacte du vaisseau des ET pourra coïncider avec le réveil du volcan. Les ET pourrais être accusé d'en être la cause et rajouter un peu au côté dramatique de la situation.

**-Culturellement les Ganymédiens mangent véritablement de petit rongeurs qu'il prennent vivant ou tartare (imaginez un ET tenant un rat par la queue et s'efforcent de le réduire en bouillie contre un rocher avant de l'avaler!)**

-L'un des Ganymédien est un « traqueur » professionnel, équipé d'un matériel genre Predator et spécifiquement chargé de suivre les P.J à la trace... Le but n'étant pas de les éliminer mais de les surveiller en permanence. Il pourra également intervenir en cas de besoin (si des P.J maladroits se mettent eux-mêmes en danger, par exemple).

-Si le M.J intègre l'option de la maladie (voir Le Jour où l'épidémie a frappé), les Ganymédiens seront sensés être à l'origine de son apparition. Le Dr Grimbergen pourra alors inciter les P.J à prendre contact avec les extra-terrestres, afin de demander leur aide... Dans tous les cas, pour les Ganymédiens, la maladie sera bénigne (un peu l'équivalent du rhume sur leur planète), et on peut imaginer qu'ils proposent un marché (des gadgets technologiques NT4 contre le « remède »).

-Pour réparer leur véhicule spatial, il se peut qu'ils aient besoin de certains éléments rares (utilisés dans des composants électroniques d'ordinateur portable ou de téléphone mobile).

-Ils peuvent également générer des illusions holographiques terrifiantes, qui peuvent faire croire que des monstres redoutables ont débarqué... Il s'agit d'images de créatures existant réellement sur d'autres planètes (pas nécessairement gentilles, d'ailleurs). Les E.T utiliseront ce moyen pour tenter de dissuader les Terriens de s'approcher de la soucoupe, s'ils se sont montrés trop agressifs.

### 3 Le Jour où l'épidémie a frappé.

Le Village de vacances va être le théâtre d'un événement dramatique : un mal mystérieux va frapper certains estivants et se répandre rapidement... Par mesure de sécurité, le Dr Grimbergen décidera de mettre la zone en quarantaine (Pas question de contaminer tous les habitants de l'île ! )

En réalité, la maladie est bénigne et causée par un micro-organisme concocté dans les laboratoires de la Guilde. mais elle doit être crue mortelle par les PJ ; le médecin de l'île le confirmera et l'infirmière aussi.

#### Événements :

**-Les Gentils Animateurs vont mal.** Les G.A du Village de vacances (ou d'autres P.N.J) tombent malades, et toutes les bonnes volontés sont invitées à aider le personnel soignant.

Si l'un des P.J est médecin, le Dr Grimbergen sera au courant, d'une manière ou d'une autre (Céline Wu, en tant que secrétaire, connaît beaucoup de choses sur les vacanciers). A moins que le P.J ne propose spontanément son aide (ce qui serait son devoir), Grimbergen la lui demandera... Un refus serait vraiment mal perçu (et le recrutement du P.J dans les rangs des Megas plutôt compromis).

**-Le corps de l'inconnu.** Le cadavre d'une personne inconnue est retrouvé dans un coin désert. Manifestement, elle est décédée depuis très peu de temps (presque pas de trace de décomposition), des suites de la maladie mystérieuse. Un P.J doté de compétences appropriées (biologie, médecine...) sera invité à participer à l'autopsie... Les résultats seront extrêmement curieux, puisqu'il parviendra difficilement

---

à déterminer les causes exactes de la mort (la maladie ne semble avoir provoqué aucun véritable détérioration physique). De plus, les systèmes digestif et respiratoire sont complètement vides et paraissent n'avoir jamais fonctionné !

**-Note pour le MJ:** *Il s'agit en fait d'un « cadavre bidon », synthétique, créé dans les laboratoires de la Guilde. Les Megas se sont arrangés pour l'abandonner discrètement, non loin du Village de vacances et observer les réactions des P.J.*

*Par la suite, le corps pourrait inexplicablement disparaître... Soit parce qu'il est conçu pour se dissoudre tout seul au bout d'un certain temps (il reste juste une flaque de matière visqueuse et malodorante), soit parce que « quelqu'un » s'arrange pour l'emmener ailleurs (comme par exemple dans la caverne du Dromornis). Il est possible que les P.J se lancent à sa recherche, persuadés que retrouver ce cadavre est important !*

**-Un avion** parviens a larguer des cesses avec un parachute mais le largage tombe dans la jingle entre les deux volcans, qui ira tenter de les récupérer ?

**-Les événements suivants** peuvent éventuellement être rajouté au scénario du débarquement extra-terrestre ou à celui de la créature préhistorique (voir plus loin). Les Megas sèmeront quelques indices pouvant laisser supposer que l'origine de la maladie est à chercher du côté des « étrangers » (les Ganymédiens ou le Dromornis).

**-La peau des malades** peut prendre la même couleur que celle des extra-terrestres... Ce qui, en réalité, ne prouve absolument rien.

Un P.J médecin ne se laissera sûrement pas berner aussi facilement, mais pourrait réclamer des échantillons biologiques en vue d'analyses (un peu de sang alien, par exemple?). Ce qui pourrait pousser les Candidat à tenter quelque-chose contre les occupants de la soucoupe volante ou le Dromornis.

## 4 Le jour ou la créature a attaqué.

### Le réseau de grottes

Suite à un récent tremblement de terre, l'entrée d'une caverne semble s'être dégagée sur le versant du volcan en activité. Interrogés sur le sujet, les Megas affirmeront aux P.J qu'ils ignoraient tout de l'existence de grottes à cet endroit. Pour une raison ou une autre, les P.J peuvent y entrer (plus ou moins volontairement) en vue d'une exploration.

Le plan exact du réseau des grottes est laissé à la discrétion du M.J... Il peut être plus ou moins étendu, et rejoindre la mer (v. Le Jour où les pirates sont arrivés). Ou alors, il peut se limiter à peu de choses...

Au bout d'un tronçon, le passage est bloqué par un gros rocher dont la surface a été partiellement couverte de gravures et de peintures. Le tout semble d'une facture primitive et fort ancienne...

Un P.J ayant des connaissances en anthropologie peut supposer qu'il s'agit là d'art amérindien, datant certainement de l'époque précolombienne. A moins d'être vraiment un spécialiste en la matière, il est impossible d'affirmer avec certitude qu'il s'agit là d'une supercherie.

Les gravures et peintures sur le rocher représentent - de manière très stylisée - une sorte d'oiseau géant (grandes pattes, long cou, bec énorme), aussi grand qu'un homme. Peut-être même encore plus grand... On peut le voir en train de poursuivre des petits bonhommes, les attaquer et les manger. Plus loin, on peut voir l'oiseau dans un endroit fermé représenté de façon très schématique (une grotte ?). Les petits bonhommes semblent pousser devant eux une grosse chose, les séparant graphiquement de l'oiseau.

L'interprétation sera sans doute assez évidente, aux yeux des P.J inquiets...

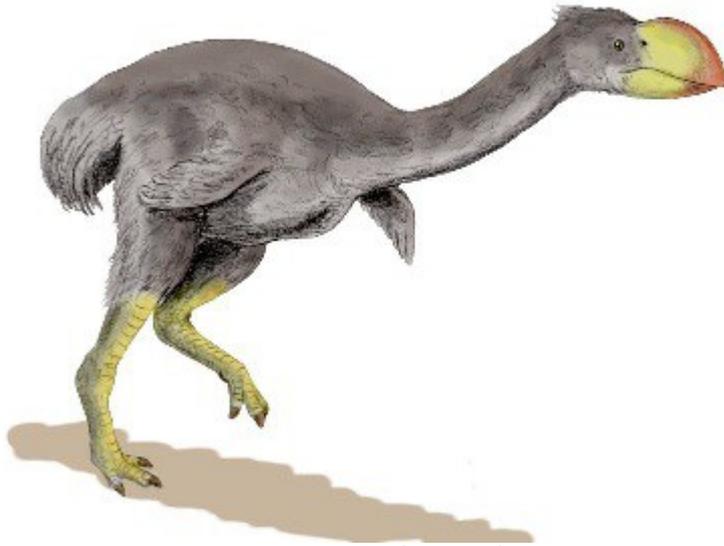
Un P.N.J (s'il est présent) haussera les épaules en disant que « Tout cela n'a sans doute qu'une signification symbolique... Un oiseau géant, allons donc ! ». Bref, il joue hypocritement à l'incrédule de service.

Mais, le squelette d'une créature impressionnante peut être retrouvé, non loin de là... Ainsi que les restes

---

d'une coquille d'œuf colossale !

## Le Dromornis



Dans ces grottes, les Megas ont placé une créature ressemblant vaguement à une espèce d'autruche.

**Note pour le MJ:** *Pour un P.J ayant des connaissances en paléontologie, il rappellera plutôt une espèce d'oiseau préhistorique, sensée être disparue depuis des milliers d'années... S'il a le temps d'y réfléchir, il trouvera certainement très curieux de retrouver dans les Antilles, un « fossile vivant » australien (si le M.J a situé son île dans le Pacifique, ça paraîtra juste un peu moins bizarre). Dans tous les cas, très difficile d'expliquer comment cette créature serait parvenue à survivre dans ces grottes pendant des siècles !*

En fait, il s'agit juste d'un robot conçu et fabriqué dans les laboratoires du Sanctuaire. Pour le créer, les Guildiens se sont inspirés du Dromornis, membre d'une famille d'autruche géante ayant disparu de la Terre depuis des temps préhistoriques.

Le pseudo-Dromornis est une créature imposante et relativement lourde (environ trois mètres de haut, poids proche d'une demi-tonne). Elle est prévue pour être plus effrayante que dangereuse... Les Megas n'en ont donc pas fait une « machine à tuer », bien qu'elle soit parfaitement capable de se défendre si des P.J courageux veulent l'attaquer. Son arme principale - un bec redoutable - est plus solide que l'acier. Il peut l'utiliser, par exemple, comme ouvre-boîte pour découper la carrosserie d'une voiture (ou casser en deux une barre de fer).

Néanmoins, l'intelligence artificielle du pseudo-Dromornis est relativement faible (à peine supérieure à celle du modèle original sans doute) et « bridée » par une programmation lui interdisant de faire du mal aux êtres vivants.

Passé le moment de surprise au moment de son apparition, il est fort probable que les P.J se ressaisissent plus ou moins rapidement... Et décident de tenter de l'attaquer. Ils tenteront peut-être de le capturer vivant, ou seront plutôt tentés de se payer un gros poulet à la broche.

Les Megas verront comment les P.J réagissent devant cette créature inconnue : vont-ils essayer de l'amadouer, de l'attraper ou de la tuer ?

Dans le cas où ils seraient tentés par une solution expéditive (Ce monstre est beaucoup trop dangereux ! ), les Megas leur feront remarquer que la créature est un phénomène zoologique unique... Il pourrait être intéressant de le ramener vivant, en vue d'études scientifiques. Ils pourraient peut-être même en tirer quelques profits... La perspective d'une récompense pourrait modifier le comportement des P.J.

**Situation possible :**

---

-La créature peut avoir emporté les **équipements parachutés** (ou tout autre chose qui paraissent utile aux PJ) dans sons repère

-Ce sont des organisateurs qui contrôlent le robot, selon la progression de l'équipe de PJ, ils utiliserons l'autruche contre eux ou pour eux ainsi ils peuvent s'en servir pour les amener a un endroit précis.

-le Dromnoris est surprit a chaparder dans les réserves ou a éventrer la réservoir d'eau potable (avec sons bec plus résistant que l'acier;) il sera directement rendu responsable de la propagation.

-Le Dromornis est effrayant mais pas si dangereux que ça... Et les P.J risquent de rapidement s'en apercevoir : les attaques de l'oiseau sont maladroites (volontairement, parce que sa programmation lui interdit de faire du mal aux êtres vivants). Cela risque de paraître très bizarre aux P.J...

-La créature a dévoré le cadavres artificiel de l'épidémie et rendre l'expédition pour récupérer le parachutage plus angoissante.

Cela peut effectivement être une astuce pour que l'un des Guildiens « disparaisse » : il tombe malade puis se fait remplacer par un faux cadavre, une fois que les P.J ont le dos tourné.

**Note pour le MJ:**

*1) Dans la pratique, ça veut dire que le Guildien - sensé être mort - doit se cacher et ne réapparaît plus avant la conclusion de l'histoire ! Pas question qu'il joue au fantôme ou autre farce foireuse (Je me met une fausse barbe et je me fais passer pour un étranger de passage ). Il vaut donc mieux que le Guildien n'ait plus une utilité vitale (en tous cas, dans le champ d'observation des P.J). Possible que le gars aille se cacher dans les installations secrètes des Megas, sous l'héliport.*

*2) Il vaudrait mieux que les P.J n'examinent pas de trop près le faux cadavre, sinon ils risquent de s'apercevoir que « quelque-chose ne va pas » (un médecin se rendra compte que le corps semble artificiel).*

-Le médecin du centre prétend qu'un échantillon de la créature permettrai certainement de trouver un antidote ou que le cadavre que le Dromnoris a apporté avec lui devait avoir fabriqué suffisamment d'anticorps pour servir d'accélérateur pour le système immunitaire des autres malades, il faudrait donc retrouver ce cadavre en suivant la créature dans sa tanière.

D'après le docteur, les autres malades développent des anticorps mais pas suffisamment vite pour les sauver mais si un patient meurt les anticorps pressés dans son cadavre serviraient de catalyseur pour accélérer les décès des malades encore vivants.

il serait urgent de le ponctionner le cadavre avant qu'il ne pourrisse ! (urgence avant la décomposition du cadavre, traque de la bête pour trouver son refuge, peur de se faire bécoter, dégoût face à la mort et aux cadavres,... que d'émotions !

-Finalement, le volatile pourrait ainsi apparaître comme craintif et curieux. Ce qui ne l'empêcherait pas d'être assez embêtant : il tente de manger constamment de manger quelque-chose (des fruits surtout, des poissons, un sandwich, etc).

Les P.J iront sans doute à sa recherche, mais il les localisera facilement à distance (il peut être équipé d'un système de détection NT5-6) et il fuira ou se cachera. Au contraire, si les P.J s'éloignent de lui, il aura tendance à se rapprocher et à se montrer brièvement, histoire de les appâter..

Le Dromornis pourrait ainsi jouer à cache-cache avec les P.J pendant un certain temps...

-Si le MJ utilise « le jour où les pirates sont arrivés » la créature chipe tout ce qui brille et surtout ce qui est doré, elle l'amène en suite dans les cavernes proche du point de transit 'B'

## 5 Le jour où les pirates sont arrivés.

Semblant surgir du 17e siècle, un bateau à voiles aborde l'île. A son bord une douzaine de pirates qui semblent plus vrais que nature ! Les étranges personnages parlent comme d'authentiques flibustiers, et paraissent décontenancés par ce qu'ils découvrent dans le Village de vacances.

Néanmoins, ils sont armés (fusils, pistolets à poudre noire, sabres d'abordage...) et se montrent plutôt agressifs...

Les P.J seront certainement dubitatifs au cours de l'événement : sont-ce des gens qui - par miracle - auraient

traversé le temps, des aliénés qui jouent aux pirates, ou simplement des plaisantins qui se paient leur tête ?

En réalité, c'est la troisième option qui est la bonne : des vieux Megas (en accord avec les Arbitres et autres Figurants) ont monté toute une mystification, destinée à plonger les P.J dans une situation extraordinaire. Ils comptent surtout bien s'amuser, et les autres Megas devront sans doute intervenir pour éviter que les choses n'aillent trop loin... En effet, les armes des pseudo-pirates sont vraies, et ils savent très bien s'en servir. Il vaut mieux éviter un accident regrettable...

## Le brick.

Le navire des pirates est un brick, extérieurement semblable à ceux du 17e siècle ([http://fr.wikipedia.org/wiki/Brick %28bateau%29](http://fr.wikipedia.org/wiki/Brick_%28bateau%29)). De loin, il n'a apparemment aucun équipement que l'on peut s'attendre à voir sur un navire moderne (antennes, feux de signalisation, etc). Soit le brick est toujours comme ça, soit les Megas ont démonté ou camouflé tous les gadgets « anachroniques ».

Les Megas l'ont baptisé "**La Empresa**" / Entreprise (clin d'œil qui n'échappera pas aux fans d'une certaine série télévisée).

Il est également équipé de canons, qui ne sont que des très belles imitations ( Faut quand même pas pousser la plaisanterie trop loin ) ; mais il faut vraiment les examiner de près pour s'apercevoir qu'ils sont faux; **Sauf l'un d'entre eux étudier pour faire un maximum de bruit.**

Pour manœuvrer le brick, un équipage minimum d'une douzaine d'hommes est nécessaire.

## La crique aux pirates.

Le brick des pirates jettera l'ancre dans une crique située au Nord de l'île, en face de de la Montaña Humeante. La petite plage rocailleuse de cet endroit est pratiquement inaccessible par voie de terre : le versant du volcan bloque le passage vers l'intérieur de l'île.

Néanmoins, on peut y trouver l'ouverture d'une voie (étroite) vers un réseau de grottes naturelles.

## L'histoire des pirates.

A bord de son brick, secondé d'une douzaine d'homme, le capitaine Barbe d'Or revient à Santa Isabella. Son but est de récupérer le butin d'un abordage, caché dans un réseau de grottes... Il cherche à être le plus discret possible car l'île est contrôlée par les Espagnols.

Hélas, dans les grottes, ses hommes et lui constatent que le trésor à disparu ! Les Espagnols auraient-ils découvert et emporté leurs biens mal acquis ? Furieux, ils décident de courir le risque de se mettre en chasse...

Ils débouchent hors des grottes, par une issue récemment dégagée au cours d'un tremblement de terre (voir plus haut). Ils rencontrent des étrangers (les P.J) et les somment de répondre à leurs question ( Qui êtes-vous ? Avez-vous pénétré dans les grottes ? Qu'y avez-vous trouvé ? Etc).

Prudemment, les pirates évitent d'expliquer exactement ce qu'ils cherchent, et ils ne répondent pas aux questions des P.J, ou alors en mentant comme des arracheurs de dents. Ils affirmeront d'abord être de « paisibles commerçants », cherchant « quelque-chose qu'ils ont perdu ».

Évidemment, comme il n'y a jamais eu de trésor dans les grottes, les P.J n'y auront rien trouvé qui intéresse les pirates. Ils peuvent tenter de bluffer, et raconter une histoire inventée de tous pièces (qu'ils ont vu d'autres personnes pénétrer dans les grottes, par exemple). Quoi que répondront les P.J aux questions des pirates, ces derniers garderont une attitude soupçonneuse...

Barbe d'Or demandera alors aux P.J de les mener « jusqu'à leur village »... A moins que les P.J ne tentent de leur jouer un mauvais tour (en les emmenant loin de là, par exemple), ils devront bien les y conduire.

---

Là, les pseudo-pirates feindront un grand étonnement devant les merveilles du monde moderne (« véhicules sans chevaux », lampes électriques, « machines parlantes » (lecteurs de CD), etc).

Aussitôt, ils affirmeront que les P.J doivent être des sorciers, ayant vendu leurs âmes au Diable : Vous vous cachez ici pour échapper à l'Inquisition ! Vous feriez mieux de nous aider, sinon nous vous livrons aux Espagnols !

Menace qui ne devrait pas trop inquiéter les P.J... Mais les pirates auront l'air assez nerveux, et prêts à utiliser leurs armes !

### Événements :

**Tentative de capture du brick des pirates.** Les P.J pourraient croire qu'il est possible de s'emparer du bateau des pirates pour s'enfuir de l'île. Dans l'absolu, l'idée est assez stupide... D'abord parce qu'il est douteux que les P.J sachent manœuvrer un vieux voilier. Ensuite, parce qu'ils ignorent s'il reste des pirates à bord, et combien il y en a.

Par ailleurs, Barbe d'Or est précautionneux, et refusera toujours de donner trop d'informations au sujet de son navire. Il ne dira pas où il se trouve, ni l'importance de son équipage.

Si les P.J tentent néanmoins leur chance, souhaitons-leur bon courage : il reste huit hommes à bord du brick, et ils attendent de pied ferme ces rigolos de Candidats. Étant donné que ce sont des anciens Megas, il sera difficile de les surprendre, et encore plus difficile de les vaincre !

**Proposition d'un marché aux pirates.** Un P.J particulièrement baratineur pourrait tenter de négocier avec les pirates... Il faut d'abord qu'il découvre ce que cherchent exactement les pirates (le trésor) et ensuite déterminer ce qu'il pourrait proposer comme marché.

Une des possibilité consiste à amener les pirates en face du roche qui bloque le passage au point de transit B situé dans le réseau de caverne de l'île ; En espèrent que le trésor se trouve bien de l'autre coté...  
*Et si vous nous avez raconté des histoires, ce sera votre fête...*

### Si les PJ se désintéressent des pirates :

-Ils font des passages de plus en plus proche du village des vacanciers ou tout autre lieu ou ou décide de s'installent les PJ

-il irons faire des raides dans leur campement pour se réapprovisionner en eau et en nourriture leur subtiliser de menu objets, peindre des tete de mot sur leur tente ou leur bungalow, tenter de leur refourguer des cigares cubains contre les réserves de rhum que concernent les organisateur dans leur baraquement (étonnamment ils connaissent l'emplacement exact)...

-Il vont en faire des tonnes, même si (et les organisateurs ne leurs on pas demander d'en faire autan)

Les pirates sont armés et se montrent menaçants !

Quitte à montrer qu'ils ne rigolent pas, ils peuvent abattre (faire semblant, du moins) l'un des Guildiens.

## L'équipage.

**Barbe d'Or** . Alias « Sage Alnomia » Ancien de la guilde des messenger galactique Le chef des pirates est un personnage haut en couleurs, au poil blond, arborant des cheveux longs bouclés et une imposante barbe ébouriffée. Un regard halluciné, la bouche déformée par un rictus carnassier et des cicatrices sur le visage... Bref, le physique du forban de mer typique.

Comme il se doit, il conduira l'expédition à terre. Pas question pour lui, néanmoins, de travail manuel : ses hommes sont là pour creuser et ramener le trésor à bord.

---

Armes : sabre d'abordage, deux grands pistolets à poudre.

Équipement spécial : longue vue dissimulant l'équivalent d'une lunette SVM - Super Vision Multiple - couplée avec une interface mentale holographique (encyclopédie p. 222).

**Monsieur Frelon alias « Major Jappa ».** Le fidèle second du capitaine Barbe d'Or. Rondouillard, rouflaquettes grisonnantes et petites lunettes... Pas vraiment un foudre de guerre. Obséquieux avec le capitaine mais, en réalité, prêt à le trahir si les choses tournent mal. Sans être très psychologues, les P.J devraient facilement comprendre que « Monsieur Frelon » pourrait aisément tourner sa veste dans une situation de crise.

Armes : petit pistolet à poudre d'une taille ridicule (en réalité, un paralysant camouflé), poignard.

**Luis Henriquez.** Luis n'est pas Espagnol, mais Portugais. C'est une grande différence. Il est de taille moyenne, épais et poilu comme un gorille. Il sent également très mauvais et arbore une dentition dans un état effroyable (magie du maquillage). Le bonhomme parle avec un accent hispanique à couper au couteau, et est incroyablement susceptible : le seul fait de le regarder de travers équivaut pour lui à une insulte. Il cherche sans cesse la bagarre, et Barbe d'Or doit régulièrement le rappeler à l'ordre.

Armes : Fusil à poudre noire, sabre d'abordage.

**Chien Noir .** Comme son surnom le laisse deviner, Chien Noir est un grand africain baraqué. Il est laid, chauve, torse nu, et couvert de cicatrices. Chien Noir reste plutôt placide en toutes circonstances, et Barbe d'Or sait qu'il peut compter sur lui en cas de besoin. En particulier si Luis Henriquez pète les plombs et qu'on a besoin de quelqu'un pour le ramener au calme.

(Note : Si un polémiqueur de service affirme que « Chien noir » est péjoratif, le M.J objectera que le Mega - qui s'appelle en réalité Henry Martin - a lui-même choisi ce surnom ! )

Armes : Hachette d'abordage, poignards.

## Les vieux qui s'amuse.

Ces figurent sont en fait de vieux megas qui ont sauté sur l'occasion de s'amuser un peu avec les bleus.

Il vont en faire des tonnes, même si (et les organisateurs ne leurs on pas demander d'en faire autan) les PJ se désintéressent des pirates :

Ils font des passages de plus en plus proche du village des vacanciers ou tout autre lieu ou ou décide de s'installent les PJ

il irons faire des raides dans leur campement pour leur subtiliser de menu objets, peindre des tete de mot sur leur tente ou leur bungalow, tenter de leur refourguer des cigares cubains contre les reserves de rhum que concernent les organisateur dans leur baraquement (étonnamment ils connaissent l'emplacement exact)...

Les axessoires qu'ils arborent semblent être issu d'un filme de pirate et sont loin de ce qu'on peu trouver dans la piraterie moderne (chapeau, pistolet a poudre, sabres, perroquet...)

Même leur bateau paraît venir d'un autre age (cependant il est remarquablement équipé notamment au niveau des moteurs)

De vrais enfants qui vont faire rager les organisateur qui retraitent d'avoir inviter des vieux de la guilda a participer !

**Note pour le MJ:** ces Megas expérimenté forment dans la guilda une sorte d'équipe d'inspection qui en profite pour prendre du bon-temps :

*Ce sont tous les quatre d'ancien camarade de mission qui ont parcouru le continuum depuis plusieurs*

---

décennies actuellement ils ont ré-constitué une équipe de choc qui s'invitent dans différentes missions pour observer le bon fonctionnement de la guilde. Mais ils ont surtout trouvé l'occasion de reprendre du service et de s'amuser comme au bon vieux temps il s'entretiennent de temps en temps sur des missions banales mais aussi quand il y a un groupe de Megas qui posent question aux anciens de la guilde (c'est le principal argument que donne « barbe dorée » au conseil des anciens de la guilde.

L'un d'entre eux est un vieux « ancien » et les autres sont d'anciens camarades à qui il a toute confiance (plus de 40 ans de mission ensemble, sa craie des liens) de plus tu peux utiliser ce que j'ai mis sur la S.E.E à propos de l'augmentation des scénarios pour les recrues terriennes, l'apparition de l'équipe de flibustiers pourrait être la conséquence en plus d'être une mission des plus jubilatoire pour d'anciens Megas qui se sont plongés dans l'histoire de la flibuste.

*C'est une équipe spéciale de la guilde qui peut ré-apparaître au cours de la carrière des P.J !  
Les P.J font connaissance avec eux à cette occasion... Puis, plus tard, ils peuvent les rencontrer ensuite au Sanctuaire, ou au cours d'une mission « de routine ».*

Comme ce sont d'anciens agents qui ont gardé pas mal de relations un peu partout, ils peuvent éventuellement servir de source d'informations concernant des Guildiens, des personnalités de l'A.G (agents secrets, officiers de la FRAG, scientifiques, etc) ou bien des PNJ dans d'autres univers.

Éventuellement, ils pourraient aider les P.J à se sortir d'un mauvais pas au cours d'une mission qui tourne mal...

## L'évacuation du Village de vacances.

En fonction du scénario prévu par les Megas, la plupart des vacanciers devraient éprouver une folle envie de quitter l'île.

La phase de l'Évacuation du Village de vacances n'est nullement une obligation... Mais elle découlera logiquement de certaines situations choisies. Dans tous les cas, les Megas doivent avoir prévu si une évacuation risque d'avoir lieu. Et ils doivent avoir organisé, à l'avance, comment les choses devront se passer...

La principale subtilité de la manœuvre est que, si la plupart des vacanciers partent, les P.J doivent rester sur l'île !

Par exemple, dans le cas du débarquement extra-terrestre, la route vers le port de Santa Isabella est coupée : les vacanciers ne pourront pas (n'oseront pas) traverser l'île. Cette issue est donc bloquée.

Il sera possible de se rendre à l'héliport, mais ce sera peu utile : il n'y a qu'un petit hélicoptère, susceptible de transporter quelques personnes. Impossible d'évacuer tout le monde par là... Là aussi, l'issue est bloquée.

Reste donc la solution de la mer... Mais, normalement, toutes les embarcations du Village ne permettront pas d'évacuer tous les vacanciers.

En conséquence, certains peuvent être évacués (les mères de famille avec leurs enfants, les vieux, etc). Par contre, les Megas tenteront de s'arranger pour que seuls restent les P.J, et l'équipe du recrutement (y compris les figurants). Un P.J médecin devra rester avec ses malades intransportables, un P.J amoureux de Céline Wu préférera rester avec elle, etc.

Néanmoins, il est probable que tout ne se passe pas comme prévu, et que des P.N.J supplémentaires restent embarqués dans l'aventure (par exemple, un ou deux autochtones travaillant au Village, sans être dans la confiance). Au M.J de voir si ça apporte quelque-chose à l'histoire... De toute façon, il est prévu que les « témoins gênants » passent ensuite à l'oublier.

### Événements :

-une partie des organisateurs et des vacanciers sont rapatriés par bateau. il n'y a pas suffisamment de place et l'embarcation est surchargée, Melle Wu fait procéder à un tirage au sort ; Les personnages des joueurs ne sont pas sélectionnés et Melle Wu choisit de rester avec eux.

-les vacanciers restants se retrouvent seuls avec trois animateurs sans beaucoup de nourriture et presque plus

de carburant.

-la plus part des vacancier restants sont tétanisé par la peur c'est au joueurs de prendre les décisions (les autres vacancier semble bien un peu bizarre, mais vu les circonstances ca ne dera pas intriquer les joueurs ; ce sont des habitants de Norjane avec des expressions et un accent inconnu sur terre

## Les P.N.J

**Henry Auliac.** Blond, musclé, bronzé, sourire éblouissant, regard dissimulé derrière des lunettes de soleil, montre de luxe au poignet, Henry a le physique des grands séducteurs. C'est le chef des Gentils Animateurs, et il est parfaitement à l'aise dans ce rôle : posé, compétent, et sûr de lui. Bref, un P.J féminin cherchant l'aventure pourrait aisément se laisser tenter...

En réalité, Henry est un Mega vétéran ayant atteint le rang d'Opérateur. Et il est beaucoup plus âgé qu'il n'en a l'air (il a été recruté 20 ou 30 ans plus tôt, et devrait approcher de la soixantaine). C'est un chef-né, charismatique, mais il est souvent jaloux des Candidats masculins qui le considèrent surtout comme un rival. Au cours du « Second filtre », il tient particulièrement à l'œil les fortes têtes qui contestent constamment son autorité ou refusent d'écouter ses conseils de prudence. La plupart du temps, il est diplomate et s'arrange pour désamorcer les disputes.

Mais, dans tous les cas, le bonhomme sait se défendre : c'est un expert en arts martiaux et tous types de combats à mains nues ; il est improbable qu'un P.J - même un bagarreur professionnel - parvienne à le vaincre. Dans les situations extrêmes, il peut s'armer d'une matraque, d'un couteau ou de toute autre arme improvisée disponible (il dispose également d'un pistolet paralysant). Bref, Henry Auliac est le gars qui interviendra de manière musclée si l'un (ou plusieurs) P.J débloquent complètement.

Équipement spécial : montre de luxe dissimulant un communicateur NT5 ; gros téléphone mobile dissimulant un mini-pistolet paralysant (modèle spécial : un seul coup) ; pistolet paralysant (modèle standard) caché dans sa chambre.

**Hector Faburas.** Ce technicien du Village est un grand gaillard taciturne, à l'allure sportive. La plupart du temps, il n'est pas en contact avec les vacanciers car il est très occupé à effectuer réparations et entretiens. Auto, motomarine, hélicoptère... Aucun véhicule ne semble problématique à Hector, qui paraît être doué du génie de la mécanique.

En réalité, c'est un Mega Ranger expérimenté, instructeur, temporairement affecté à l'équipe de Santa Isabella. L'un des objectifs de sa mission est d'apprécier le côté débrouillard des Candidats.

Durant l'évacuation, il part pour (soit-disant) vérifier le générateur solaire alimentant l'antenne-relais.

**Céline Wu.** Cette métis chino-américaine, apparemment d'une vingtaine d'années, est secrétaire au bureau administratif du Village. Elle affirme que cette occupation lui permettra de financer ses études d'infirmière. Elle n'a pas vraiment le physique d'une top-model occidentale (plutôt petite, cheveux noirs, yeux en amande, grandes lunettes rondes...) mais elle est charmante à sa façon. On ne sait jamais, un P.J pourrait éprouver l'envie de tenter une aventure avec elle... Mlle Wu ne le repoussera pas, à moins que le « séducteur » s'y prenne vraiment comme une savate.

En réalité, c'est une Mega Empathe, moyennement expérimentée, qui doit évaluer le côté émotionnel des Candidats.

**Dr Grimbergen.** Le médecin (belge) du petit poste de secours du Village. Un quarantenaire rondouillard et jovial, souvent prompt à raconter des histoires drôles. Derrière cette façade de boute-en-train, il y a néanmoins un médecin compétent et toujours soucieux du bien-être de ses patients...

Le Dr Grimbergen est, en réalité, un Contact de la Guilde, employé au Village de vacances depuis des années. Les Megas locaux lui accordent une confiance totale.

**Pedro Gandul.** Moustachu, petit, bedonnant et pas trop malin (imaginez le sergent Garcia dans Zorro), Pedro est un autochtone, qui joue un peu le rôle d'« homme à tout faire » au Village de vacances. Entre autres, il

conduit la camionnette pour aller chercher le ravitaillement au port, s'occupe d'aller poster le courrier, range et entretient le matériel, etc. Souvent pas trop concentré sur ce qu'il fait, il interrompt volontiers sa tâche pour discuter avec une rencontre (autochtone ou vacancier), se désaltérer, manger un morceau voire faire la sieste. Bref, pas du tout le genre à faire du zèle, sauf si quelqu'un lui file discrètement un « pourboire » (normalement, c'est une pratique interdite dans le Village). La seule chose qui empêche Pedro d'être viré est qu'il est relativement honnête et sait rester discret sur certaines choses vues au sein du Village... Bref, bête mais pas méchant.

Absolument pas au courant des activités secrètes au sein du Village de vacances. Quand il est témoin de quelques « choses trop gênantes », on le passe à l'oubli peu de temps après.

**Maria Sancha** (alias « Criga Sulla ciz vij XI »). Apparemment, une gamine d'une dizaine d'années, très agile, que les P.J peuvent (éventuellement) remarquer en train de jouer dans le Village. Normalement, ils n'y prêteront pas particulièrement attention... Mais, après l'évacuation, elle surgira de nulle part, en larmes, affirmant qu'elle a perdu ses parents ! Braves cœurs, il est probable que les P.J la prendront sous leur aile protectrice. Elle se révélera être un vrai pot de colle, ne voulant pas lâcher ses nouveaux « oncles » d'une semelle... Elle réclamera souvent l'attention sous un tas de prétextes divers et variés (elle a faim, elle a soif, elle est fatiguée, elle a envie de faire pipi, etc).

« Maria Sancha » est, en réalité, une Mega, une Talsanite originaire de la ceinture minière Ciz-a. Les habitants de ce monde ressemblent énormément aux Terriens... A l'exception notable qu'ils dépassent rarement 1,40 m. et gardent une apparence juvénile pendant presque toute leur vie. Actuellement, elle est âgée d'environ 34 ans mais n'en paraît pas plus de 12.

Elle peut éventuellement souffrir de deux handicaps psychologiques :

- Ayant passé son enfance dans des installations minières, elle peut être légèrement agoraphobe et donc avoir peur des espaces ouverts ( Pas de plafond !? Aaaaaah ! ) ; en revanche, elle sera à l'aise dans l'obscurité et le réseau de grottes (si les P.J l'emmènent jusque là).

- Traditionnellement, les membres de son peuple vivent dans une relative promiscuité, d'où une certaine tendance à l'autophobie (la crainte de la solitude) ; considérez que « Maria Sancha » peut avoir un comportement assez enfantin, montrant de l'anxiété à la seule idée de rester seule.

Les Empathes de la Guilde ont eu la curieuse idée de lui demander de jouer à l'enfant perdu, histoire de voir comment les Candidats réagiront avec elle.

En tant que Mega, elle maîtrise certaines compétences techniques (du NT4 au 6) mais - évidemment - elle se gardera bien de faire aux P.J une démonstration de ses talents. Dans certaines circonstances, s'ils sont vraiment en difficulté, Maria Sancha utilisera son savoir-faire pour les aider discrètement (quand ils auront le dos tourné). Mais, normalement, ce n'est pas encouragé par la Guilde vu que ce genre d'agissement « fausse le test ». Les Candidats sont sensés se débrouiller tous seuls !

**Note pour le MJ :** *Maria Sancha que les joueurs risque de prendre pour une gamine collante, est ici pour initier les candidat Mega au piége des apparences, c'est une sorte de leçon faite aux personnage qui apparaît au moment du débriefing quant elle participera au banquet de fin du second filtre) . En fait c'est à la demande des organisateur que Maria les aidera dans leur dos ; Une aide de confort pas une aide essentiel a moins qu'ils soit trops nul ou malchanceux et dans ce cas elle aura pitié.*

*Parfois les recruteurs se moquent de la réussite ou non de leurs actions, ainsi un personnage comme Maria peut obtenir une information capitale sur les candidats si ceux-ci s'aperçoivent qu'elle les a aider alors qu'elle est censé n'être qu'une gamine.:*

*1/ils ont été capable de s'en apercevoir (c'est déjà révélateur d'une certaine capacité)*

*2/savoir comment ils vont réagir a l'apparition de la situation insolite d'une enfant étrange (et savoir cela c'est capitale pour de futur agents parcourent le continuum et ses multiples bizarreries)*

*Les compétences des megas latent seront revues durent la formation générale puis la spécifique ; C'est alors qu'ils seront tenu de produire des résultats. Lors du deuxième filtre, faire preuve couverture d'esprit de curiosités de courage et même disons de cœur, c'est le plus important et ce qui garanti un recrutement dans la guilde.*

---

# "Transit"

## (a la poursuite du méga petit poussé )

C'est un scénario comportent deux ou trois transit avec exploration de planètes et recherche de tétraèdre témoin égaré, a fin d'accéder au point de transit suivant ; un scénario construit comme un jeu de piste.

**c'est une variation sur un scénario pour agent débutant :**

-faire du repérage et de la localisation de point de transit, c'est a dire ramener des informations sur un nouveau point de transit a ven que son mini tétraèdre témoin soit archivé dans la tétrateque.

Cette variante, consiste a enchaîner les point de transit a explorer avec localisation a chaque étape du tétraèdre témoin pour accéder au point suivant.

Un mélange entre le jeu de piste et la collecte des œufs de pack !

*Les trois parties que comporte ce scénario peuvent être jouées indépendamment ou a la suite,*

## Histoire d'un sauvetage :

C'est une histoire a base de sac percé et d'un mega voyageur qui trimbale sa monture, se qui lui impose souvent de doubler le point de transit existant par un plus grand fabriqué selon la situation et les moyens du bord ; les megas doivent retrouver au alentour de chaque mondes a identifier, le tétraèdre témoins qui les conduira les megas au point de transite suivant (avec possibilité de faire un crochet sur le sanctuaire pour récupérer se soigner ou récupérer du matériel plus adapté)

**Voici dans l'ordre chronologique les lieux que Cingroull a visité et dans lesquels il pu égaré les tétraèdres témoins :**

### 0/ Les sacs volants

Cette étrange planète et ses méduses volantes sont l'origine du sac percé.

C'est aussi la dernière destination (optionnelle) qui peu clore un scénario pour des joueurs qui en veulent plus.

#### **Digression :**

le Raff a pris l'habitude de mordre dans ces enveloppes volantes ; Cingroull est très occupé, car son Raff en a pris un coup, il a besoin de soin et d'attention (le cerveau est touché)

Il préférerais se débrouiller sans la guilda et même éventuellement il pense tenter de négocier avec des sirènes de l'IC pour le retaper.

C'est aussi pour cela qu'il n'a pas le temps de palabrer longtemps avec le Major ou les agents, sa monture est agonisante (elle cherche encore a mordre dans a peu prêt tout ce qui lui tombe sous le museau comme si sa survie en dépendait (Imaginez une scène dans laquelle les Agent qui insistent pour avoir plus de détails au près de Cingroull ce font mordre par sons Raff 😊 )

### 1/ Le tétraèdre d'émeraude

Cingroull qui tombe sur une tribu d'insectoïdes religieux, leur demande si il ne connaîtrais pas un moyen de « soigner la mémoire » de sa monture.

Mais, si les autochtones le prenne pour une sorte de messie, leur interprétation de « restaurer la mémoire » sous forme de festin avec son raff a la broche et lui en dessert a provoqué un désaccord violent.

Une foie les fêtard carnivore dispersé, Cingroull c'est dépêcher de construire un point de transit avec le premier objet de taille suffisante a proximité du lieu du banquet et la dureté de la pierre a nécessité la transformation provisoire de son couteau laser en lame plus imposante (Cingroull sais parler aux choses qui ont toutes, selon lui, un esprit)

-le sac contenant les témoins laisse éventuellement rechaper celui en terre menant au monde des sacs volants (0/facultatif)

**Digression :** Cigroull sent pertinemment que son Raff va mal, il tente d'utiliser sons étrange instinct/pouvoir,

pour atteindre une destination adéquate.

Il tombe sur une peuplade d'insectoïde qui vénèrent une sorte de mémoire/connaissance du passé qui leur permettais de voyager parmi les étoiles ; Or, son Raff donne les signes d'une forme d'Alzheimer ...

## 2/ Le tétraèdre en plastacier

L'arrivée se passe mal, il doit démolir divers robots avant de décider de partir au plus vite.

Il fini dans la salle d'embarquement au milieu de laquelle un gros bloc de plastacier n'attend plus que son sabre laser pour être transformé en point de transit.

-Le sac laisse échapper le témoin en émeraude dans le labo de Gima qui en a orné son dernier robot de combat; il permet d'accéder au monde des insectoïdes religieux (III/)

### Digression :

Cingroull pensait que plus de technologie serait nécessaire pour soigner son compagnon à 6 pattes.

## 3/ Le tétraèdre de bois

La traversée du lac a provoqué quelques morsures mineures sur les pattes et le ventre de son amis, mais rien qui n'a pu être soigné par la sève de certains des arbres au milieu desquels il a pu construire un nouveau point de transit. Mais en ce qui concerne ses problèmes mentaux, la pauvre bête commençait à devenir plutôt agressive.

-Le sac laisse tomber le témoin en plastacier qui est récupéré par une créature semi intelligente pour sa parade amoureuse; le tétraèdre témoin permet de se transiter sur la base orbital (II/)

**Digression :** Finalement rien ne vaut les remèdes naturels avec peut-être des être vivants pour gérer tout ça...

## 4/ passage au sanctuaire

-Il ramène au sanctuaire le témoin en bois tout en expliquant, en parti, sa mésaventure (il tait l'état de santé de sa monture (chez les Frouliens, ne pas être capable de soigner sa monture est source d'une grande honte)) et donne de vagues informations sur leur localisation.

Possibilité d'indiquer le nombre de témoins manquants avec l'éventuelle surprise des PJ lors de la découverte du témoin supplémentaire en terre qui mène sur la planète des sacs volants, planète qui est, elle, plutôt dangereuse même pour Cingroull.

Comme le major remarque que quelque chose ne va pas dans l'attitude de Cingroull, il décide d'envoyer de suite une équipe vérifier ce/ces points de transit avec une de jeunes mega fraîchement sorti de leur formation.

Parce que localiser un Cingroull (surnom donné aux tétraèdres de grande taille) fait parti des traditionnelles missions pour débutants ; Une sorte de coutume qui rassemble les agents de la guilde dans une sorte de culture commune.

-Ici, le sac ne contient plus que le témoin en bois permettant d'accéder à l'exploitation forestière (I)

**Digression :** Cingroull pense qu'il reste une chance que la guilde veuille bien l'aider, surtout si il peut rapporter quelques témoins pour leur collection.

Sinon, Cingroull redoute de devoir (encore) demander l'aide des sirènes de l'intercontinuum ; Mais quand il a constaté que son sac était quasiment vide, il n'a pas osé demander à la guilde si elle pouvait s'occuper de sa monture.

Il est fier le Cingroull et il sait que sa monture est à l'origine d'une de ses divergences d'opinion avec la guilde. (en fait il a probablement tort, les biocibs de la guilde seraient plus qu'intéressés pour avoir d'avantage d'informations sur le Raff de Cingroull. Et la guilde l'aurait aidé ne serait-ce que par principe « vie et dignité ! »)

## Briefing du major

*J'ai une mission pour vous, c'est un classique des missions pour débutants, sauf que pour une fois elle risque d'être plus longue.*

---

*En fait voilà : Cingroull (encyclopédie p428), un ancien Méga qui aime voyager, est revenu un bref instant dans les locaux de la guilde pour nous apporter une poignée de petit tétraèdre témoin au fond d'un sac, malheureusement cette foie ci le sac, troué, ne contient plus qu'un seul tétraèdre témoin.*

*Il faut dire que ce sac, vraisemblablement fabriqué à l'aide de l'estomac d'une quelconque bestiole, est sévèrement usé et que le dernier tétraèdre témoin encore présent a été taillé dans une sorte de morceau de bois de bonne taille ce qui l'a vraisemblablement maintenu coincé au fond du sac.*

*Cingroull, de son ton bourru coutumier, est reparti en disant que les X autres témoins ont du tomber pré du dernier point de transit (celui en bois) quant il était en transe (état nécessaire pour la création de point de transit) car son Raf (sa monture) raffolais de ce sac ; D'après Cingroull, ça serai facile de les retrouver mais que la, il n'avais pas le temps...*

*Il est actuellement en sale de transite TS15, mais je crin qu'une foi sa monture nourrie, il ne vous attende pas.*

*voici donc votre mission : vous transiter à laide du témoin en bois ; Visiter les alentour du point de transite d'arrivé ; Tenter de localiser la planète sur la quelle il se trouve grâce à « Prof » l'IA fourni dans votre paquetage de mission ; Puis, trouver les autres tétraèdres témoins et repartir visiter les autres mondes sur lesquelles pointes les témoins.*

*Entre chaque nouveau point de transite, vous pourrez éventuellement revenir au sanctuaire vous reposer ou vous réapprovisionner ou encore demander des infos et des conseilles ; votre potentiel d'autonomie sera évalué, mais n'allez pas vous faire tuer par fierté!*

### **A propos de Cingroull :**

Cingroull est un Mega qui s'est éloigné de la guilde à cause de son caractère exécrable; La seule créature dont il apprécie la compagnie c'est son Raff (une sorte de buffles à six pâtes ressemblant aux « Borms » de Wota en plus grand et plus poilus) .

Il s'entête à voyager avec sa monture, ce qui impose des point de transit de grande taille pour les point de transite de départ; Donc, très souvent, il est amené à en créer de plus grand pour repartir.

Il a une sorte d'accord tacite avec la guilde:

*Tu peut te promener et créer les point de transit que tu veux , à condition que de temps en temps tu nous rapporte des témoins des points de transit que tu craie !*

Mais Cingroull ne se sent pas obligé de fournir beaucoup d'explications sur les lieux qu'il a visité si il pense qu'ils ne sont pas dangereux.

Pendant, ce qui est sans danger pour Cingroull ne l'ai pas forcément pour d'autres Megas.

La vie de Cingroull c'est le voyage et il ne prévois pas forcément de revenir,c'est un mega à part...

C'est un rangeur hors père, spécialiste de la création de point de transite; Il peu donc explorer une planète rapidement et créer un point de transit de grande taille pour en partir en amenant son imposante monture.

Comme cette foie ci la plus part des témoins ont été égaré, Cingroull a tout de même donné quelques indications sur les dernier lieux qu'il a parcouru, ainsi que sur les tétraèdre témoins qu'il a créé en même temps que les point de transite qui mènent dans **trois lieux divers** :

-le premier est situé dans une exploitation forestière à l'écologie artificielle, le point de transit que Cingroull a emprunté pour y accéder se trouve à l'intérieur d'un ancien volcan à quelques kilomètres du point de transit qu'il a créé dans une forest.

-le deuxième est situé dans une base spatiale où se déroule des combats de robot il a dut agrandir quelques sas pour faire passer sa monture et a fini par créer un point de transit situé dans une grande sale dans laquelle les autochtone l'avais enfermé

-le troisièmement est dans une plaine parcourue par une tribus insectoïdes agressive qui respecte la force ; Les armes technologiques attire leur convoitise et leur font peur à la foie ; le point de transit est taillé à même une roche cristalline verte.

Chaque monde comporte un point de transit (généralement de petite taille, dans les 1,20 m) par laquelle Cingroull est arrivé, ainsi qu'un deuxième point de transit (beaucoup plus imposant celui là) qu'il a construit pour repartir avec sa monture. Sans oublier la présence d'un ou deux petit tétraèdre témoin qui amène aux mondes qu'il a précédemment parcouru.

### **Note sur l'instinct de Cingroull**

Cingroull se fie à « son instinct » pour trouver un point de transit de destination pouvant permettre de soigner sa monture.

---

Tous les points qu'il a empruntés sont découverts pour la première fois par le Ranger.

On peut noter que le lieu répond aux critères de Cingroull :

-réparer la mémoire du Raff chez les insectoïdes (III/ Le tétraèdre d'émeraude )

une incompréhension sur ce que représente la mémoire pour les Insectoïdes et Cingroull a dégénéré (mais c'était peut-être inévitable)

-trouver un moyen technologique de sauvegarder les fonctions cérébrales (II/ Le tétraèdre en plastacier ) c'est ce qu'a fait le roboticien « Sacta Ourde » qui a fini par déplacer son cerveau dans un de ses robots.

Ici, Cingroull n'est tout simplement pas adapté à un univers technologique cloisonné dans une base spatiale.

-Trouver un moyen de soigner naturellement son animal grâce à la vitalité de certaines plantes(I/ Le tétraèdre de bois )

les cicatrices du Raff ont bien été guéries par la sève d'un arbre, mais pour l'organisation cérébrale du Raff, c'est pas adapté

Même si ce que souhaite Cingroull ne correspond pas à ce vers quoi son « instinct » le guide, c'est pourtant des lieux conformes au moins en partie à ce qu'il cherchait ; un peu comme un génie qui obéirait à la lettre et non à l'esprit des souhaits de Cingroull.

#### **Pour le MJ :**

Le but des Megas c'est de partir visiter le monde qui voisine le nouveau point de transit de Cingroull (la guilde voudrait avoir un rapport détaillé sur les alentours de chaque nouveau pont de transit) puis de partir à la recherche des témoins qu'a égarés Cingroull à cause du sac grignoté par sa monture. Mais après chaque point de transit témoin retrouvé, les Megas sont censés retourner à la guilde pour un débriefing un peu de repos et éventuellement repartir en transit aux coordonnées du témoin si le MJ et les joueurs en veulent plus.

#### **Le matos de mission**

Pour le groupe :

-Analyseur de milieu (encyclopédie P 274)

-Nanordi (encyclopédie P 281)

-Interface mentale holographique (encyclopédie P 279)

-Camera entigrave avec récepteur

-jet-pack antigravité autopropulsé (encyclopédie P 273)

- Un Multidétecteur avec les 5 options de base (encyclopédie P 280)

-Harnais de combat type AG (encyclopédie P 284)

-Localisateur galactique, (encyclopédie P 279)

-Nanordinateur avec « Prof » IA spécialisée dans l'exploration fourni par la Fondation Elanil

**Note du service 'M'** : selon la tradition de la FE, leur IA n'est pas vraiment neutre, celle-ci n'arrête pas de critiquer le travail de ses « associés » et demande toujours plus d'infos pour être sûre de la

correspondance: Mes chers amis, la concordance n'est que de 89.6%, *Allons, encre un petit effort, je suis sûr qu'au sommet de cet édifice la vue est magnifique !*

-Le tétraèdre témoin en bois

-2 Mini tente « bon voyage » 2-3 places (encyclopédie P 287)

-1 bâton de marche avec paralysant dissimulé dans le pommeau (3 charges)

-Médiset NT5

-1 Tradmod III (encyclopédie P 282)

Par personne :

-sac à dos 60L

-ration de survie 7 jours

-Gourde 1L

-pack de survie (encyclopédie P 287)

-botes auto-ajustable

-treillis couleur crème

-Casquette avec mode moustiquaire

-Paralysant standard

## **I/ Le tétraèdre de bois**

---

### **Le témoin**

Avec ses 20cm de haut, il est plutôt grand pour un témoin.

Le bois dont il est constitué semble encore vert quoi que la surface soit légèrement roussie (les résidus de taille laisse a penser a un tranchoir a fusion ou a un sabre laser) et son essence s'apparente au peuplier (souple mais cassant).

### **localisation du point de transit**

Dans le même univers que celui des Megs QF10001 même galaxie situé dans un secteur peu peuplé de l'Assemblée Galactique.

Il mène dans une zone forestière constitué de tronc d'arbres qui se rejoignent a plusieurs hauteurs comme l'ossature d'un immeubles a plusieurs étages.

Le tout semble être étudié de façon a distribuer un peu de lumière a tour de rôle aux différentes parties des étages que forme l'assemblage de troncs jusqu'à la canopée (le sommet des arbres)

Certains troncs font dans les 10metres de diamètres sous une gravité de 0,8G.

Les jeux de lumière change au fil des heures comme si elle invitait a se déplacer avec elle.

C'est une sorte de construction vivante dans laquelle des êtres arboricole courent dans tout les sens a la poursuite de choses variées.

On les voie courir entre les étages et sur les plafond (un mixte entre des parquets et des branches entrelacées).

Ce sont des créatures semi intelligentes aux long bras semblables a leur deux jambes pourvue de 4 doigts aux extrémités. Ils ont des orbites oculaires très brillants, proéminents, et dotés de mouvements indépendants comme des caméléons.

**Le point de transit en bois** a été taillé a même le tronc d'un arbre par un outil particulièrement tranchant et qui a légèrement bullé le bois a sons contacte.

Le tétraèdre se trouve dans une niche qui fais dans les cinq mètres de profondeur pour un tétraèdre de trois mètre de haut.

Cependant le bois reprend vie et de petites branches commence a se former sur les bords de la niche et même sur la face du point de transit qui se trouve ver l'extérieur de l'arbre.

Toute les heures quand le soleil attend cette partie de l'arbre, il cicatrise, ce qui risque a terme de désactiver le point de transit.

### **Le passage de Cingroull**

Dans ce monde, Cingroull est arrivé par le petit point de transit en pierre volcanique situé sur un affleurement rocheux au milieu d'un las a l'intérieur du cratère d'un volcan.

Après avoir traversé le lac sur le dos de son Raff (qui en a vue d'autres), il a escaladé les bords du cratère puis il est descendue en direction d'une forets artificielle qui possède de très grands arbres propice a la construction du plus grand point de transit pour lui et sa monture.

Des traces manifeste de sons passage sont visible sur les flan du volcan et a l'aurai de la forets constitué d'un taillis épineux difficilement traversable, alors que le centre est lui constitué d'arbre beaucoup plus grands et d'un sous bois très « entretenu ».

le passage de Cingroull se caractérise par des rochers coupés comme du beur, des touffes de poiles de Raff dans les branchages quant elles ne sont pas tout simplement découpées ( a noter que les branches commencent déjà a repousser).

### **Les fruits**

Les arbres produisent des fruits blancs qui ressemblent a des noix de coco d'une dizaine de centimètre de diamètre. Ils sont comestible mais peut goûté, a ce stade..

Quant les fruits deviennent rouge, les créatures arboricole les ramassent et les entassent dans des sorte de coupole tressées entre les branches du sommet.

Ces fruits sont ainsi exposé a la lumière et a la chaleur, ce qui les transforment en activent une sorte de

---

processus chimique interne, la chère qui se situe à l'intérieur d'une fine coque de bois devient très riche en protéines et vitamines divers (à noter que le fruit ne se bonifie que si il est percé par les griffes des créatures).

Quant les fruits sont murs, les créatures en prélèvent quelques uns pour se nourrir (mais c'est dangereux pour elles à cause des volatiles).

Si les Pj se débrouillent pour observer la situation au dessus des arbres, il peuvent voire que les arbres sont disposés de façon à former des spirales au centre desquelles se situe des coupoles de branche tressées.

### **Les oiseaux**

Quelques grands oiseaux aux ailles membraneuses (5m d'envergure) viennent récolter les fruits d'une coupole à une autre en en mangeant quelques uns et en amenant la plus part entre leur serres vers une sorte de cratère situé à une trentaine de kilomètre .

Parfois c'est une créature arboricole qui est attrapée par un volatile.

Au sommet des parois du cratère ils nichent.

Ils mangent quelques fruits mais ils s'en servent surtout pour pêcher dans le lac (les fruits flottent ce qui obligent les aquatiques à remonter à la surface ce qui permet aux aérien de les attraper)

### **Le cratère**

Il fait 5 km de diamètre et sur les sommets de l'anneau volcanique (300 mètres de haut pour une largeur à la base de 1 km) les oiseaux ont installé leur nids qui comporte des objets colorés et brillants.

### **Le Lac**

À son centre, le cratère comporte un lac de plus de 3 kilomètre de diamètre à l'eau très chaude (elle renferme des substances chimiques comme du soufre).

Des créatures marines qui y vivent raffolent des fruits et parfois une ou deux créatures arboricole que leur rapportent les volants.

Au milieu du lac il y a un mini affleurement rocheux qui comporte huit formes géométriques barbotent dans une eau fumante, frémissante et odorante.

Ces formes sont des tétraèdres disposés en cercle, elles forment une sorte de nasse destinée à piéger les aquatiques de ce lac.

Des fruits sont entassés au milieu de cette nasse dans laquelle les formes de vie aquatiques se battent pour la domination de cette abondante source de nourriture.

Toutes les 5 heures, un robot volant en forme de barge de transport pourvu de bras /filets vient se poser sur un des tétraèdre et faire une sélection des meilleures prises, c'est à dire celles qui ont pris suffisamment de poids pour ne plus pouvoir se glisser entre les tétraèdres.

### **Note pour le MJ :**

Parmi les 8 tétraèdres un seul est un point de transit ; Et si les poissons, crustacés et autres anguilles ne viennent pas à bout des Mégas, l'odeur, subtil mélange entre œuf pourri cadavre arboricole et le poisson avarié, pourrait bien rendre l'opération de transit plus épique !

-Entre le lac volcanique et la forêt il s'agit d'une forme d'exploitation forestière/fruitière/piscicole.

Des êtres insectoïdes de type Ashvalunns (encyclopédie P 177) viennent parfois récolter des fruits ou des poissons. Les barges de récupération sont parfois pilotées en manuelle pas un ou plusieurs Ashvalunns pas forcément heureux de voire des Talsanites fourrer leur gros appendice nasal dans leur bel écosystème artificiel ; les Talsanites ont une très mauvaise réputation quant à l'écologie, or Cingroull est un Talsanite...

### **A la poursuite du tétraèdre témoin**

Actuellement, c'est la période des amours et les belles ont des griffes acérées qui poussent au bout de leur doigts ce qui leur donne une facilité de déplacement bien supérieure aux mâles de leur espèce ; du moins à cette période.

Celles qui veulent trouver un partenaire arbore un bijou et de vaste parade s'organisent dans lesquelles les femelles sont avantagées par leur griffes.

Ces jeux amoureux consistent à des sources poursuites qui peuvent impliquer des dizaines d'individus mâle pour les femelles arborant les plus beaux bijoux, c'est à dire les plus brillants .

Justement une jeune femelle porte un bijou insolite en forme de tétraèdre métallique ce qui attire un grand nombre de prétendants...

malheureusement pour les Mégas la porteuse du tétraèdre est très douée et la poursuite risque de durer des

heures voire des jours avant qu'un malle n'attrape le tétraèdre.

Les créatures ne sont pas agressives mais curieuses elle sont attirées par tout ce qui brille et rapidement elle tenteront de chiper des objets appartenant aux Megas.

Si les Megas leur font peur, il réserveront leur matériel, mais auront beaucoup de mal à approcher celle qui porte le témoin.

Si les Megas n'arrivent pas rapidement à reprendre le tétraèdre témoin, la créature arboricole sera collectée par un volatile et transportée vers un cratère volcanique mais la créature arboricole se débat et le volatile finit par la lâcher dans le lac.

#### **Déroulement type du scénario**

1/ découverte de la forêt de ses habitants

2/ découverte du tétraèdre témoin en métal au coup d'une créature arboricole

3/ fuite de la créature jusqu'à une coupole

4/ capture de la créature par une sorte de volatile

5/ poursuite du volatile jusqu'au cratère

6/ Le volatile s'enfuit à l'approche des Megas, elle part avec la créature arboricole (et donc le témoin)

7/ le volatile est au prise avec la créature arboricole, elle finit par la lâcher dans le lac

8/ si les Megas arrivent à maintenir à distance les créatures marines qui veulent manger l'arboricole, celle-ci parvient au bord du lac et les Megas peuvent récupérer le témoin

8b/ si les Megas ne parviennent pas à secourir la créature arboricole, le témoin se trouve au milieu du cercle de tétraèdres ou au fond du lac.

#### **Note pour le MJ :**

si vos joueurs arrivent à trouver une solution pour récupérer rapidement le témoin, laissez-les faire et récompensez-les par un deuxième monde à explorer !

## **II/ Le tétraèdre en plastacier**

### **Le témoin**

Il fait 12 cm de haut et est composé d'un alliage de plastacier au rendu chromé, cependant on peut distinguer une irrégularité sous forme d'effet de vague sur les faces du tétraèdre comme si la découpe avait été plutôt lente et exécutée par une main plutôt que par une machine.

Cette alliage de plastacier chromé est particulièrement résistant et il est généralement coulé à chaud car il est presque impossible à travailler une fois durci.

### **Le point de transit de Cingroull**

Le point de transit qui correspond à ce témoin est situé dans la salle d'accueil de la station orbitale « Cash FE ».

Au milieu de cette salle trônait un cylindre en plastacier qui est le fruit d'un accord passé entre un transporteur fauché et le responsable de la station de l'époque, celui-ci, passablement éméché, a fini par accepter un paiement sous forme de plastacier liquide qu'il exigeait être livré tout de suite, là où il se trouvait et que cette fois-ci ce soit « du solide ».

Évidemment, le capitaine du vaisseau de transport a respecté à la lettre l'accord signé en plaçant une douzaine de tonnes de plastacier solide en plein milieu de la salle de réunion/barre/cantine sous la forme d'un cylindre.

Depuis le cylindre y est resté et il sert de panneau d'affichage pour les petites annonces.

Cingroull a changé le cylindre en tétraèdre, mais il reste un panneau d'affichage très utilisé dans ce secteur de la galaxie (des feuilles de matière synthétique ou non qui collent aussi bien sur du plastacier que sur des Megas).

La salle est toujours occupée par divers êtres et si les Megas se matérialisent, ils risquent d'être constellés de post-it en matériaux divers.

---

A l'apparition des megas dans la sale de réunion ils sont reçu froidement par les habitués qui font venir discrètement plusieurs robots équipés de paralysants Les MEGAs apprennent les dégâts causé a la station par Cingroull et veulent une compensation Crédits Sueur ou Sang

### **Le passage de Cingroull**

il s'est retrouvé dans un endroit clos (et Cingroull, il aime pas être enfermé !) entouré de machines et de pièces détachée avec un certain nombre de robots gardiens qui on tenté de neutraliser cette intrus probablement venu voler les secrets de fabrication de leur mère.

La situation s'est envenimée quant un des robots en tenté de paralyser sons Raff ; Le massacre s'est terminé quant les reste d'une des « machines parente » a révélé a Cingroull tout les informations dont il avait besoin, c'est adire ou il se trouve et comme sortir d'ici

Le robot lui a indiqué au « sac a viande » la « sale de réunion » pour trouver un vaisseau susceptible de l'emmener a la surface d'une planète.

Une foie sur place et après avoir agrandi nombre de sas et autre passages trop étroites, la vue du cylindre de plastacier lui a donné une autre idée.

Il a signé une reconnaissance de dette au nom de COMEGA sous forme d'une signature par prélèvement génétique, (ce qui a valu une torgnole au responsable qui avais omis de prévenir Cingroull).

Cependant personne ne croit que ce barbare hirsute puisse avoir du crédit galactique certifié ; il sont accepté de le laisser partir pour s'en débarrasser en gardant la fierté d'être remboursé (même symboliquement par une fausse reconnaissance de dette)

Depuis les responsable de la station n'ont pas voulu s'humilier en tentant d'encaisser cette dette.

Même si Cingroull possède véritablement un conte « ouvert » ainsi qu'un code authentification officiel de la banque de COMEGA garanti sur le crédit galactique.

Les megas risquent d'être tenu pour responsables des dégâts occasionné a la station par Cingroull lorsqu'il a agrandi le passage pour faire passer sa monture.

Une visite a « constater les dégâts » est une bonne idée pour savoir par ou il est passé.

### **la base orbitale « Cash FE »**

C'est une sorte de station service/casse orbitale situé a coté d'une « porte du triche lumière » secondaire (encyclopédie v7 p374).

Ses habitants reprennent de vieilles épaves de vaisseau pour revendre des pièces ou proposer des réparations a bas prix .

Loin de toute planète habitée, ses habitants ont développé une attraction pour attirer du monde et briser la monotonie de leur vie ; Le combat de robots.

La station qui est situé sur un gros astéroïde s'est un peu agrandie et comporte plusieurs ateliers quelques hangars et divers sales de réunion ou de fêtes ; mais la plus part des lieux important se trouvent dans l'espace sur divers carcasse de vaisseau.

la plus part des combats ou des expositions se font dans des épaves d'ancien navire récupéré une bouchée de pain et réaménagés selon les besoins en araines de combats, restaurant multiethnique, hôtel, sale d'exposition...

Un ingénieur, "Sacta Ourde", a commencé a récupérer quelques robots d'asseau issu de la première guerre positronique.

Il a remplacé leur cerveau positronique par un système de commande a distance rudimentaire.

pour se distraire, les habitants de la station en commencé a se lancer des défis par robots interposé pour apaiser les tentions dut a la promiscuité.

Petit a petit des spatiens de passage ont été invité a piloter quelques robots puis leur

mécaniciens/ingénieurs ont commencé a concevoir leur propre robots pour les confronter a ceux de Sacta.

Depuis, une ligue s'est montée et des dizaines de compétiteurs viennent avec leur créations disputer des combats dans des catégories divers.

Récament, une nouvelle catégorie de combat est apparu a l'initiative de « Sigon O1 » :le « Exo-Int » combat d'ex-squelettes intégraux.

il s'agit de robots de combats plus grands, conçu pour être pilotés de l'intérieur par un être vivant. Les

accident ne sont pas rare mais ces affrontement attirent plus de paris et ravive les passions des concurrents

blasés.

Cependant, les règles de ces affrontements ne sont pas encore adaptées aux biologiques et les accidents sont fréquents.

A ce propos, le champion de la base Cash FE « Plata tête dure » qui doit la représenter lors du tournoi sectoriel s'est blessé durant l'entraînement (blessé est un euphémisme) ; Et personne ne s'est proposé pour le remplacer...

## Personnages importants

**Sacta Ourde** s'est beaucoup cybernétisée, il ressemble aujourd'hui à un cyborgue qui ne vit que pour ses créations, il est même devenu difficile de le distinguer de ses robots car, à part son cerveau qui reste d'origine, Sacta est entièrement synthétique.

Il vit un peu reclus depuis plusieurs dizaines d'années, son âge doit se situer à la limite de l'espérance de vie des Talsanite (180 ans)

« Le maître », comme il se fait appeler, ne voit plus grand monde et n'assiste même plus en direct aux combats de ses robots.

Plusieurs personnes le suspectent de développer des robots auto-pilotés car le pilote qu'il a choisi pour ses derniers prototypes paraît bien jeune pour l'honneur de piloter un robot du maître.

**Sigon 01** est un jeune serviteur du maître qui semble avoir été traumatisé, il ne réagit que fort peu à ce qui l'entoure et ne parle pas beaucoup, souvent il reste là, perdu dans ses pensées comme si il vivait dans son monde.

En réalité plus personne ne pilote les dernières créations du maître, Sigon01 est un androïde créé par le maître pour donner le change, mais les nouvelles créations robotiques sont conçues pour pouvoir y insérer le cerveau de Sacta qui pilote lui-même son rêve (parfois il pilote aussi Sigon01, ce qui commence à irriter l'IA de Sigon01).

**Gima pralou agat agat**, est l'organisatrice des compétitions, et malgré sa fortune et ses nombreux contacts, elle ne parvient que rarement à battre les robots de Sacta Ourde.

À l'origine c'était sa compagne d'exil sur cette station isolée ; Mais les murs de la station tremblent encore de leurs disputes, une fois Sacta a failli la tuer à l'aide d'un de ses robots, depuis elle tente de l'humilier en écrasant toutes ses créations.

Mais à part quelques victoires incertaines de temps en temps, ce jour n'est pas encore arrivé.

### Habitants typiques de Cash FE

Bigarrés et grande gueules, beaucoup ont le look et les manières de pirates de l'espace, mais peut-être en ont-ils la témérité ; sur Cash FE les différends se règlent en crédit par le troc-troc ou en service, quand la situation est plus tendue, ce sont des robots équipés de paralysants qui sont en charge.

Par contre un certain sens de l'honneur est de mise, un accord est un accord !

Certaines dettes contractées par des êtres louches donnent des moyens d'actions aux notables de Cash FE ainsi quand un agent véreux de la Garde Galactique a voulu arrondir ses fins de mois sur le dos des habitants de la station, son Croiseur a fini par rencontrer une escouade de chasseurs lourds Ykos en colère (encyclopédie v7 p191).

### Le point de transit d'origine

-Se situe au fond de l'atelier de Gima pralou agat agat l'adversaire traditionnelle de Sacta Ourde.

Gima a trouvé dans les débris de son atelier une jolie émeraude taillée en forme de tétraèdre que l'inquiétant barbare au sabre laser a laissé derrière lui.

-Elle en a même orné son dernier robot de combat tout en proclamant que celui qui arriverait à le battre recevrait l'émeraude en trophée

### Note pour le MJ :

En échange de l'information que Sacta triche en pilotant ses robots « classiques » (non Exo-Int ) de l'intérieur, Gima pourra donner l'émeraude en échange.

### Déroulement type du scénario

1/ les Megas sont accueillis par des autochtones hostiles.

---

- 2/ les Megas prouvent que la reconnaissance de dette est valable
- 2b/ participer gratuitement au nouveau championnat de « Exo-Int »
- 2c/ Tout casser/impressionner a la Cingroull
- 3/ battre le robot de Gima pralou agat agat pour récupérer le point témoin d'émeraude
- 3b/ Trouver ou révéler a Gima le secret de Sigon O1 ou celui des robots de Sacta
- 3c/ Voler le témoin
- 4/ retourner a un des deux point de transit

#### **Variante :**

le point de transit créé par Cingroull se situ dans une araine de combat et les Megas se transitent en plain milieu d'un combat de robots... au bout que quelques rounds le combat est arrêté et les Megas intercepté par d'autres robots équipés de paralysants (ou des organisateurs en colère).

### **III/ Le tétraèdre en émeraude**

#### **Le témoin**

c'est une émeraude taillé en forme de tétraèdre de 8cm de haut, sur terre ce serais inestimable bien que la taille manque de polissage et le choix de la la forme géométrique soit douteuse pour une pierre précieuse.

#### **Le point de transit en émeraude**

C'est une gigantesque émeraude de 2 mètres de haut taillée en forme de tétraèdre  
Il se trouve au centre d'un cercle de douze autres pierres verte translucide (dans les 1,5metres de haut grossièrement taillées en forme géométriques divers) le cercle fais dans les 20 mètres de diamètre.

#### **Aux alentour**

Le tétraèdre central est entouré de douze créature de grande taille couverte de toges recouvertes de caractères anguleux avec des capuches profondes, une créature est assise adossée a chaque pierre du cercle, sous leur capuches elles semblent fixer la pierre centrales.

A l'arrivée des Megas, ils se mettent a produire des cliquètements et des sifflements (ils chantent mais c'est difficile a entendre pour qui a des oreilles et pas d'antennes).

#### **Les créatures**

Ce sont des pèlerins insectoïdes type Berkagh qui vénère le souvenir du messie, celui qui leur a donné la foie (en même temps que sa vie) car les Meg-ka intègrent les souvenir des êtres qu'il mange selon un rituel sacré.

#### **Note pour le MJ :**

Autrefois ils ont ingéré le mega qui a créé le point de transit de cette planète.

Ils en garde un tel souvenir, qu'il en perpétue la mémoire de génération en génération, de grand prêtre en grand prêtre (a la fin de sa vie le grand prêtre est dévoré par ses disciples).

Et celui des disciples qui a le mieux intégré l'esprit du prophète deviens le nouveau grand prêtre.

Bien sur depuis plusieurs siècles le souvenir s'est modifié (d'autan que le teste pour savoir lequel des disciple a le mieux ingéré le souvenir est fixé en fonction de la majorité des disciple c'est a dire ceux qui n'ont pas bien ingéré le précédent grand prêtre...) le message est devenu très confus

#### **Les drogues**

les Mega-Ka connaissent beaucoup de plantes capable d'altérer leur perception mais leur affect est variable sur le métabolisme Talsanite.

De plus leur récente mésaventure avec Cingroull fait que les pèlerins vont tenter de faire ingérer le plus rapidement possible un cocktail de plante divers dans l'espoir de rendre leur libérateurs plus docile.

#### **Le monde**

c'est un monde semi désertique dans lequel la nourriture est rare sans parler de l'eau.

Des vents de sable se lèvent régulièrement et chante entre les pierres dont certaine résonnent avec lui.

Mais quant le ciel est calme on peu admirer des nuits éclairées par des millions d'étoiles ce qui indique que cette planète est proche du centre d'une galaxie.

#### **Le passage de cingroull**

quant Cingroull c'est matérialise devant l'autel sacré des Meg-ka (le point de transit créé par leur mega-

---

mesie) ils lui ont offert une fête et un festin dans lequel il devait être le dessert ; mais cingroull est un met coriace et il les a mis en déroute grâce a son arme laser et quelques mandibules brisées.

Les Meg-ka l'on suivi jusqu'à un gnomon (cercle de pierre servant a observer le mouvement des constellations un peu comme « stone edge » dans l'Angleterre sur sol III)

les pierres sont des émeraudes monumentale apporté la dans les temps anciens (les émeraudes sont sacré dans se monde bien que plutôt commune)  
au centre de ce cercle d'émeraudes trônais la plus grosse pierre qui avais déjà un peu la forme d'un tétraèdre ; cingroull n'a fais qu'affiner l'ensemble.  
Durent les corrections apportées a leur pierre sacré, les Meg-ka y on vu un signe qui indiquait que l'esprit du messie avais une tache importante a accomplir avent de leur transmettre son savoir grâce a l'ingestion sacrée.  
Il attendent a présent le retour de leur messie qui devrai selon eux apparaître par la pierre sacrée corrigée .

### **La fête des megas**

les Berkagh tenterons de les inviter dans leur temple pour un festin devant le premier point de transit de ce monde.

Ils sont très amicaux et exultent (plusieurs messie a la foie, c'est inespéré pour eux, il va y avoir beaucoup plus de chance que la vérité du voyage entre les mondes se révèle a eux).

### **Mystique des Meg-Ka**

Ce sont les descendant des naufragés des guerres de la seconde AG (« 6,2,14 La grande fédération » encyclopédie v7 p 120).

Leur nombre était trop petit pour préserver la mémoire de la ruche et ils ont perdu la plus part de leur souvenirs collectifs.

Seul leur restait le souvenir de pouvoir voyager entre les mondes.

Au début de leur naufrage, ils ont dut se manger entre eux pour survivre et ainsi récupérer un peu de leur mémoire génétique car leur espérance de vie sur cette planète inhospitalière ne leur donnais pas le temps matériel d'enseigner leur reste de savoir a leur progéniture.

Les descendants on fini par s'acclimater a ce monde mais la tradition de l'enseignement par l'ingestion demeure.

L'obsession de leur ancêtres pour partir de cette planète demeure aussi, mais leur niveau technologique étant retombé a NT2, le voyage entre les monde leur apparais plus comme de la magie que comme de la science qu'il ne maîtrise plus du tout.

Quant ils ont vu un mega se matérialiser devant eux, ce fut comme une révélation et quant ils l'on mangé, ils on compris confusément qu'il avais besoin d'être d'avantage lui pour se déplacer entre les mondes ; d'out leur quette de plus de conformité avec la mémoire du mega, même si sa ne leur servirais a rien, leur foie cent fois modifiée par de multiples générations de grand prêtres a fini par mélanger d'avantage le besoin de connaissances de leur ancêtres naufragés qui par la science de la construction de vaisseau spatiaux pensait que leur descendants pourrait repartir et la confusion avec le pouvoir de transit des megas qui a fini par faire un syncrétisme de plus.

Idem avec l'arrivée de Cingroull et rebelote avec l'arrivée du groupe des joueurs.

En bref c'est devenu tellement compliqué que seul la foie conte, surtout quant ca se mange !

### **Points important de la doctrine :**

la mémoire est tout

la mémoire doit être retrouvée

l'esprit de nos ancêtres nous guide

le saint tétraèdre nous guide, il est la porte

le vert voie le monde des étoiles par millions

Nourrissons nous de la lumière verte

le messie aux connaissances appétissantes saura rassasier notre mémoire

prenez la nourriture qui renforce votre mémoire

bientôt nous serons tous reparti et vous allez nous montrer la voie

la voie verte qui voie d'autre mondes

---

vous êtes le festin de notre mémoire  
la vérité du voyage entre les monde brille en vous  
Nous dévorerons votre dont et en nous vous partirez

une partie de l'histoire des naufragés est retranscrite dans un journal de bord enfermé dans « la sale des souvenir méditatifs goutus » la memoire du journal est intacte mais le lecteur n'a tout simplement plus de d'énergie.

Révéler la vérité aux Meg-Ka provoquera une grande incompréhension, mais si les megas sont convainquant (la réparation du journal de botrd peut aider), les Meg-Ka deviendront probablement encor plus instable et commencerons a s'entre dévorer lors d'une forme de délire autodestructeur ; ils sont leur croyance ! Et leur enlever, c'est les détruire.

### Déroulement type du scénario

- 1/ les Megas sont accueilli par des autochtones inquiétants.
- 2/ les Megas sont invité a un grand banquet
- 3/ ils échappent a une tentative d'empoisonnement
- 4/ retranché dans « la sale des souvenir méditatifs goutus » ils apprennent l'origine des Meg-Ka
- 5/ Grâce a un transfert ils apprennent la vérité sur les Meg-Ka
- 6/ un mega transféré dans un Meg-Ka les convainc de la vérité, mais il se fait dévorer.
- 7/ Les Meg-Ka s'entre-dévores.
- 8/ les megas peuvent repartir tranquille quoi que peut être un brin traumatisé (surtout si certains ce sont fait dévoré vivants dans le corps d'un Berkagh).

### Note pour le MJ :

-l'utilisation d'un tradmod peut entretenir l'incertitude quant a la traduction mais elle devrait inciter les Megas a la prudence.

-l'utilisation du transfert est possible mais éprouvante pour cause d'esprit insectoïde et le délire religieux (le mental du mega sera au moins aussi important que sa volonté).

-Si les Megas (ou plus tard la guilde) préviennent la civilisation Berkagh, ceux ci, après enquête, déciderons que, irrécupérables, les Meg-Ka seront éliminés.

-A moins d'ajouter un tétraèdre témoin supplémentaire, les megas ne sont pas tenu de rester très longtemps dans se monde car ce monde est potentiellement très dangereux pour des joueurs curieux mais imprudents.

-Si les joueurs trouve des moyens de finir ce scénario rapidement, laissez les faire, et inventez un autre tétraèdre témoin que Cingroull a oublié de mentionner a moins que ce ne soit une parti du matériel du premier agent dévoré par les naufragés Berkagh ; qui était il, quel était sa mission ?..

## Archives de la guilde

Des information peuvent être donné par « Prof » si on lui permet d'obtenir suffisamment d'informations (localisations des étoiles, géologie, climat, composition de l'ayhmosphère, isotope de l'eau...)

### Description sommaire du système 9925 Scuti (code galactique)

Système composé d'un **soleil type naine rouge**, **cinq planètes** et une **ceinture d'astéroïdes en périphérie**.  
(Les naines rouges sont extrêmement courantes dans l'univers, mais ce sont des soleils peu massifs et dont la température est assez peu élevée).

Les planètes I, III et IV sont des mondes de type rocheux, sans eau et sans atmosphère.

La planète V est une planète essentiellement constituée de gaz gelés.

La deuxième planète (Scuti II) est de type terrestre et possède une atmosphère respirable.

### Scuti II.

**Composition de la planète** : standard silicates / métaux ferreux

**Hydrosphère** : 64 % eau (dont 51 % sous forme de glaces, aux pôles)

**Atmosphère** : standard (azote/oxygène) faible mais respirable

**Gravité** : environ 80 % de celle de la Terre

**Révolution orbitale** : un jour dure environ 103 heures terrestre.

---

**Scuti II** est une planète peu hospitalière.

L'eau ne manque pas, mais la plus grande partie est prisonnière, constamment gelée. La température moyenne aux pôles est de - 30°C. Ce sont des régions glacées, pratiquement dépourvues de vie.

La seule zone « vivable » est la Ceinture Équatoriale, où la température peut atteindre jusqu'à 20°C au milieu de la journée, et l'eau généralement rester liquide durant toute l'année.

### La Ceinture équatoriale.

On peut y trouver des rivières et même des petites mers (très profondes), et c'est la seule région de la planète où l'on peut trouver une faune et une flore.

La flore terrestre se compose essentiellement de lichens et de mousses. La faune est essentiellement constituée de créatures invertébrées ( vers de toutes sortes, limaces, escargots, etc ).

Les créatures les plus « évoluées » de la planète sont marines : des éponges, des crustacés, des arthropodes géants...

Les Insectoïdes connaissent l'importance de la vie marin, grouillante dans les eaux froides des mers locales. Mais, comme ils ne sont guère à l'aise en milieu maritime, ils ne tentent généralement pas d'en profiter.

### Les Insectoïdes.

C'est dans la Ceinture équatoriale qu'ils se sont installés, et ils y survivent (tant bien que mal) depuis des millénaires.

N'étant pas des mammifères, les Insectoïdes supportent très mal les basses températures de ce monde. A une température inférieure à 10°C, ils sont rapidement engourdis et tombent en léthargie.

A une température proche de 0°C, la mort survient très vite.

Les Insectoïdes ont rapidement compris que, pour échapper au froid nocturne ( 0°C, parfois moins, au cœur de la nuit ), le meilleur moyen était de s'abriter dans des vastes réseaux de cavernes naturelles.

Au sein de ces cavernes, ils ont découvert des sources d'eau chaude volcanique, leur permettant d'avoir gratuitement (et sans effort) de la chaleur en permanence.

En conséquence, les Insectoïdes ne se risquent à l'extérieur qu'aux meilleures heures de la journée, quand la température atteint entre 10 et 20°C (cela représente quand même 10 à 20 heures par jour). Le reste du temps, ils préfèrent rester dans leurs refuges souterrains.

Au cours des siècles, les Insectoïdes ont aménagé et agrandis les réseaux de cavernes, pour tenter de les rendre plus confortables (selon leurs critères). Il y aurait plusieurs niveaux, dont les plus profonds se trouveraient à des centaines de mètres de profondeur.

Mais, pour un Talsanit (même un Mega), il sera pratiquement impossible d'y pénétrer pour une visite. Les Insectoïdes refuseront toujours de laisser un « Étranger » pénétrer dans leur tanière (surtout un non-insectoïde). Ou alors, ce sera un « Étranger » mort...

### Le Point de Transit A.

[On considère celui de Cingroull comme le Point de Transit B ]

Le **Point de Transit A** est situé dans la Ceinture équatoriale de Scuti II, dans une petite caverne, nichée au sein d'une colline rocheuse.

Cette colline est à proximité d'une petite mer aux eaux froides (1 km, à l'Ouest).

A environ 6 Km au Sud, se trouve une colonie souterraine d'Insectoïdes, comptant probablement plusieurs centaines d'individus.

Le tétraèdre (environ 2 mètres de haut) a été taillé dans une pierre locale, très dure. En-dehors du tétraèdre, il n'y a pas grand-chose dans ce Point de Transit : c'est une caverne naturelle qui a été à peine aménagée. Les Megas qui l'ont bâti n'ont jamais eu le temps d'en faire plus...

### **Histoire.**

Le Point de Transit A de cette planète a été installé là, il y a des siècles, au cours d'une expédition d'exploration de l'AG.

Les rapports relatifs à cette expédition se trouvent toujours dans les archives de la Guilde, et les PJ pourront y avoir accès (la plupart des infos peuvent être copiées dans la mémoire de leur Nanordi).

A l'époque, des sondes robots de l'AG avaient repéré le système 9925 Scuti, et une expédition en vue d'installer une base scientifique sur la 2e planète avait été décidée.

La Guilde y participa, en envoyant une équipe Mega, chargée d'installer un Point de Transit.

Malheureusement, les choses se passèrent mal... Peu de temps après s'être installés, les explorateurs de l'AG découvrirent qu'ils étaient les voisins d'une colonies d'insectoïdes primitifs.

Étant donné que peu de ces explorateurs s'échappèrent de Scuti II, plusieurs détails sur ce qui se passa exactement manquent dans les rapports archivés.

Il semble que plusieurs scientifiques auraient été massacrés, probablement pour des raisons territoriales (ils

---

auraient tenté de s'introduire sans permission dans la Colonie souterraine des Insectoïdes).  
Un seul Mega - porteur des tétraèdres-témoins - revint au Sanctuaire.  
Les autres Megas étaient restés sur la planète, tombés entre les griffes des Insectoïdes.  
Vu la situation, et le rapport du Mega survivant, aucune mission de secours ne fut envoyée sur Scuti II.  
Les Vieux du Sanctuaire décidèrent d'interdire l'accès au PT de Scuti II.  
Normalement, seule une autorisation spéciale permet d'avoir ces coordonnées.

#### **Note pour le MJ :**

les Insectoïdes sur Scuti II sont retombés à un stade relativement primitif, et ils n'ont pas eut de contact avec des Talsanits pendant de nombreuses générations...  
L'arrivée des explorateurs de l'AG, il y a quelques siècles, a été une grande surprise pour eux... La visite de Cingroull a été tout aussi surprenante.  
Globalement, les Insectoïdes ne comprennent pas vraiment d'où viennent ces « Étrangers » ( ils ont largement eut le temps d'oublier l'époque des voyages spatiaux de leurs ancêtres ).  
Le concept d'autres mondes se transmet peut-être de génération en génération, mais ils sont sans doute incapables de bien comprendre ce que cela signifie...

## **0/ Les sacs volants** (c'est le moment et la raison de la création du sac troué !)

**Il s'agit de l'origine de cette Histoire vu de Cingroull; si les joueurs en veulent plus, le MJ peu bricoler quelque chose a partir de ce qui est arrivé au rangeur sur cette planète[/size]**

C'était une de ces planètes a faible pression atmosphérique dans laquelle Cingroull était désavantagé avec ses membres puissants mais court.

Son Raff nageait au milieu des grandes herbes plus qu'il ne marchait avec ses 3 paires de pattes.  
L'oxygène n'était pas suffisamment présent dans l'atmosphère pour leur permettre a tout les deux de fournir les efforts suffisants pour maintenir un rythme soutenu.

Ce point de transit est un danger pour la plus part des autres Megas qui aurait tôt fait de repartir par le même chemin.

Seulement, encore une fois Cingroull pensait a sa monture, elle ne pouvait pas se faufiler dans un si petit tétraèdre pour effectuer un rétro vers une destination plus sur.

Installé au sommet d'une colline de plusieurs kilomètres de rayon pour a peine quelques 300 mètres de haut le point d'arrivée était étrangement dégagé au milieu d'une sorte d'herbe fileuse montant a quelques 1m40 de haut.

La tête de Cingroull dépassait juste ce qu'il fallait, il pouvait apercevoir un fleuve parsemé qui louvoyait entre plusieurs collines semblables a celle sur laquelle il se situait.

Aux abords de ce cours d'eau, il espérait trouver de la glaise a fin de sculpter un tétraèdre de taille suffisante pour son Raff.

La tâche risquait de prendre plusieurs semaines standard pour atteindre façonner puis activer un nouveau point de transit.

Durant la descente c'est sa monture qui trouva une solution en mordant une créature ballon qui, curieuse, s'était aventurée plus bas que ses congénères, a porté de l'animal qui non seulement mordit dedans mais refusa de lâcher prise.

Une des membranes de la créature en forme de méduse volante c'était avéré comporter une teneur en oxygène suffisante pour compenser la faible pression ; Ce que le Raff avait deviné et exploité.

Cingroull resta un moment a méditer sur son buffle velu et les liens qui les unissaient, parfois c'était lui le survivant.

Le fleuve avait la mauvaise habitude de se transformer régulièrement en brume épaisse quant les conditions climatiques pour se ré-condenser brusquement en provoquant parfois des crues impressionnantes mais se mouvaient au ralenti.

Des crues charriant des hordes de poissons et quelques méduses.

Quelques méduses et poissons volants plus loin, Cingroull fabriqua plusieurs sacs, bouées, voiles et surtout respirateurs vivants.

Le point de transit de 2,50 de haut en fin terminé et activé, il devrait s'éroder lors des prochaines crues.

#### **Option 1**

Mais consciencieux et fidèle a parole donnée, Cingroull créa aussi un petit tétraèdre témoin (facultatif ce témoin, sa survie dépendra du MJ et de l'envie de continuer que manifesteront ses joueurs).

---

### Option 2

les megas se matérialisent au moment d'une crue, ils sont emporté puissamment mais paresseusement par un torrent de liquide poissonneux.

Une fois agrippé a des herbes qui poussent longues et filandreuses, les megas sont probablement loin du point de transite, mais a il seulement résister a cette nouvelle crue ?

Et (option 3) que leur veulent ces étranges ballons volants, ne serai-ce pas de l'électricité au bout de leur fines tentacules ?

(et oui je suis un MJ fourbe 😊 )

### Option 3

les méduses commençaient a éviter de tomber entre les main de Cingroull et a se rassembler pour tenter une approche en nombre visiblement concertée, serait elles plus organisée que ce qu'elles laissait paraître ? le ranger préféra ne pas s'attarder pour savoir quelles étaient leurs intentions.

---

## « Transfert » (au suivant)

### Briefing

Il y a plus d'un siècle, la planète Cotona était une planète froide dans laquelle la population Talsanite c'est développé au niveau de son équateur au climat tempéré ; elle a connu une époque où il y avait une civilisation technologiquement avancée, cependant, quand l'espace vint à manquer.

Les Cotoniens se sont alors lancés dans un vaste programme destiné à contrôler le climat...

Malheureusement, tout s'est emballé, et les choses n'ont pas tourné comme prévu.

Bilan : fonte de toutes les glaces du monde, submergeant ainsi 99% des terres.

Cotona a été partiellement abandonnée ; il doit rester dans les un million d'habitants réparti sur les quelques îlots de terre émergés restants.

Cotona peut faire figure d'exemple donnée à celle qui rechigne encore à rejoindre l'AG; Les Cotoniens ont demandé l'assistance de l'AG trop tard et seule une faible partie de la population a pu être sauvée et quelques acharnés ont refusé son aide en construisant des arches dans l'espoir de survivre.

Tout aurait pu en rester là mais il semble qu'une partie du dispositif de régulation du climat ait été remis en service par... un Mega originaire de Cotona..

Bien sûr cette initiative a été prise sans l'assentiment de la Guilde, ni de l'AG !

Le contrevenant a lui-même expliqué sa tentative et son échec aux responsables de la guilde il y a une cinquantaine d'années.

Nous ne savons pas qui relancer ce dispositif expérimental qui date de plus d'un siècle temps standard.

Mais, finalement, le système a été relancé et à nouveau il se dégingue au point de provoquer des anomalies au niveau de l'Intercontinuum... Rien que ça !

Les Guetteurs nous ont demandé d'y remédier.

Le major en profite pour maintenir en garde les nouvelles recrues contre les fausses bonnes idées qui partent d'un bon sentiment.

Le responsable de la nouvelle bourde Cotonienne est inconnu et tout élément pouvant donner des indications sur le lieu où il se terre serait le bienvenu.

Même si les archives de la guilde indiquent plusieurs demandes de matériel de secours de la part d'un certain Agent AIC « Maraudeur » appelé Vatulvas-vas qui est un rescapé de Cotona mais il est actuellement à la retraite (il a un enfant dont certains travaillent encore au sanctuaire)

Ces demandes datent de plus d'un siècle, temps standard. (méta siècle Norjanien = 360 jours sur sol III)

La motivation de la guilde ce sont les répercussions de la Machine dans le continuum, plus précisément ce sont les Guetteurs qui demandent aux vieux de la guilde; Certainement pour anticiper de plus amples perturbations comme des brèches, des contaminations ou des effondrements...

Votre but est en priorité d'arrêter la machine climatique si possible sans condamner les derniers habitants de Cotona.

Dans un second temps de trouver le responsable de cette nouvelle catastrophe pour savoir ce qui s'est passé.

Pour cela vous vous transiteriez sur Cotona base Y une des plus grandes villes.

Vous seriez déguisé en « marin » local, qui sillonne le très vaste océan Cotonien.

En escale à Cotona base Y, vous prétendrez vouloir vendre des « outils pour les Constructeurs » ce qui signifie des artefacts technologiques dont les dirigeants sont friands, mais attention les gens du peuple rendent la technologie responsable de la grande catastrophe (ce en quoi ils n'ont pas tort) alors cachez bien vos gadgets ; le service 'M' vous a préparé un équipement en conséquence.

Vous apprendrez le dialecte local en hypno-éducation (niveau 1, et donc périssable si on ne s'en sert pas) vous pouvez aussi faire un détour sur une « lointaine » dans laquelle « Vatulvas-vas » coule une retraite

---

paisible, a fin d'en savoir plus sur les coutumes cotonienne et la machine qu'il a construit.  
Mais je vous préviens, plus vous perdrai de temps plus la mission risque d'être difficile ; les perturbations du continuum augmentent et je ne peu pas vous serti fier que si vous tardez vous ne soyez pas au prise avec quelques fantaisie Cotonienne ayant pris forme ou que votre matériel technologique fonctionne toujours ; C'est a vous de choisir.

## Le point de transite

Il y ait eu jadis plusieurs points de transit sur cette planète, situés dans des grandes villes quand le niveau de l'eau était plus bas.

Au cours de la catastrophe, les villes (et les points de transit) se sont retrouvés sous l'eau. Peut-être seulement quelques dizaines de mètres de profondeur, mais c'est suffisant pour que ce soit pratiquement inutilisable... A moins de faire le transit en scaphandre autonome !

Le point de transit utilisé couramment aujourd'hui est donc un point " de secours ", placé autrefois dans une grotte au sommet d'une montagne... L'eau ayant monté, la montagne est devenue un archipel. Mais l'entrée de la grotte est restée au-dessus de la surface de la mer.

Depuis la catastrophe, la grotte a été mise a jour pour construire les rempare concentriques de la ville « Cotona base Y ».

Actuellement le point de transit se situ dans la première hauteur (les « terreux ») au milieu d'un jardin (chose qui est l'objet de toute les attentions dans un monde dans lequel le jardinage est un art essentiel a leur survie; Piétiner un jardin est un crime passible de la transformation en humus !

Les megas arrivent par le point de transite au milieu d'un jardin accolé au mure d'une habitation; l'endroit semble peu passant; des dizaines de plantes sont cultivées autour du point de transite, a penne séparées par de petit ligne sur lesquelles on peu péniblement circuler.

## Cotona

Est une planète a forte gravité et a forte pluviométrie, c'est a se demander comment fais l'eau pour s'évaporer, c'est simple, a part au niveau des pôles, la pluie est quasiment permanente.

Au niveau du pôle nord se situ la plus grande agglomération de la planète .

Civilisation NT1 ; OS2 ; DP Oligarchie

cette viles qui porte le non de « base Y » se blottie contre l'excroissance rocheuse qui se trouve en son centre.

L'ensemble des terres émergées forment des îles de tailles divers sur lesquelles de petites viles ou villages ce sont constitué comme « Cotona base Y ».

## Cotona base Y

Est une petite ville de 30.000 habitants sur une île presque circulaire d'une cinquantenaire de kilométré de diamètre, elle a la forme d'une butte cerclée de 4 murailles circulaires.

Plus on décent du sommet plus la population est nombreuse mais pauvre

Quant il pleus, c'est a dire deux jours sur trois, les torrent du sommet se transforment en puissant fleuves qui se jette dans l'océan planétaire appelé « Coto ».

Un système d'écluse permet de contrôler les débits

ce sont les écluses les plus proche du sommet qui sont les plus impotentes car ce sont elles qui permettent de saturer le potentiel de celles qui sont plus en aval.

Et donc les habitants supérieurs ce sont servi de se moyen pour imposer leur droits.

Chaque niveau est séparé par d'imposants mures qui ne laissent passer que les cour d'eau et les victuailles venues de plus bas.

Ces mure permettent aussi de canaliser pus d'eau dans les écluse pour inonder ceux en aval si une rébellion s'organise.

---

les cultures se font proche de l'océan de Cotona

ce sont des cultures dont les canaux d'irrigation servent à évacuer les surplus d'eau pour qu'il n'emportent pas les cultures et les habitations des quartiers périphériques de la ville.

La vie y est une continuelle lutte contre l'érosion, une partie de la population est chargée de récolter la terre sur les embouchures des fleuves pour les faire remonter de niveau en niveau.

Le système de surveillance des mures est très important pour les cotonniens, c'est même une des fonctions les plus prestigieuses de cette société, ce sont les « hoteuriens ».

Il y a 5 niveaux ou « hauteurs »

0-Marin

1-terreux

2-porteurs

3-constructeurs

4-maître des sources

les niveaux 1 et 2 composent plus de 90% de la population (70% de terreux, 20% de porteurs)

Les constructeurs et les maîtres constituent respectivement 8 et 2% du reste de la population.

Cependant vu l'espace disponible les Maîtres des sources sont eux aussi à l'étroit sur leur îlot de sol dur.

Un membre d'un niveau supérieur peut faire une visite dans un niveau inférieur mais pas l'inverse, de plus, pour cette occasion, ils disposent d'une robe au couleur de sa hauteur et d'une sorte de lourd collier très voyant qu'il porte durant tout son séjour hors niveau.

La robe et le collier leur est fourni par les hoteuriens qui n'acceptent le retour de l'individu dans son niveau que si il peut restituer les accessoires et que ceux-ci correspondent à la même personne que celle à qui ils l'ont confié.

Il est possible de descendre de plusieurs niveaux et donc d'accumuler plusieurs colliers.

## Les Cotonniens de Cotona base Y

La société cotonnienne est fortement hiérarchisée et codifiée, avec un tas de formules de courtoisie qui changent suivant les personnes auxquelles on s'adresse. Sans compter les éventuelles courbettes à faire en présence de ses supérieurs, les compliments, etc.

Cependant dans les premières hauteurs, tout cela est moins formel ; ce qui ne les empêchera pas de trouver les Megas bizarre.

Étrangement, quand les cotonniens sont à la tâche, les formules de politesse sont laissées de côté.

Plus la hauteur est grande plus la population est réduite...

En conséquence, tout le monde connaît pratiquement tout le monde, ne serait-ce que de vue.

Au plus bas, les Megas pourraient encore inventer une belle histoire (Nous sommes venus par bateau, heu... Nous venons de loin.)...

Aux autres niveaux, ce sera nettement plus difficile de tenter de passer inaperçu, que l'on possède les bons objets ou pas. Si les gens y vivent en circuit fermé, une tête inconnue sera aussitôt interpellée...

Les cotonnies ont développé une capacité d'entraide surprenante, il suffit qu'une personne se mette à une tâche pour que spontanément divers personnes se mettent à l'aider sans lui demander son avis.

Ils sont pour la plus part de bons bricoleurs et d'avisés jardiniers rudes à la tâche et qui aime travailler en chantant (ils seront surpris si les Megas ne connaissent pas les paroles de leurs chants les plus célèbres et voudront y remédier avec entrain et bonne humeur)

## Les hauteurs en détaille

### 0-Marins

Ne font pas partie de la ville et leur navire surdimensionné pour de la pêche sont de nefs de transport qui sillonnent Coto à la recherche de vivres de matériaux pour entretenir leur nef et de marchandises divers

---

depuis « la grande fonte ».

les nefs compote des éléments NT4 voir NT5 qui ne frictionne plus ou qui ont été réutilisé comme matière première, visiblement cette planète a par le passé abrité une civilisation d'un NT supérieur.

A l'origine il s'agissait du même groupe de survivant qui on transporté de grande quantités de terre pour permettre aux citadins de fertiliser leur sommet de montagne, mais une parti d'entre eux, les marins, ont décider de rester dans leurs embarcations a la recherche d'autre survivants, d'autres terres immergée, d'une occasion meilleur....

### **1-terreux**

Ce sont les cultivateurs de Cotona, il doivent donner 35% de leur récolte aux castes supérieurs (ce qui est presque équitable).

Sur Cotona le jardinage est un art ! Et pendant des génération les Terreux ont rendu leur sol de plus en plus fertile sur un sol qui connait deux jours sur trois de pluie et donc peut d'énergie solaire. Tout leur art fonctionnais jusqu'à il y a trois générations , période depuis laquelle la fertilité des soles décrois.

Depuis depuis la même période une bonne partie de leur activités consiste a remonter la terre qui s'érode, c'est du moins ce que les dirigent de la quatrième hauteur leur demande constamment alors que par le passé il s'agissait de la tache des porteurs alors que la terre deviens de plus en plus sablonneuse et de moins en moins fertile.

### **2-porteurs**

Ils ont la lourde tache de transportes les vivres et les matériaux et d'entretenir les écluse des niveaux 1 et 2 (ce qui correspond a plus de 80% du territoire de la vile et aussi des plus imposantes écluses) il supervisent le transport de la terre vers les niveaux supérieur mais depuis deux générations, ils ne suffisent plus a la tache et les maître des sources leur ont assigné en renfort une partie des Terreux.

### **3-constructeurs**

Ils sont responsable des constructions et de l'entretien constant des canaux et des écluses, mais pour se faire aider, il ont sous leur ordre des ouvriers du niveau 2 (sauf dans le territoire du niveau 3 et 4 mais comme celui ci est beaucoup plus petit, il n'ont pas besoin de main d'œuvre)

### **4-maître des sources**

Organise l'intendance et décide des actions de rénovation a entreprendre.

Ce sont des dirigeants qui peuvent voir a tout moment les difficultés de leur population a cause de leur situation qui leur donne un point de vue imprenable sur l'ensemble de la situation ; de plus quant leurs sujets ont des difficultés, ils en subisse rapidement les conséquences.

De fait, ce sont des dirigeants compétents dans leur domaine que ce soit la gestion, l'art de motiver leurs sujets ou de concilier les intérêts contradictoires, les « Maîtres des sources » sont étonnamment consciencieux et avide d'anticiper les difficultés.

vu le faible nombre d'habitant qui se trouve dans la quatrième hauteur ; Avoir parmi quelques 400 personnes autan de compétences peu paraître tenir du miracle.

Grâce a Vatulvas-vas Les mètres de sources ont accès a plusieurs outils technologique NT5 comme un Nanordi et un réseau qui relie les viles et villages de Cotona.

## **La machine climatique**

A l'origine c'est un modèle expérimental dont l'énergie proviens des écarts de températures et des mouvements de gaz de la planète ; c'est a dire que plus le climat est instable, plus la machine possède de l'énergie pour y remédier ; en théorie du moins..., en pratique la moindre erreur engendre une plus grande instabilité pour avoir l'énergie nécessaire a son contrôle...c'est un piège d'autan que les erreurs se multiplient avec l'instabilité et pour finir les instrument de mesure ainsi que la puissance de calcul de la machine est insuffisante quant un certain niveau est atteint, quant la capacité de calcul maximum est dépassée, c'est

---

l'escalade...

Vatulvas-vas a compris le problème et a passé une partie de sa carrière de Mega à trouver une solution pour fournir suffisamment d'énergie à la machine cotonienne sans s'appuyer sur l'instabilité de la planète.

Vatulvas-vas possédait même un petit laboratoire dans lequel il a péniblement assemblé les pièces d'un manipulateur atmosphérique Niscénien couplé à un concentrateur Puuilon alimenté par un réseau de sriktaux

Le tout est informé par quelques uns des satellites Cotoniens qui ont servi à l'aventure désastreuse de leurs ancêtres.

Ces satellites sont aussi des résonateurs quantiques ; des sorte de parabole relaie pour le dispositif de manipulation atmosphérique (comme pour le vieux dispositif, Vatulvas-vas a beaucoup recyclé la machine d'origine)

Vatulvas-vas s'est aperçu des effets de distorsion du continuum produit par la technologie Puuilon qu'il a ramené d'un univers parallèle aux règles de la physique très légèrement différentes.

Quant il a constaté que ce procédé perturbait le continuum il a renoncé (certainement à cause de son expérience de Mega qui lui a montré les conséquences des perturbations du continuum)

Il a donc continué un temps ses recherches avant de fonder une famille et de ne passer sur Cotona que de temps en temps.

Cependant Vatulvas -vas a des enfants dont une qui possède le double dont.

Depuis quelques temps les maîtres des sources ont reçu l'aide d'une jeune Mega Cisa-vas qui a développé un moyen de contrôler partiellement le climat au dessus du continent qui fonctionne uniquement sur Cotona base Y.

cette utilisation réduite du système de son père aidé par un ordinateur NT6 beaucoup plus puissant devrait penser à limiter les perturbations du continuum.

Le principe fonctionne mais imparfaitement car si il ne pleut plus pendant des périodes de plusieurs jours, il s'en suit des pluies torrentielles qui dévastent les quartiers inférieurs.

Cisa-vas a réussi à la mettre en marche et a programmé du beau temps sur la ville sauf que la machine fonctionne à plain régime pour une action isolée de longue durée; elle peut provoquer tout un tas d'effets papillons sur l'ensemble d'une planète pour en influencer le climat, mais elle n'est pas prévue pour influencer pendant plusieurs jours sans arrêt le même lieu. De plus dans cet univers la technique de recharge énergétique de la machine modifie l'équilibre du continuum.

La machine pourrait bien exploser si on ne l'arrête pas rapidement or le matériel technologique fonctionne de plus en plus mal au bord de cette fichue machine.

## Dans le laboratoire

C'est à la quatrième hauteur que c'est installé Vatulvas-vas, puis sa fille, qui a eut la mauvaise idée de prendre un assistant ambitieux « Crokou-las » qui n'a pas supporté d'apprendre à quel point il était un scientifique dépassé par la technologie de ses ancêtres elle-même dépassée par celle de l'AG qui ne vaut pas celle de la Guilde des mégas.

Bref il s'est senti tout petit et aussi très attiré par « Cisa-vas » qui n'arrivait pas de vanter la technologie des uns et des autres sans la moindre attention à son propre travail qualifié par la jeune fille de « pittoresque » !

Quant il a appris que Cisa-vas allait, comme son père, renoncer à lancer la machine climatique pour des raisons qu'il ne comprenait pas, il décida de tenter l'expérience afin de impressionner, de sauver son peuple, de devenir un héros et tant pis pour les habitants de Continoums.

Quant Cisa-vas a voulu l'arrêter, elle a décidé de se transférer dans Crokou-las pour savoir exactement ce qu'il avait fait.

Maie elle s'épuisa à la recherche d'information et elle perdit le contrôle, contrôle qu'elle n'a jamais pu reprendre depuis.

Crokou-las s'est réveillé sans savoir ce qu'il avait fait, mais il craint le pire, car le corps de Cisa-vas gisait non loin.

Depuis, il en prend soin et redoute l'arrivée de ses amis ou de son père.

---

En attendant, il essaie avec acharnement de réguler le climat de base Y comme pour se racheter en devenant tout de même le bienfaiteur de son peuple.

### Idées diverses :

- Avec les bonnes informations (réseau de satellites ou vaisseau spatial équipé) elle pourrait à terme rendre son climat d'origine à Cotona, mais ce serait transformer les pôles en banquise et donc de rendre des dernières citées de Cotona inhabitables.

Les cotonies accepteraient-elles de perdre leurs dernières citées pour en recréer d'autres plus proches de l'équateur ?  
Ou alors rendre le climat plus stable sur les quelques îles qui restent et permettre aux petits millions d'habitants de vivre mieux ?

- Des autochtones trouvent que le point de transit gêne, et ils ont décidé de le déplacer ou de le découper cette pierre qui ne sert à rien en plus petits morceaux pour fortifier un mur ; Comment les Megas vont-ils les empêcher ?

Si les PJ restent partis pendant des jours voire des semaines. Quand ils reviennent, le tétraèdre a déjà disparu !

- Pour éviter l'appauvrissement génétique et surtout pour éviter à certaines castes de comporter trop d'individus aux compétences qui ne correspondent pas à leur hauteur, les « maîtres des sources » ont instauré une coutume qui veut qu'on puisse accéder à une hauteur différente par mariage.

Ainsi il n'est pas rare de trouver des jeunes gens paradant avec un ou plusieurs colliers faisant la cour à tout ceux qui leur plaisent quelle est leur hauteur de cœur afin de savoir si elle est compatible avec la leur ; les emblèmes des colliers permettent de savoir ce qu'a à proposer le demandeur ; étonnamment, le système semble fonctionner sans beaucoup d'abus.

C'est un moyen pour renouveler l'entrain et la motivation de la population.

Attention, les « Marins » sont très demandés !

---

## « Recruteurs expert »

Voici le brouillon de la première partie de ce scénario; C'est susceptible de beaucoup bouger.

les idées utilisées sont les suivantes :

- réutiliser le suppléments sur la SSE
- une blague des Ganymédiens, faite a la mauvaise personne
- Muder est un gendarme travaillant au GEIPAN
- Muder est un mega latent
- le complot reptilien

### Jack Mudeur

Affecté au GEIPAN (Groupe d'Etude et d'Informations sur les Phénomènes Aérospatiaux Non identifiés), le gendarme Mudeur est un enquêteur sérieux, compétent en investigation et lors des interrogatoire, étant jeune, il rêvait de parcourir l'espace, de rencontrer des êtres venu d'ailleurs.

Mais aujourd'hui, Jack Mudeur les a vue !  
Ils ne sont pas verts mais bleue, et ce sont des sorte de reptiles.  
Ils sont parmi nous !

### La SSE, le Retour

Tout commença par un appel provenant d'un centre de recherche de la SSE, une société qui trempais dans les technologie radar et satellites, c'est a dire, en quelque sorte, une source de renseignement du GEIPAN.

Une jeune stagiaire paniquée a appelé la police pour signaler des agissements étranges autour de sa patronne, une certaine Éveline Petibeur.

Elle se serais fais enlevée puis serait réapparue mystérieusement et peu de temps après, le groupe de consultants hétéroclite qui avais enquête sur la disparition de Melle Petitbeur ont eux aussi disparu aven de réapparaître comme transformé par une expérience mystique.

Maintenant, d'autres stagiaires sont arrivé et ils parlent entre eux de possible invasion, c'est comme si une partie de ses collègues de bureau était devenu fou

Ne faisant plus confiance au personnel de la SSE, la secrétaire est allée empreinte un portable pour appeler la police. Elle est tombée sur un policier qui a pensé a ses collègues gendarme amateur d'ovnis. Comme le GEIPAN et la SSE ont une sorte de partenariat, ils ont envoyé un agent faire ne petite enquête de routine dans les locaux parisiens de la SSE, rencontrer ses dirigeants sous un prétexte.

Les agents de la guilde ont l'habitude de gérer ce genre d'ingérence de la part des organisations autochtone et ils ont tôt fait de faire passer les bizarreries pour un JRD interne, une sorte de tradition coutume inoffensive pour faire diminuer le stresse ; ces JDR finissent par une petite fête dans laquelle tout le monde se moque de tout le monde ce qui dissipe les tentions, ce sont « les saturnales de la SSE !» assure la DRH Mell Petibeur.

Le Major (de gendarmerie) Jack Mudeur a été invité a une de ces fêtes.

### Les Guanymédiens s'amuse

L'ennuie, c'est que des consultants venu d'Australie étaient présent a cette fête des fou dans laquelle tout le monde semblaient jouer un rôle.

Or Mudeur sait questionner interroger et surtout différencier les affabulateur des témoins sincères.

Et les australiens étaient des « figurents Ganymédiens » sous bio-déguisement partielles.

Comme ils ne connaissent pas tout le monde, un des Ganymédiens a voulu vérifier si il pouvait discuter librement avec le Major Mudeur en tentent un début de transfert, or il se trouve que Mudeur est un Mega

---

latent.

Comme le gendarme se présente sous le titre de « Major », le Ganymédien a cru pouvoir déballer tout ce qu'il voulait sans réserve devant un ancien de la guilde.

Et Mudeur sait cuisiner un témoin.

Comme l'histoire du Ganymédien toute délirante qu'elle paraissait semblait cohérente avec elle même , je gendarme utilisa de façon détournée la question ultime :

Présentez moi des preuves !

De toute façon, le bio-costume grattait terriblement le Ganymédien et il préférait parler en Talid plutôt qu'en anglais ou en français

Si Mudeur sais rester impassible face a des inepties, la, ca faisait beaucoup ; Surtout quant la créature reptilienne lui a demander si elle pouvait lui confier un œuf parce qu'il était difficile de se procurer du Zapale sur cette planète pittoresque mais techniquement pas au niveau.

L'œuf n'était pas fécondé, mais le règlement sur une « planète en développement » est stricte, pas de production d'organisme étranger il faut confier ce genre de sécrétions a un major responsable ou éventuellement le manger.

Toujours obséquieux, le Ganymédien confia son œuf au major, non sans effectuer quelque pas de danse sifflée protocolaires

Typique de l'humour Ganymédien, les blagueurs fournirent même des conseille culinaires...

Le gendarme médusé fini par s'en-aller pensent peut-être avoir été drogué.

Mais le lendemain, il y avait les enregistrement qu'il avait fait discrètement pendant la fête et surtout un gros œuf bleuté.

Les Ganymédiens s'aperçurent de leur boulette en parlent aux megas terriens du major Muder, qui est, bien sur, totalement inconnu dans la guilde !?

Il voulurent discrètement récupérer l'œuf mais sont tombé sur Muder qui les reconnu et s'est avéré particulièrement résistent au transfert.

Il faut dire que c'était l'hiver et que les locaux du GEPAN sont vétustes et le chauffage était en panne.

Quant maladroitement les Ganymédiens ont sorti un paralysent et un oublieur, Muder s'est enfui en faisant usage de sons arme, blessant un des Ganymédien (il reste une trace de son sang dans le bureau de Muder) .

Penaud, ils ont fini par faire appel a la guilde en soulignant cependant qu'ils ont brillamment débusqué un Mega latent !

## L'enquête de Muder

Depuis, Muder bouge beaucoup, mais il a pu faire analyse l'œuf qui s'est avéra être d'origine inconnue sur terre (une étude génétique est en cour).

Et il a même réussi a convaincre un des ses collègue en province(un brin ufologue) d'investir discrètement son ancien bureau pour trouver des traces de son agression(Le sang du Ganymédien est en passe d'être analyse par un laboratoire indépendant).

-personne n'a porté plainte,

-pas de trace dans les hôpitaux

-La secrétaire prétend ne se souvenir de rien

-ses supérieurs veulent le faire suivre par un psy

-il a pris contacte avec divers groupes d'illuminés complotistes

-son niveau de paranoïa est élevé (on se demande pourquoi?)

-il a compris que les reptiliens ont une emprise sur l'esprit des humains, et il tente de surentraîner a fermer son esprit aven d'utiliser un taser qu'il porte constamment sur lui (il lui faut des preuves de préférence vivantes).

## Mission pour les Megas :

-retrouver l'œuf,

-effacer les trace l'enquête sur la SSE

-retrouver Jack Muder

-le convaincre de faire un stage sur norjane

## Conseilles pour le MJ :

Si le MJ a préalablement utilisé la SSE dans une de ses parties il est invité a ajouter des anecdotes correspondant ; Surtout ci se sont les même joueurs qui jouent ce scénario.

---

### Véhicule et localisation

Muder c'est procuré un camping-car; Son véhicule est équipée d'un radar, d'une radio, d'une connexion satellite et de divers équipements d'espionnage dernier cri, le tout camouflé dans une décoration cyber néo hippie.

Dans le jargon des techniciens du service, il s'agit d'une « bobomobile »

Muder est actuellement dans un regroupement d'ufologue a Bugarach (village de l'Aude 11).

Il reste dubitatif face aux théories des « chercheurs de veritute », mais il pense que rester parmi les illuminés est une bonne façon de se camoufler ou de passer inaperçu.

Dans le milieu il se fait épeler Mudo la radio.

Il se déplace beaucoup avec son studio d'enregistrement mobile et passe pour une sorte de cibiste allumé qui diffuse une émission d'information radio et internet.

### Shield of Humanity

Mudeur prend contacte avec un groupuscule qui prétend protéger la terre contre les envahisseurs reptiliens « shield of humanity ».

Ce groupe semble posséder beaucoup d'informations exactes sur les Ganymédiens, et son discours n'est pas aussi délirant que d'autres.

En vérité, c'est une tentative de manipulation des Cruises qui ont décidé de faire passer les allier de l'AG pour les vilains envahisseurs afin de se proposer comme sauveur de l'humanité.

Pour eux, Mudeur est une aubaine.

Il vont tenter de l'éloigner de ses collègues en l'attirent au état unis.

### Un message de propagande

En interne, les Cruises tente de moderniser leur approche des technique d'auto motivation.

Ils diffusent une reportage intitulé « *ils ont besoin de nous* »

Ce reportage présente les terriens comme avide de contacte avec des force venu d'ailleurs, pour palier a leur absence flagrante de logique et de rigueur. Ces propos sont illustré par des interview de fans des cercles de culture.

*Il ne s'en rendent pas compte, mais il nous appellent !*

### La pâte au café « Sucre »

un nouvel aliment fais sont apparition au état unis d'Amérique, il s'agit d'une sorte de cubes comparable a un cube apéritif composé d'une pâte parfumé au café, elle peut être utilisée de multiples façons

-swing-gum

-guimauve

-café soluble

-base pour les crémés ou les gâteaux

Une rumeur parle de Suicres aux propriétés auto chauffante quant elle est mise en contacte avec de l'eau. Si divers procédés existent qui permettent d'obtenir le même résultat, ils sont souvent nocif et la FDA(agence américaine des produits alimentaires et médicaux) n'a pas (encore) donné sons accord.

Un tel aliment ne serait pas approprié comme pâte a mâcher...

Les fans cherchent activement ses cubes expérimentaux qui officiellement n'existent pas (certain parlent d'une campagne de pub efficace).

un agents de la guilde ou un Ecosophe de passage ferais probablement le rapprochement avec une

« profite », le fameux aliment rependu dans toute l'AG.

### Les ganimédiens :

**-Zool Trois écailles « Kevin Dupon »**

Ecosophe spécialiste de l'infiltration dans les milieux Talsanites

c'est un Ganimédien plutôt fluét qui a une passion pour les déguisements.

Malheureusement, il est parfois distrait et oublie facilement qu'il parle a un Talsanite terriens et pas en face d'un membre de l'AG

Au saint de la guilde:

Zool est le spécialiste a consulter pour les déguisements

---

l'écosophe gaffeur, me paraît être un bon candidat pour être chef de la fine équipe

**-\*\*\*\* « Nathalie Fabre »**

De taille réduite pour une Ganymédienne (1m60), son masque facial laisse apparaître des yeux de grande taille qui font penser à un personnage de Menga.

Elle est fascinée par les animaux, surtout ceux trop mignon comme les rongeurs.

Les chiens l'apprécie, mais par contre les chats la fuie bruyamment (les Ganymédiens ont une température corporelle plutôt basse).

La culture ganymédienne ne sépare pas les animaux de compagnie d'avec les animaux comestible; Et, plutôt que de faire tout pour soigner une pauvre créature blessée, les Ganimédiens pense qu'il est préférable des les ingérer pour que leur vie continue à travers eux (c'est aussi les cas des camarades blessés qui sont souvent mangé, à fin de transformer une charge pour le groupe en une aide).

Si les joueurs aperçoivent un Ganimédien en train de manger un petit animal, il y a de forte chance que ce soit Nathalie (non sans l'avoir préalablement caressé gentiment la pauvre petite créature ).

Attention, elle adore les animaux et ne supporte pas qu'on leur fasse du mal.

Au saint de la guilde:

Nathalie, c'est la référence quant à ce qui peu être mangé ou non sur toutes les planètes du continuum.

**Elle** semble faite pour être une Ranger spécialiste en zoologie avec des compétence dans l'art de soigner les êtres vivants.

Pour les Ganymédiens, leur corps n'est pas particulièrement différent de celui des autres espèces vivantes, animal ou non ; en revanche, ils sont plus familiarisé avec la biologie de leur propre espèce. Pour eux, un médecin, c'est un vétérinaire spécialisé !

**-Hikai Pffoh « Hortense Gaillec »**

Issue d'un clan qui a contribué à l'élaboration du code galactique lors de la première AG, les Pffoh se doivent de respecter leur glorieuse tradition.

Oui mais voilà, Hikai intercesseur surtout aux formes d'art dans le continuum

elle siffle et joue très bien des percussions (en fin dans un style qui fais d'avantage penser au sitar indien qu'à la batterie)

Particulièrement curieuse, elle veut constamment tester de nouvelles formes d'art.

À la première occasion, elle a fais en sorte d'être retenu pour jouer sur Sol III ; une forme d'art local très prisé : « jouer la comédie ».

---