

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 :

-1.1 « Rapt a Gestrac+ »

hommage au premier scénario officiel de MEGA, premier du nom.

-1.2 "Transit" (a la poursuite du méga petit poussé)

un jeu de piste à base de Points de Transit

-1.3 "Transfert" (au suivant !)

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

-1.4 "Recruteurs expert"

Quant nos amis Ganymédiens s'amuse

-Opération Atlantide

Une machination d'ampleur galactique qui rejoint les délires mythiques des terriens.

-Le retour du Dandy

Un autre hommage à MEGA 1 ; lui même faisant furieusement penser à la BD Valérian « Sur les terres truquées ».

Rapts à Gestrac +

Voici le scénario de Rapts à Gestrac que l'on pouvait trouver dans Mega I, adapté aux règles de Mega IV. j'ai seulement remanié l'agencement des paragraphes, bricolé un préambule, et adapté les profils des PNJs (j'ai aussi convertit les Fr en € et remplacé le chéquier par la carte bancaire mais c'était évident). La suite comporte un aide de jeux et divers variantes.

Rapts à Gestrac +

- Aide de jeux « Bienvenue à Gestrac »
- Pourquoi la Guilde s'intéresse elle a la situation ?
- Variante avec des personnages recruté par la S.S.E
- Variante avec les Cruises

Préambule

Si cette séance est la première de votre groupe de joueurs, il peut être intéressant de mettre en narration leur formation par la guilde pour que leurs personnages fassent connaissance. Voici la mise en place proposée : les joueurs ont préalablement effectué les étapes 1 à 4 de la création de personnage (choix de la culture, de l'âge, de l'apparence, création de l'historique, répartition des points de caractéristique et répartition des points de compétence), vous pouvez ensuite leur décrire ceci :

Après avoir été approchés par les recruteurs de la Société Européenne d'Électronique (S.E.E.) pour intégrer un département un peu spécial de leur organisation, vous avez accepté de les rejoindre pour des raisons qui vous sont propres. Vous avez passé tous les tests psychologiques nécessaires et on vous explique qu'une ultime épreuve vous attend en situation réelle. Présentez vos personnages.

Introduction

En guise d'initiation, voici une mission qui se déroule dans notre pays et à notre époque, et qui ne nécessite pas de transit ni de transfert.

La mission peu même avoir lieu avec le recrutement des joueurs pas la guilde.

Les personnages arriveront sur les lieux par leurs propres moyens, et enquêteront comme des détectives dans une affaire policière.

Signalons cependant, que s'ils s'y prennent mal, cette aventure peut se révéler extrêmement dangereuse ! Décrivez ainsi la mission :

Près du petit village de Gestrac, ont eu lieu d'étranges rapts : des vaches disparaissent régulièrement depuis quelques semaines, sans qu'on retrouve les traces des voleurs.

En guise de mission d'entraînement, vous allez tenter de découvrir l'origine de ces disparitions. Et si votre enquête révélait une entreprise criminelle en préparation, vous devrez tout faire pour l'empêcher.

N'oubliez pas que vous agissez secrètement, aussi évitez les problèmes avec les autorités autant que possible. Vie et dignité !

Vous arriverez au village de Gestrac vers neuf heures du matin, la veille de la fête du village, dans un mini-bus. A vous de jouer ensuite !

Matériel de mission

Chaque personnage est pourvu de 400 € en liquide et d'une carte bancaire avec possibilité de tirer jusqu'à 1000 € (pas de gaspillage !).

Les joueurs se partageront également :

-
- un revolver 6.35 (dégâts = 3), avec 3 chargeurs de 6 coups;
 - une paire de jumelles (grossissement 10 fois);
 - un sac de sport dissimulant 20 m de corde nylon d'alpinisme, des crochets et pitons et un piolet, pouvant éventuellement servir d'arme, (dégâts = 2);

- trois torches électriques;
- une paire de talkie-walkie;
- deux grenades lacrymogènes;
- 100 m de fil nylon, résistance 60 kg;
- trois couteaux de chasse (dégâts = 1);
- un gilet pare-balles léger, dissimulable sous les vêtements, (protection = 2);
- et un mini-bus, contenant jusqu'à neuf passagers.

L'histoire

Le mystère que les personnages devront élucider et empêcher est le suivant :

Aristide Beauchêne, cherche à se venger des gens du village, et de son frère en particulier. Son plan fou est de lâcher ses chiens affamés sur le village en fête. Il en laisse en permanence dix en liberté sur l'île, qui empêchent la venue de curieux.

Le moment venu, il a prévu de les entasser dans les cages, de les hisser par le puits de la salle 3, puis de faire glisser les cages jusqu'aux radeaux cachés dans une anfractuosit  de rocher au bord de l'eau, pour les tirer sur le rivage (vers Z 22). L , les chiens affamés devraient répandre la terreur dans le village.

Nota : la fête est prévue pour le lendemain de l'arrivée des personnages dans le village, et le vieux fou a programmé son attaque pour le soir de la fête, vers neuf heures.

La disparition des bovins, qui servent à nourrir les chiens (devenus trop nombreux pour que Aristide Beauchêne ne s'offre et le luxe, et le risque, d'acheter leur pitance), s'effectue grâce un pilote d'hélicoptère proche de la faillite que le bon prix payé par le vieux fou a poussé à accepter ces étranges rapt. Les animaux capturés sont descendus dans le puits de la salle 3, au moyen du treuil électrique.

Zone banale

Hors de la carte, vers l'ouest, se trouve une ville importante dotée d'un héliport. A intervalles réguliers, environ deux ou trois fois par heure durant le jour, et toutes les deux heures durant la nuit, on pourra entendre le passage d'hélicoptères. Ce ne sont pas des appareils de la police ou de l'armée, mais des véhicules privés, modèles civils peints de couleurs vives ou d'emblèmes de petites compagnies aériennes locales.

Toutes les hauteurs de la région sont relativement boisées, tandis que les vallées sont herbeuses et servent de pâturages.

Si les personnages déambulent dans les rues du village, décrire des maisons dans le style de construction ancienne du Massif Central. Chaque maison comprendra une grande cuisine, un séjour et une ou deux chambres.

Si les aventuriers déclenchent une bagarre, une camionnette de gendarmerie arrivera, par la route venant de la Case 01 sur la carte, dix minutes après, et les dix gendarmes qui l'occupent tenteront d'arrêter les personnages.

C'est l'automne, et le jour se lève vers sept heures et tombe vers neuf heures le soir.

Durant toute l'aventure, le ciel sera gris et bas, mais sans pluie. Vers l'aube, un épais brouillard recouvrira le lac et les abords des rivières.

Le village

Si on les questionne à propos des disparitions, la plupart des gens conseilleront de s'adresser au plus important propriétaire de la région, Auguste Beauchêne, que l'on rencontre souvent à l'auberge principale du village.

A moins que les personnages n'adoptent une attitude vraiment louche en abordant Beauchêne, celui-ci ne se fera pas prier pour donner les informations qu'il détient :

- les disparitions ont toujours lieu la nuit;
- aucune trace de véhicule dans le champ où se trouvait l'animal disparu;
- les "enlèvements" ont lieu toutes les deux semaines, environ.
- Les personnages devront insister pour obtenir d'autres renseignements; en fait, tout ce que pourra ajouter Beauchêne, si on lui demande, ce sont les emplacements des trois vols dont il fut victime, (cases I 12, K 13, P 17), et le fait qu'un autre propriétaire a également été volé de une ou deux bêtes, dans des conditions tout aussi mystérieuses, aux alentours des cases Z 37, et Y 42.

- Si on trace les droites passant par chacun des groupes de points de disparitions, sur la carte, on obtient deux droites convergeant vers l'île, AA 26.
- Si les joueurs ne repèrent pas ce détail, le M.J. peut faire intervenir un gamin du village qui les interpellera dans un endroit discret et leur proposera un "renseignement important", mais demandera 400 € en échange. Mais si on lui offre moins de 200 € en marchandant, il s'enfuira, et disparaîtra aisément grâce sa connaissance des ruelles.
- Son renseignement est le suivant : en relevant des collets, durant la nuit, il a vu récemment un hélicoptère se poser sur l'île et repartir un instant plus tard. Interrogé sur l'île, il sait simplement qu'elle est habitée par un espèce de vieux fou qui vit avec cinq ou six chiens, qu'on entend parfois hurler.
- Les aventuriers pourront trouver facilement une barque de pêcheurs sur les bords du lac dans les environs des cases AA 21 et BB 20.

•

L'île (Z 26, EE 24)

Recouverte de bosquets, elle ne porte qu'une habitation, en CC 25, que l'on nomme la "baraque du vieux fou". Tout le monde ignore que ce "vieux fou" est Aristide Beauchêne, qui fut autrefois chassé du village, pour une sordide affaire d'héritage par son propre frère ; il revient, plus de vingt ans après pour se venger... d'Auguste Beauchêne et d'une bonne partie des villageois, qui participèrent autrefois son bannissement. Il s'est installé sur les ruines d'un ancien relais électrique, et l'a transformé en un chenil souterrain, où il entasse les chiens féroces, qu'il compte lâcher dans les rues, le jour de la fête du village.

La baraque du vieux fou

1. Pièce principale d'habitation : une baraque de planches au toit de tôle ondulée. Elle est adossée au flanc abrupt de l'île. Elle sent le chien, le renfermé et l'alcool. Dans un coin, le lit, défait et sale ; dans un autre, un vieux poêle à bois qui fait office de cuisinière, entouré de rondins et de fagots. Des os énormes jonchent le sol apparemment des os de bovins. Une armoire contient quelques vêtements usés et un costume parfaitement repassé et des chaussures impeccablement cirées. Une porte mène vers 2.
2. Vestige de l'ancien relais électrique, cette pièce creusée dans la roche de l'île est en partie bétonnée. Une porte communique avec la pièce 1. Cet endroit sert de remise, et on y trouve un fouillis indescriptible de vieux chiffons, outils de jardinage, etc. Sur le mur Nord, deux tonneaux occupent toute la place. Si on les sonde, celui de droite apparaîtra plein de vin, et celui de gauche, vide. Si un ou plusieurs personnages inspectent du côté des tonneaux, demander leur un jet de Perception + Remarquer détails difficile (20) pour déterminer au bout de combien de temps ils repèrent le mécanisme caché dans le tonneau de gauche. Ce mécanisme ouvre toute la face avant du tonneau (diamètre : 1,50 m) et les personnages peuvent alors découvrir un couloir de béton, puis un escalier qui s'enfonce. Un interrupteur permet d'allumer la lumière. L'escalier fait plusieurs coudes et débouche en 3, environ 20 m plus bas.
3. Pièce circulaire de 4 m de diamètre, aux parois de béton. Il n'y a pas de plafond, et on peut apercevoir le ciel au-delà de la grille qui bouche l'entrée de ce puits, 20 m plus haut. Un couloir conduit aux escaliers qui montent vers 2. Une porte métallique, fermée clé, donne sur 4. Une autre porte, en bois, mène vers 5. En fait, toute la cloison, en chêne épais, peut s'ouvrir, libérant un passage de 2 m de large sur 3m de haut. Une odeur écœurante plane dans ces lieux. En tendant l'oreille, on peut entendre de furieux aboiements.
4. Ce petit réduit contient les vestiges, fixés au mur, d'appareils électriques d'avant-guerre. Au sol, un engin tout rafistolé qui semble être un générateur, est en fonctionnement. Un arbre de transmission disparaît dans une trappe dans le sol. Sous cette trappe, un puits mène vers une rivière souterraine d'où le générateur tire son énergie. Dans une boîte de dérivation rouillée sont dissimulés les économies en liquide d'Aristide Beauchêne : près d'une centaine de billets de 100 €. Un bouton commande le générateur.
5. Large couloir taillé dans la roche, fermé par deux cloisons de chêne épais montées sur gonds et qu'on peut donc ouvrir comme un portail. La puanteur devient intolérable, et les aboiements plus distincts.
6. Vaste salle bétonnée (voir coupe de profil). En passant le portail venant de 5, on est assailli par l'odeur de chiens et de cadavres en décomposition. Toutes les 2 minutes, chaque personnage devra tirer un jet de Mental + Constitution moyen (17) si ce jet est raté, le personnage perd 1 point de Mental toute les 2 marges d'échec (0, -1 = 1 point ; -2, -3 = 2 points ; etc...).
1. partie haute : dix cages de grande taille, en grillage, assez rudimentaires, ne laissent qu'un passage de 1,50m de large. Contre un mur, une planche étroite (qui permettra aux chiens de sortir de la fosse). Un bouton de commande (lettre c sur le plan) permet d'ouvrir et de fermer la grille séparant la salle 6 du "chenil"
2. partie basse : le sol est noyé sous trente centimètres d'eau boueuse où surnagent les restes des bovins qui ont servi à nourrir les chiens (profondeur impossible à estimer tant qu'on n'y a pas mis le pied ou une sonde).

Gare la noyade en cas d'évanouissement !

Une partie du sol remonte en pente douce vers le couloir menant à 7.

7. Le chenil : un court bout de couloir sans éclairage, très étroit (0,80 m), débouche dans la salle elle-même sans la moindre lumière.

Pres de deux cents chiens s'y entassent, et parfois s'y entre-dévorent, car Aristide Beauchêne les affame à demi pour les rendre hargneux.

Si l'on ouvre la grille, ils se ruent dans la salle 6 où ils ont l'habitude d'être nourris. Il est possible d'arrêter le déferlement en en tuant sept ou huit, juste dans le bout de couloir, bouchant ainsi le passage. Si la planche est laissée entre 6 a et 6 b, ils grimperont dessus.

Épilogue

Les PJ ont normalement résolu l'affaire.

De retours au centre, le Major Turbop leur présentera ses félicitations par communication holographique et leur expliquera qu'ils vont rejoindre les Messagers Galactiques !

Présentez leur ensuite la formation générale ainsi que les formations spécialisées disponibles afin de terminer la création de personnage. Vous pouvez enfin décrire succinctement leur formation à grand renfort de salles holographiques et autres méthodes permettant d'apprendre efficacement tout en mettant en pratique.

Bienvenue chez les Mega !

Annexe 1 : Personnages

Conversion de caractéristiques de Mega I à Mega IV : -3 puis divisé par 2 (arrondi sup). Communication = Empathie, Équilibre = Mental

Aristide Beauchêne

Type : humain ; Apparence : assez âgé

Case : CC25

Rôle dans le scénario : Aristide Beauchêne entasse des Chiens affamés dans son repaire souterrain. Il compte les lâcher sur le village pour se venger des habitants. Suivant le moment, il sera en divers endroits : soit hors de l'île, de 9 h du matin à 18 h (jour de l'arrivée des personnages sur les lieux) puis dans la pièce 1 de sa "baraque" jusqu'à 22 h. Il sera ensuite dans la pièce 6, à écouter hurler les chiens, jusqu'au lendemain.

Attitude étranger : agressif (appelle ses chiens)

Emp 3, Per 3 ; Déc 3, Réf 3 ; Int 3, Ada 3 ; Vol 6, For 3 ; Men 2, Con 2

Armes : fusil 22 long rifle (dégâts = 5).

Séquence d'attaque : tire sans sommation si les personnages sont à l'intérieur de son repaire. Sinon, lancera ses chiens.

Gendarmes

Type : humain ; Apparence : uniforme de gendarmerie

Rôle dans le scénario : les gendarmes interviendront sur appel d'une personne du village, si les personnages ont une attitude qui peut le justifier : s'introduire de force quelque part, déclencher une bagarre, tirer au revolver...

L'arrestation des personnages par la gendarmerie marquerait la fin de la mission sur un échec.

Emp 4, Per 5 ; Déc 5, Réf 5 ; Int 4, Ada 6 ; Vol 6, For 5 ; Men 4, Con 4

Séquence d'attaque : sommation, puis tir au pistolet (dégâts = 4).

Chiens sauvages

Type : animal

Rôle dans le scénario : Les chiens sont entassés dans le chenil pour être lâchés sur le village lors de la fête, assouvissant le désir de vengeance de Aristide Beauchêne. Dix de ces chiens sont lâchés sur l'île en guise de chiens de garde. Ces dix chiens, et eux seuls, connaissent Aristide, et ne l'attaqueront pas. Les autres chiens sont prêts à se jeter sur tout ce qui bouge.

Case: l'île, Z 26, EE 24

Salle n° : 7 (chenil) et sur l'île

Itinérant : 70 % de chance de rencontrer dix Chiens de garde par 10 min. (tour)

Fixe: dans le chenil (pièce 7) pour les chiens emprisonnés

Attitude étranger : attaque à mort.

Armes : crocs (dégâts = 1)
Emp 1, Per 6 ; Déc 6, Réf 7 ; Int 2, Ada 1 ; Vol 6, For 4 ; Men 1, Con 2 à 4
Séquence d'attaque : attaque à mort.

2/ Aide de jeux « Bienvenue à Gestrac »

La région de Gestrac.

Localisation : Dans le scénario original de 1984, la localisation de Gestrac est très vague... Je propose qu'elle se situe à l'Est de la ville d'Avignon, dans une région peu peuplée du Vaucluse.

Comment se rendre à Gestrac : Pas de chemin de fer pour y aller, et la principale autoroute passe à plusieurs kilomètres. Il est donc nécessaire d'emprunter un véhicule motorisé pour s'y rendre.
Si les PJ partent de Paris, il est possible de prendre le TGV jusqu'à Avignon (au moins trois heures de trajet), ensuite on peut louer un véhicule pour se rendre jusqu'à Gestrac.
Si les PJ sont pressés (et ont les moyens), ils peuvent prendre un avion qui les mènera jusqu'à l'aéroport d'Avignon-Provence.

Description sommaire : Gestrac est une petite commune du Sud de la France, qui compte moins de 5.000 habitants. On y trouve quelques petits commerces (une boulangerie, un tabac-presse, une pharmacie, une supérette, etc).

La région environnante est essentiellement agricole (production de tomates, melons, raisins de table, pommes, cerises, etc) et compte quelques exploitations bovines.
Cependant, les touristes ne sont pas rares, et Gestrac s'enorgueillit de posséder une superbe auberge (*L'Auberge de Maître Nicolas*), dotée d'un excellent restaurant.

Personnalités locales : (à développer)

- **Le Maire** : éventuellement Auguste Beauchêne (v. PNJ), qui est également le principal propriétaire de bovins de la région ; probablement aussi l'un des individus les plus fortunés.

Il a certainement entre 40 et 50 ans.

- **Les Policiers Municipaux** : Bernard et Jean (v. PNJ), sous les ordres du Maire.

Les « Starsky et Hutch » de la région, foncièrement honnêtes et incorruptibles.

- **Le Propriétaire de l'Auberge** :

- **Le Boulanger** :

- **La pharmacienne "Rosalie Pitella"**

Fluette et vive, ce petit bout de femme n'est pas vraiment à sa place dans un petit village ; Ancienne activiste de médecins sans frontières, elle a dut se retirer au calme, s'isoler du monde pour soigner un syndrome post traumatique.

Les Gestranais la trouve un peu bisera, mais comme c'est un excellente praticienne ils ont fini par lui font confiance, comme si c'était la rebouteuse du village. Ils lui confient leurs petit soucis.

Elle est très forte pour trouver, voire même deviner, les afflictions leur origine et le traitement adéquate pour chacun de ses patients dont elle connait le nom le prénom et les habitudes.

Elle n'oublie rien Rosalie et c'est une des raisons de son malheur.

- **Le Facteur** :

PRINCIPAUX PNJ

Ces deux PNJ apparaissent dans le scénario original de « Raps à Gestrac » (1984). Cependant, les explications les concernant restaient très vagues. Voici quelques développements possibles...

Auguste Beauchêne :

Peu d'infos données à son sujet, si ce n'est qu'il est le principal propriétaire de bovins de la région ;

probablement l'un des individus les plus fortunés également. Il a certainement entre 40 et 50 ans. Si le MJ le souhaite, il est autorisé à en faire le Maire de Gestrac... Cela pourrait fournir un motif supplémentaire à son frère Aristide (v. plus loin) pour se venger de tout le village. Jadis, Auguste est sensé avoir trempé dans une sordide affaire, dont son propre frère (Aristide Beauchêne) fut la principale victime. Il semblerait qu'il se soit arrangé pour spolier son frère de la partie de l'héritage familial qui lui revenait justement.

En tant que propriétaire d'une exploitation agricole et maire d'un village, Auguste Beauchêne a un emploi du temps chargé. En journée, il sera généralement au siège de son exploitation (la ferme familiale) ou à la Mairie...

Il ne perdra pas de temps à recevoir des étrangers (les PJ) à moins qu'ils ne fournissent un motif solide. Accessoirement, on pourrait le rencontrer à l'Auberge de Gestrac, mais il sera probablement là en compagnie de son épouse, d'amis ou de connaissances. Rien ne dit qu'il sera disponible et d'humeur à parler avec des étrangers de passage.

Les PJ n'ont pas vraiment intérêt à embêter Auguste, qui est l'un des individus les plus riches et les plus influents de la région. En cas de besoin, il fera appel aux deux policiers municipaux (Bernard et Jean). Et si cela ne suffirait pas, il pourrait appeler la gendarmerie en renfort (une dizaine de gendarmes viendraient en camionnette jusqu'à Gestrac).

Aristide Beauchêne / Blaise Tastevin :

Aristide est le frère d'Auguste, mais il ne lui ressemble plus trop. Il est dans la quarantaine, mais - prématurément vieilli - il semble avoir 10 ou 20 ans de plus.

Il est sale, ridé, barbu et sent mauvais. Ses longs cheveux sont grisonnants et gras. Son regard est vif et mauvais.

Tout en lui inspire la misère, la méchanceté, et il est très difficile d'éprouver de la sympathie pour un tel individu.

Dans tous les cas, Aristide ne recherche le contact avec personne, et surtout pas avec des touristes inconnus.

Aristide Beauchêne a quitté le pays, il y a une vingtaine d'années, et s'est fait oublier de la plupart des habitants de Gestrac. Il est revenu il y a plusieurs mois mais vieilli, méconnaissable, et sous une fausse identité.

Interrogé par les policiers de Gestrac, il s'est fait passer pour un certain Blaise Tastevin, SDF décédé dont il possède les papiers.

Ceux qui connaissent son existence, dans la région, ne l'ont jamais reconnu (même pas son propre frère) et la plupart l'ont simplement surnommé « Le Vieux Fou », ou « Le fou aux chiens ».

Aux yeux de tous, « Blaise Tastevin » ou « Le Vieux Fou » vivote misérablement en ermite.

Il est toujours aperçu en compagnie de chiens crasseux et pelés, des pauvres bêtes abandonnées par leurs maîtres pendant la période des vacances, et que le vieux bonhomme a recueilli.

Curieusement, personne n'a jamais vu « Le Vieux Fou » mendier. Tout le monde suppose qu'il y a des « bonnes âmes » à Gestrac qui lui donnent discrètement de l'argent ou de la nourriture...

En réalité, Aristide Beauchêne a de l'argent en liquide, et même beaucoup d'argent : au moins 50 billets de 200 € et 50 billets de 500 € dissimulés dans son repaire (soit un total d'environ 35.000 €) ! Sur lui, en permanence, il cache quelques billets (généralement des coupures de 20 € ou moins) et de la monnaie... D'où vient cet argent ? Pour cela, il faut déterminer ce qu'à fait Aristide Beauchêne au cours de ses années d'errance... Peut-être a-t-il trempé dans quelques affaires criminelles (genre cambriolages ou trafics).

Maître Loiseau :

Notaire de Gestrac, proche de la soixantaine, secrètement peu scrupuleux et cupide.

Apparemment, un bonhomme assez avenant, binoclard, rondouillard, ventripotent et chauve.

Aux yeux des habitants de Gestrac, Maître Loiseau est considéré comme un « notable », presque au même titre que le maire et les grands propriétaires de la région.

En journée, il sera généralement dans son étude, l'un des plus anciens et des plus beaux bâtiments de Gestrac. Cependant, lui non plus ne sera pas aisément disponible, sauf si les PJ fournissent de bonnes raisons.

Comme le Maire, il est éventuellement possible de rencontrer Maître Loiseau à l'Auberge de Gestrac, sans son épouse (décédée depuis quelques années). Avec les étrangers, le Notaire est peut-être plus sociable que le Maire, surtout si on l'invite à partager une bonne bouteille de vin, ou un cigare.

Dans tous les cas, il faut se rappeler que Maître Loiseau est un menteur et un dissimulateur dans l'âme. Si on parle avec lui, il ne se trahira pas et ne parlera jamais des diverses intrigues dans lesquelles il a trempé.

Bernard et Jean :

(Note : le nom de ces deux policiers est un clin d'œil au vieux JdR amateur français portant le même nom - « Bernard et Jean »)

Les deux policiers municipaux de Gestrac (donc, placés sous les ordres du maire).

Bernard est plutôt petit, brun, extraverti et un peu naïf. Jean est grand, blond, moins expansif mais aussi plus réfléchi.

Bernard est du genre dragueur et, si l'un des PJ est une jolie dame, il tentera certainement sa chance. Cette tendance lui a déjà valu quelques mésaventures, à l'amusement de Jean qui plaisante souvent sur le sujet... Considérés (un peu ironiquement) comme les Starsky et Hutch de la région. Inséparables et plutôt débonnaires. On les voit fréquemment circuler sur les routes, à bord de leur pimpante voiture de police, toujours prêt à rendre service aux gens en difficulté (et accessoirement à dresser des procès-verbaux quand il le faut).

Les PJ n'ont pas intérêt à trop sous-estimer Bernard et Jean qui sont gentils, mais sont moins bêtes qu'ils n'en ont l'air. Et ils n'apprécient guère que des touristes se moquent ouvertement d'eux, ou se croient tout permis.

Si les PJ se conduisent d'une manière suspecte, ou se mettent clairement en infraction, ils se retrouveront devant deux intraitables représentants de la Loi (ils sont foncièrement honnêtes et incorruptibles).

LES SECRETS DE GESTRAC.

LE SECRET D'AUGUSTE BEAUCHÊNE ET DE MAÎTRE LOISEAU :

Au cours des 20 dernières années, Maître Loiseau s'est enrichi de manière malhonnête au détriment de plusieurs familles de la région.

Pour le compte d'Auguste Beauchêne, Maître Loiseau s'est arrangé pour falsifier (peu de temps avant son décès) le testament du père Beauchêne et spolier Aristide de sa part d'héritage.

Aristide a pris très mal la chose en apprenant qu'il était pratiquement déshérité, et a menacé le notaire avec son fusil de chasse. En cherchant à le maîtriser, son frère Auguste a été légèrement blessé par un coup de feu...

Cet événement a conduit à l'arrestation d'Aristide par la police, et à une condamnation relativement indulgente par la Justice. Néanmoins, furieux, Aristide a préféré s'exiler et est sensé avoir quitté la région pendant plusieurs années...

A l'époque, cette affaire a choqué les gens de Gestrac, mais Aristide - qui avait la réputation d'être colérique de nature - n'était pas beaucoup apprécié dans la région. En fait, son départ ne fut guère regretté.

Depuis, Maître Loiseau et Auguste Beauchêne ont pris leurs précautions : chacun a gardé des documents prouvant leur escroquerie (entre autres des copies du testament original du Père Beauchêne). Ceci dans le cas où l'un chercherait à causer des ennuis à l'autre. En somme, si ces preuves éclataient au grand jour, aucun des deux ne serait épargné par le scandale.

A part Maître Loiseau et Auguste Beauchêne, personne n'est évidemment au courant de la vérité.

Maître Loiseau et Auguste Beauchêne ignorent ce qu'est devenu Aristide après son départ, il y a une vingtaine d'années. Officiellement, il est considéré comme « personne disparue », et on suppose qu'il est soit mort, soit parti à l'étranger.

Implication des PJ:

Découvrir la vérité au sujet de l'injustice qui a frappé Aristide Beauchêne est pratiquement impossible... Seul trois moyens le permettent :

- **Se transférer dans l'un des PNJ et obtenir une réminiscence sur le sujet...** Cela peut même, éventuellement, être accidentel (le Mega tente de se souvenir d'autre chose, mais c'est ce souvenir-là qui remonte à la surface).

- **Forcer le coffre-fort du Notaire...** Le coffre-fort est dissimulé dans le bureau de l'étude notariale. Une tentative de cambriolage de l'étude serait fort délicate à cause d'un système d'alarme. Déclenchée, l'alarme

provoquerait un boucan d'enfer et serait entendue dans tout le village !
Sinon, le coffre-fort est une antiquité (début du 20e siècle) très solide mais rustique. La porte s'ouvre grâce à une serrure fonctionnant avec une combinaison à chiffres, et il n'y a aucun système de protection électronique sur le coffre. Néanmoins, mieux vaut toujours être un professionnel de la cambriole pour s'attaquer à ce genre de coffre...

- **Forcer le coffre bancaire d'Auguste Beauchêne**... Auguste n'a pas de coffre-fort chez lui, et il conserve tous ses documents les plus précieux dans le coffre d'une grande banque (elle peut être à Avignon, ou dans une autre grande ville). Y accéder est donc encore plus difficile que d'accéder au coffre-fort de Maître Loiseau.

L'unique moyen serait de se transférer dans le corps d'Auguste, d'avoir accès à ses souvenirs, et de se rendre à la banque avec la clé du coffre ! C'est difficile, mais pas impossible !

Il s'agit là du genre de sale petit secret que les Megas sont souvent appelés à découvrir en cours de mission. Évidemment, la Guilde se moque généralement de ce genre d'affaire... Et conseille aux Megas de ne pas s'en mêler, sauf si cela présente un intérêt au cours de la mission qui leur est confiée.

LE SECRET D'ARISTIDE BEAUCHÊNE :

Jadis, Aristide Beauchêne a été la victime d'une machination qui l'a contraint à l'exil. Aristide n'en a aucune preuve, mais il en a l'intime conviction depuis le début. Il en veut à toute la population de Gestrac, mais principalement à son propre frère et au notaire (Maître Loiseau). Bien entendu, aujourd'hui, le bonhomme n'est pas en règle vis à vis de la Loi, à commencer par le fait qu'il possède des papiers mais que ce ne sont pas les siens !

« **Blaise Tastevin** » était un SDF, à qui Aristide a dérobé sa carte d'identité quand il est décédé sous un pont, il y a quelques années (Aristide était lui-même SDF et Blaise était une vieille connaissance). C'est la pièce d'identité qu'il a présenté ensuite à Bernard et Jean (les deux policiers de Gestrac), quand il lui ont demandé ses papiers...

La photo n'est pas très ressemblante, mais Aristide a pratiquement le même âge que Blaise avait au moment de sa mort (une quarantaine d'années).

Un peu apitoyés par le personnage (et dégoûtés par son odeur), les deux policiers n'ont pas poussé très loin leurs investigations.

Blaise Tastevin n'étant pas recherché par les autorités, Bernard et Jean n'avaient aucune raison particulière pour l'arrêter (notez bien : Aristide a de l'argent et ne mendie jamais).

Depuis, « Blaise Tastevin » s'est, en quelque sorte, intégré dans le paysage : les gens du coin ne l'aiment pas trop, mais on le tolère. Surtout qu'il a le bon goût de rarement mettre les pieds dans les rues de Gestrac.

Depuis tout petit, Aristide s'entend mieux avec les animaux ou avec les machines plutôt qu'avec les humains.

Mais Aristide utilise uniquement ses capacités personnelles pour son propre intérêt, et il se fiche du tort causé aux animaux manipulés.

Il a brièvement travaillé comme installateur de système de sécurité, avant de se faire renvoyer.

Après avoir été exilé de son village natal, Aristide a erré dans le Sud de la France, allant d'une exploitation agricole à une autre... Mais il a quelques problèmes : il est colérique de nature, et il boit trop de vin.

Suite à des bagarres, et des ivresses sur la voie publique, Aristide a connu quelques séjours en prison. Là, il s'est fait quelques mauvaises fréquentations, et s'est compromis dans quelques affaires douteuses.

Un bref moment rendu à la misère, il a rapidement commencé à s'installer dans les résidences secondaires qui jalonnent les côtes de la méditerranée ; Et de préférence celles protégées par des systèmes électroniques et des chiens supposés les garder.

C'est d'ailleurs ces molosse qu'il a ramenés aux alentours de Gestrac ; En plus des économies qu'il a pu trouver dans les demeures cossues qu'il a squattées pendant plusieurs années.

Il partait précipitamment à l'arrivée des propriétaires ou tentait de se faire passer pour le gardien et ses chiens si les autorités devenaient soupçonneuses, avant de trouver une autre villa à occuper.

Ainsi, il est parvenu à acquérir une grosse somme d'argent, mais il préfère vivre misérablement comme un SDF, et se fait passer pour un autre.

3/ Pourquoi la Guilde s'intéresse elle a la situation ?

Une invasion possible

-Plusieurs ovni ont été aperçu dans la région, la SSE a confirmé qu'il s'agissait de vaisseaux et pas de canulars (bien qu'elle fasse passer l'information contraire pour apaiser la population).

Mais ces Ovnis étant plutôt furtifs, leur localisation est imprécise.

Pour trouver la base ET, plusieurs piste sont envisagée, notamment du coté de Gestrac ou d'étranges disparitions bovines sont signalées ; Peut être ai-ce cette race insectoïde qui se multiplie si vite a condition d'être bien nourrie.

Ce sont des Créatures qui ont tendance a creuser des galeries mais qui heureusement sont sensible aux gaz lacrymogène (ce qui explique la présence dans l'équipement du matos d'escalade et des grenades a gaz).

La couverture des Megas est toute trouvée, ce sont des journalistes free-lance (il faudra ajouter une camera et quelques micros dans le matos de mission)

-D'autres lieux possible sont a l'étude : Notamment le petit village de Torsac, placé non loin d'une ancienne mine de plomb et d'argent datent de l'époque romaine.

Il s'agit du village correspondant au scénario « le Cruises ont atterri ».

A la suite d'une avarie grave, les Cruises ce sont pausé sur la terre dans un lieu a la foie isolée et comportent une forte concentration de plomb, car ils ont besoin de ce métal pour créer les matériaux nécessaire a la réparation de leur vaisseau.

Au passage, on peu ajouter un coté écologique en donnant quelques indication avec les ravage du plomb sur la population de Torsac (Tuyauterie, légume du jardin, crétinisme...)

Un mystérieux lien avec la guilde

La photo d'une vache avec sons tatouage en forme de tétraèdre bien en évidence a été publiée dans le journal local, et un Mega s'en est aperçu...

Le scénario n'est pas différent, mais il reste le mystère des tétraèdres a élucider

Explications possibles :

a/un agent venu enquêter sur les Cruise a fais un transfert dans l'éleveur qui s'occupe du troupeau de Auguste Beauchêne ; l'éleveur en gardes des souvenirs, notamment une forme géométrique qui l'obsède.

--->ne pas rester trop longtemps dans le corps d'un haute.

b/Aristide est un mega latent qui utilise un pochoir en forme de tétraèdre pour indiquer au pilote hélicoptère quelle vache il doit enlever.

→ les mega latent ne sont pas tous bon pour être incorporés dans la guilde.

c/le père d'Aristide et d'Auguste était un agent de la guilde, ses enfants ne savent presque rien des raisons des absence de leur père (disparu en mission), mais le tétraèdre était le seau qui fermait le coffre secret de leur père (coffre qui est retourné a la guilde bien que chaque frère pense que c'est l'autre qui se l'ai accaparé)

faire figurer un tétraèdre sur les vache qu'il kidnappe, c'est un message qu'envoie Aristide a sons frère : je reprend ma part d'héritage !

d/Blaise Tastevin était un ancien mega perdu en mission, il a réussi a rentrer sur terre mais avec une partie de son esprit en moins, il avais pour habitude de dessiner des tétraèdres un-peu partout, Aristide reprend cette habitude en mémoire de son ancien compagnon.

e/ un des gamins de ferme est un mega latent (c'est lui qui a choisi le motif de tatouages des bêtes de Mr le maire)

4/ Variante avec des personnages recruté par la S.S.E

Un modèle expérimental de drone météorologique permettant d'atteindre les haute couches de l'atmosphère a moindre coup.

Le drone a été perdu dans la campagne après avoir envoyé une dernière image bizarre de vache volante !?

Le modèle ne doit pas tomber entre les mains de la concurrence ! Il faut être discret... Journalistes cherchant un marronnier... des extraterrestres volent des vache dans la région, on viens faire un reportage...

Pour rester discret, la SSE embauche des nouveaux employés inconnus de la concurrence.
La crise... promesse d'embauche si mission réussie...

C'est le pilote de hélicoptère qui a abattu le drone pour éviter d'être reconnu comme voleur de bataille ; il l'a confié à Aristide qui tente de le réparer (Aristide est bricoleur et s'y connaît en électronique/électricité) ; comme il est dans un sous-sol, si le drone se réactive, il ne pourra pas émettre vers l'extérieur (du moins pas suffisamment fort pour que les mégas puissent percevoir son signal à moins de 300m)

Voici le genre d'histoire que la SEE pourrait servir aux PJ :

Les dirigeants semblent très « embêtés » car un de leurs services - au cours d'essais - à très récemment égaré un modèle expérimental de drone.

Officiellement, l'appareil n'était destiné qu'à des fins scientifiques (l'observation de phénomènes météo à très haute altitude).

Officieusement, l'appareil était un modèle d'observation à vocation militaire, emportant - entre autre - du matériel de communication sécurisé (il faut empêcher que des ennemis puissent intercepter les communications de la base avec le drone - cela leur permettrait de tenter de le détruire ou de le récupérer intact).

Pour une raison mystérieuse, au cours du dernier essai, la base a pratiquement perdu le contact avec le drone : perte du contrôle du pilotage, mais les appareils d'observation ont continué à fonctionner et émettre.... Apparemment, le drone se serait « crashé » dans la région de **Gestrac**, une zone peu urbanisée (au moment de la chute, tout contact a définitivement été perdu)...

La Gendarmerie locale, discrètement alertée par la base, affirme qu'aucune chute de drone ne lui a été signalée par des habitants du coin.

Et comme on leur a recommandé la plus extrême prudence avec cette affaire, ils n'ont pas poussé trop loin leurs investigations : les gens de Gestrac (et les journalistes) ne doivent rien savoir, et ils ne sauront rien !

La SEE veut récupérer le drone (même s'il est complètement détruit) mais elle est un peu coincée en ce qui concerne les moyens à utiliser...

Le projet du drone est classé « Secret Défense », mais il est hors de question d'envoyer un tas de militaires sur place pour tout retourner dans la région.

En désespoir de cause, elle demande aux PJ de bien vouloir se charger de cette mission délicate, tout en leur recommandant d'agir en toute discrétion.

Jamais les PJ ne devront dire aux habitants du coin pour quelle société ils travaillent, ni les raisons qui les poussent à jouer aux touristes dans la région.

En fonction des résultats obtenus, les gens de la SEE promettent de belles récompenses (CDD, promotions, primes, jours de vacances, etc.).

5/ Variante avec les Cruises

Dans la presse locale, les disparitions de vaches sont mises en rapport avec des fréquentes apparitions d'ovnis signalées dans le Vaucluse depuis plusieurs semaines... De telles affaires sont vraiment signalées aux États-Unis (et dans le Nord de l'Europe) depuis les années 1960.

Depuis un certain temps, l'AG a détecté la présence (illégal) de vaisseaux cruises dans le système solaire. Ce n'est pas la première fois que cela arrive. Depuis des décennies, l'activité cruise autour de la planète Terre inquiète l'AG (et la Guilde), car elle semble présager une tentative d'invasion.

Diplomatiquement, il est très difficile de faire pression sur les Cruises, vu qu'ils ne font pas partie de l'AG. Pire encore : la dernière guerre entre l'AG et eux s'est soldée par un armistice, jamais suivi par un traité de paix formel. Les autorités de l'AG craignent qu'une invasion de la Terre débouche sur une crise et une reprise du conflit avec les Cruises. Par nécessité, la Guilde s'est engagée à se montrer extrêmement ferme en ce qui concerne les incursions Cruises sur Terre. L'usage de la force est pratiquement le seul langage qui paraît respectable aux yeux des Cruises. Cela signifie que les Mégas, sur Terre, sont clairement autorisés à utiliser tous les moyens possibles pour contrecarrer les projets entrepris par des Cruises dans le monde.

Les Cruises à Gestrac ?

Actuellement, les Cruises préparent un petit débarquement en France (c'est le sujet du scénario « Les Cruises ont atterri »). Le débarquement est prévu à Torsac, un village qui n'est peut-être pas très éloigné de Gestrac... Avant cela, il se risquent sans doute à quelques discrets « vols de reconnaissance » au-dessus de la région. Leur vaisseau spatial (une « soucoupe volante ») est visible à l'œil nu, et peut même être repérée par les primitifs radars terriens. Mais cela n'inquiète guère les extra-terrestres : si besoin est, leurs systèmes de défense peut dérouter n'importe-quelle fusée anti-aérienne de NT4 qui aurait été tirée dans leur direction. Sans compter que la soucoupe est également dotée d'un champ de force.

Les Cruises et Aristide Beauchêne ?

Depuis les années 1950, la Guilde sait que les Cruises procèdent à des enlèvements d'êtres humains sur Terre, en vue de procéder à des prélèvements d'échantillons génétiques, ou des expériences plus sinistres (remplacement d'organes naturels par des « copies » clonées, injection de matériel génétique extra-terrestre dans le corps, etc)...

Les buts ne semblent pas très clairs aux yeux des scientifiques de la Guilde. Les Cruises sont particulièrement doués dans le domaine du génie génétique, et il est possible qu'ils mettent tout simplement au point des « bombes biologiques » susceptibles d'éradiquer rapidement des populations entières. Ou de les mettre temporairement hors d'état de se défendre (grâce à une maladie genre grippe aviaire ?).

Les Cruises utilisent notoirement des minuscules implants pour « suivre à la trace » leurs sujets d'expérience. Depuis le temps, la Guide a appris comment repérer rapidement les porteurs d'implants et comment les désactiver (sans dommage pour le patient).

Il semble que les Cruises éprouvent des difficultés à déterminer exactement ce qui cause l'arrêt des émissions de l'implant (un implant s'arrête automatiquement de fonctionner quand le patient meurt). Dans la plupart des cas, les Cruises supposent que leur sujet a été victime d'un accident mortel, et ils poussent pas leur recherches plus loin). Si les Cruises insistent, c'est que le sujet a sûrement une valeur particulière à leur yeux (mais il est souvent difficile de déterminer pour quelle raison).

La présence de ces implants, dans un corps humain, est détectable par la médecine moderne du NT4 (grâce à l'Imagerie par résonance magnétique - IRM - par exemple). On peut également en faire enlever un grâce à une opération bénigne, mais il est conseillé de faire appel à un chirurgien compétent. Ces implants sont vraiment très petits, et généralement placés dans la tête, ou le cou, dans une région très proche du cerveau.

Depuis quelques temps, les scientifiques de la Guilde ont remarqué que certains implants cruises étaient nettement différents, plus imposants et plus sophistiqués. Certains peuvent être reliés par des filaments extrêmement fins à certaines régions du cerveau. Il semblerait que ces implants « bioniques » seraient capables d'être commandés à distance et de prendre le contrôle de certaines fonctions corporelles du porteur !

Certains pensent également que l'implant est « connecté » aux sens du porteur. Donc, à distance, les Cruises seraient capable de « voir » par ses yeux et d' « entendre » par ses oreilles. Avec la technologie NT6, ce genre de chose est parfaitement possible, bien que généralement prohibée au sein de l'AG.

Il est possible qu' Aristide Beauchêne ait été enlevé par les Cruises, il y a plusieurs mois (voire plusieurs années) et soumis à certaines expériences (reste à déterminer exactement lesquelles). Depuis, ayant été implanté, il est suivi à la trace par des Cruises cachés quelque-part sur Terre... L'expérience consiste sans doute à vérifier la capacité de prendre le contrôle d'un être humain à distance, pendant un certain temps. Ce qui expliquerait certains agissements curieux d' Aristide Beauchêne (qui, du coup, apparaît parfois vraiment comme un fou).

Il est possible que, durant ces phases où Aristide Beauchêne ne contrôle plus vraiment ses actes, il perde également partiellement ou complètement la conscience. Ce qui expliquerait certaines « absences », qu'il aura certainement remarqué (« *Tiens, il est déjà 14h30 ? Mais qu'ai-je fait durant les deux dernières heures !?* »).

Aristide Beauchêne mène donc peut-être deux vies parallèles, sans s'en rendre bien compte... Ainsi, il s'est sans doute retrouvé les poches pleines de billets de banque sans se souvenir exactement d'où venait tout cet argent (en fait, les Cruises se sont arrangés pour qu'il récupère certaines choses dans une cachette qu'ils ont secrètement aménagée dans la région).

Si Aristide Beauchêne a vraiment un implant connecté à ses sens, les Megas ont intérêt à faire attention à ce qu'ils vont dire et faire devant lui ! Les Cruises enregistrent certainement tout ce que leur sujet d'expérience voit et entend (et ce qu'il dit aussi, par la même occasion).

Par ailleurs, si un Mega se transfère dans Aristide Beauchêne, il n'y aura pas de problèmes... Jusqu'à ce que

les Cruises tentent de prendre le contrôle de son corps ! (Et là, disons franchement que le Mega est dans la merde).

Les projets futurs des Cruises.

Si l'invasion de la Terre est projetée depuis déjà des décennies, les Cruises sont probablement très loin dans leurs préparatifs. Pour le moment, il semble que ce soient principalement des marginaux (comme Aristide Beauchêne) qui ont été victimes des Cruises.

Mais la Guilde se doute que, depuis les années 1950, des centaines voire des milliers de Terriens, auraient été « implantés », un peu partout dans le monde. Beaucoup n'ont jamais été découverts par des Megas. Il est également prévisible que les Cruises vont certainement tenter de s'en prendre à des personnages importants (si ce n'est pas déjà fait), en Europe, aux États-Unis, et en Chine.

L'AG est consciente du problème et a autorisé la Guilde à intensifier ses activités sur Terre, en vue de contrer les opérations occultes des Cruises. Malheureusement, elle souffre d'un manque chronique d'effectifs, et la Terre n'est jamais que l'un des nombreux soucis que les Vieux doivent constamment garder à l'esprit...

Expériences Cruises sur Aristide :

Aristide a été opéré, et un implant bionique de nouvelle génération lui a été placé dans le cou, à la base du crâne.

Ensuite, des « tentacules » extrêmement fins ont « poussé » à partir de l'implant, et progressé jusqu'à atteindre plusieurs zones du cerveau.

Ce processus a été relativement rapide (environ une heure) et, à la fin, permettait aux Cruises de réceptionner ce que voyait et entendait Aristide.

Avec le temps (et l'accroissement de « tentacules » émis par l'implant), les Cruises ont espéré que - finalement - ils parviendraient à exercer un certain contrôle sur le corps (et l'esprit) d'Aristide...

En fait, cela n'est possible que temporairement (généralement 1d6 x 30 minutes) et si le sujet n'est pas clairement conscient (donc incapable d'exercer un contrôle sur lui-même).

Pour arriver à ce résultat, l'implant s'arrange pour diffuser une drogue hypnotique foudroyante dans l'organisme du porteur (note technique : l'implant synthétise lui-même cette drogue à partir des éléments contenus dans les tissus sanguins).

En clair : quand les Cruises font agir un sujet, il est pratiquement comme un somnambule (regard vide, visage inexpressif). Dans cet état, il peut marcher et accomplir des gestes relativement complexes, mais pas plus que ce qu'il pourrait faire normalement en étant conscient. Il peut également parler, et répondre à des questions (en réalité, évidemment, ce sont les Cruises qui « soufflent les réponses » au sujet).

Au cours de l'opération, les Cruises ont également interrogé la mémoire d'Aristide, et ils ont (plus ou moins) compris sa motivation à la vengeance. En dépit de leur science, les Cruises sont incapables de modifier radicalement le caractère et l'esprit de leurs « cobayes ». En conséquence, psychologiquement parlant, Aristide est resté fondamentalement inchangé.

Néanmoins, par le biais de l'implant, les Cruises sont capables d'insinuer des faux souvenirs dans sa mémoire... Ce procédé permet de faire croire à Aristide que tout continue à se passer normalement à chaque fois que les Cruises prennent contrôle de son corps.

Le plan d'Aristide :

L'interrogation de la mémoire d'Aristide a révélé aux Cruises quel était son « grand projet » qui le motivait : en substance, une vengeance sur les gens de Gestrac, par l'utilisation de chiens féroces.

Ce projet est abracadabrant, et il causera certainement sa perte (cette méchanceté absurde ne réparera aucunement l'injustice subie jadis par Aristide)... Néanmoins, les Cruises ont trouvé qu'il serait intéressant de le « pousser » dans cette direction.

Les relations entretenues par les Terriens avec les animaux domestiques suscitent la curiosité des Cruises, car cela n'existe plus depuis longtemps sur leur planète (d'ailleurs, la vie sauvage sur Cruisade a été réduite à peu de choses, depuis des siècles). Les chiens, en particulier, peuvent être à la fois des compagnons fidèles mais également - dans certaines circonstances - des créatures redoutables...

Pour les Cruises, c'est un peu comme si les Humains vivaient en compagnie de bombes organiques potentielles ; une particularité intrigante, et qui pourrait se révéler utile au cours d'une prise de contrôle de la Terre. Les Cruises ont décidé d'aider discrètement Aristide à concrétiser son plan...

D'abord, au cours de son implantation, les Cruises ont laissé une forte somme d'argent (plusieurs milliers

d'euros en billets neufs) dans ses poches...

Un faux souvenir lui fait croire qu'il a récemment dérobé ces billets dans une belle villa laissée sans surveillance (coup de chance : le système d'alarme était défectueux !).

Et les Cruises ont également proposé à l'esprit d'Aristide que cet argent devait être bien utilisé à la réalisation de sa vengeance. Aristide a bien réagit à cette suggestion...

Une fois libéré et réveillé, Aristide a réagit plus ou moins selon les prévisions des Cruises.

Il est retourné à Gestrac, sous une fausse identité (cette idée-là, Aristide l'a eut tout seul, sans aide). Et il a commencé à mettre en place ce qu'il fallait pour réaliser son projet...

Nourrir les chiens gardés dans son repaire était un aspect délicat de l'affaire.

Aristide avait envisagé une solution hasardeuse : faire appel à un pilote d'hélicoptère véreux pour voler du bétail ! Mais les Cruises craignaient que cet appel à un complice (même bien payé) était périlleux. Cet acolyte risquait de trahir Aristide, au plus mauvais moment...

Les Cruises ont fait croire à Aristide (nouveaux faux souvenirs) qu'il était parvenu à soudoyer un pilote d'hélicoptère désargenté pour l'aider à voler des vaches dans la région. En réalité, ce sont les Cruises eux-mêmes qui - avec leur soucoupe volante - enlèvent des vaches et les ramènent jusqu'au repaire d'Aristide ! Au moment venu, ce sont également les Cruises qui viendront aider Aristide à mettre les chiens féroces dans des cages et les amener jusqu'aux abords de Gestrac.

Ensuite, les Cruises observerons avec intérêt ce qui se passe...

Extraits d'un rapport confidentiel envoyé de : la SEE (Terre - début du 21e siècle) - à : Siège de la Guilde (Norjane).

(...)

Des terriens « implantés » ont été détectés, et certains ont été opérés (pour récupérer les artefacts cruises), d'autres restent sous surveillance.

(...)

En accord avec les autorités responsables de la Guilde, certains Terriens « implantés » sont restés libre d'agir à leur guise, et quelques agents étaient chargés d'observer discrètement leurs activités. L'objectif de ces missions de surveillance était d'obtenir des indices susceptibles de nous révéler pour quelles raisons les Cruises avaient « implanté » ces personnes en particulier.

Néanmoins, cette méthode nécessite du personnel et du temps ; elle n'est pas rapide et, finalement, personne ne pouvait affirmer avec certitude qu'elle nous rapporterait des informations cruciales. L'enquête a été poursuivie durant quatre semaines, sur dix sujets différents détectés en France.

A terme, rien d'anormal dans les activités de ces individus n'a été constaté.

Mais cela ne signifie pas grand-chose... Ces individus sont sans doute juste des « sujets d'expériences biologiques » des Cruises (v. dossier technique annexe fourni avec rapport SEE-X07), mais seul un examen médical approfondi dans un laboratoire de la Guilde pourrait nous en dire plus. Il est possible également que ce soit des « agents dormants », dotés d'un implant nouveau modèle (v. dossier technique annexe fourni avec rapport SEE-X21). Pour le moment, les Cruises n'auraient pas encore tenté de les activer. Mais c'est peu probable ; généralement ces sujets sont vite repérés à cause d'activités totalement inhabituelles.

Reste une possibilité rassurante : les Cruises auraient peut-être placé des implants dans certains individus, avec une intention précise, mais abandonnée peu après, pour une raison ou une autre. Cependant, ces personnes représentent toujours potentiellement un risque : tant qu'elles restent porteuses des implants, elles continuent de fournir (inconsciemment) des informations aux Cruises. Il reste également possible que (si elles portent un implant bionique), elles soient « activées » à un moment inattendu.

Vous trouverez ci-joint le rapport complet concernant les dix personnes observées (v. dossier annexe fourni avec rapport SEE-X35). Demandons nouvelles instructions pour la suite.

Idées diverse

Le smart phone venu de l'espace

Les Cruises ne pensent pas que les Terriens puissent décoder leur ordinateurs ; Aussi, ils ont juste utilisé une variante du traitement au népéta (autodestruction programmée).

En apparence, l'ordi Cruise ressemble a un vulgaire smartphone ; mais une combinaison de touches fais apparaître l'interface Cruise (c'est a dire très ergonomique pour ceux pourvu d'un esprit très logique).

Ce smartphone peut être scanné et son contenu téléchargé avant que son autodestruction ne s'enclenche ; il suffit, grâce à un transite effectué dans les meilleurs délais, de le confier à la guilde qui possède le matériel et les compétences nécessaires.

Un concepteur devrait être capable de repérer la présence d'un traitement au népéta et d'estimer le temps disponible avant destruction (en utilisant un analyseur de milieu par exemple).

Les nouveaux Cruises anciens

Ce dossier n'aurait jamais dû se trouver dans un appareil présent sur terre ; mais il existe une cinquième colonne chez les Cruises, un groupe de sympathisants fascinés par la diversité culturelle terrienne.

Depuis que la guilde a accepté quelques cruises comme agents, ces groupes de Cruises progressistes/dissidents (La NCA) ont formé une sorte de société secrète qui se donne rendez-vous la plus part du temps sur terre.

Ce fichier pourrait être un cadeau de la NCA destinée à la guilde à l'AG et au final à la terre...

L'expérience

On parle aussi de Cruises née d'une union entre deux Cruises plutôt que par Clonage ; le résultat serait caché quelque part (devinez où?).

La navette Cruise

L'hélicoptère est une navette camouflée.

Elle comporte une IA limitée qui peut effectuer des tâches diverses comme aller capturer des vaches de façon autonome, elle possède aussi un androïde ayant la personnalité d'une ancienne victime des Cruises qui s'est suicidée avec son engin pour échapper à leur emprise (l'engin a servi de base au camouflage de la navette, il est donc immatriculé et son pilote possède une licence de pilotage valide)

-le système de camouflage est suffisant pour leurrer la technologie locale, sauf que la SSE a expérimenté un drone dont les capteurs permettent de passer outre.

Quant le drone a repéré l'hélicoptère d'une caisse suspecte, il a enclenché ses capteurs sophistiqués pour découvrir une vache ; Et quant il a pris une photo, cela a entraîné une réaction de l'IA du drone qui a capturé le drone dans son champ tracteur avec la vache

Quant la vache a été livrée, Aristide a trouvé le prétexte que les chiens ne devaient pas être dérangés quant ils sont en train de manger, pour réquisitionner le drone en promettant de le restituer plus tard (Aristide fait tout ce qu'il peut pour attirer l'attention des voies dans sa tête) .

But secondaire des Megas

Cette nouvelle version de ce vénérable scénario dévoile un autre but pour les joueurs :

S'apercevoir que tout ça n'est pas cohérent, se poser des questions pour, peut-être, découvrir l'implication des ET.

Une perspicacité qui sera bien vue des responsables de 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 aven 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,

Transit

-Histoire d'un sauvetage

-Briefing du major

-I/ Le tétraèdre de bois

-II/ Le tétraèdre en plastacier

-III/ Le tétraèdre en émeraude

-Archives de la guilde

-0/ Les sacs volants

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 guilde 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 à mordre dans ce qui lui tombe sous le museau comme si sa survie en dépendait (Imaginez une scène dans laquelle les Agents qui insistent pour avoir plus de détails au près de Cingroull ce font mordre par son Raff)

1/ Le tétraèdre d'émeraude

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

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

Une fois les fêtards carnivores dispersés, Cingroull s'est dépêché de construire un point de transit avec le premier objet de taille suffisante à 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 sait parler aux choses qui ont toutes, selon lui, un esprit)

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

Digression : Cingroull sent pertinemment que son Raff va mal, il tente d'utiliser son 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 permettrait 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 finit 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'ait 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 orbitale (II/)

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

4/ passage au sanctuaire

-Il ramène au sanctuaire le témoin en bois tout en expliquant, en partie, 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 grandes taille) fait parti des traditionnelles missions pour débutants ; Une sorte de coutume qui rassemblent 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 peu rapporter quelques témoins pour leur collection.

Sinon, Cingroull redoute de devoir (encore) demander l'aide des sirènes de l'intercontinuum ; Mais quant 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'information 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 débutant, 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 fois-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 dû tomber près du dernier point de transit (celui en bois) quant il était en transe (état nécessaire pour la création de point de transit) car son Raff (sa monture) raffolait de ce sac ; D'après Cingroull, ça sera facile de les retrouver mais que là, il n'avait pas le temps...

Il est actuellement en sale de transit TS15, mais je crains qu'une fois sa monture nourrie, il ne vous attende pas.

voici donc votre mission : vous transiter à l'aide du témoin en bois ; Visiter les alentours du point de transit d'arrivée ; Tenter de localiser la planète sur laquelle 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 pointent les témoins.

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

A propos de Cingroull :

Cingroull est un Méga 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 points de transit de grande taille pour les points de transit 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 peux te promener et créer les points de transit que tu veux , à condition que de temps en temps tu nous rapportes des témoins des points de transit que tu crâies !

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

Cependant, ce qui est sans danger pour Cingroull ne l'est pas forcément pour d'autres Mégas.

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

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

Comme cette fois-ci la plus part des témoins ont été égarés, Cingroull a tout de même donné quelques indications sur les derniers lieux qu'il a parcourus, ainsi que sur les tétraèdres témoins qu'il a créés en même

temps que les point de transite qui mènent dans **trois lieux divers** :

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

-le deuxième est situé dans une base spatiale ou 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 a la foie ; le point de transit est taillé a 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 imposent celui la) 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 a « son instinct » pour trouver un point de transit de destination pouvant permettre de soigner sa monture.

Tous les point qu'il a emprunté sont découvert pour la première fois par le Ranger.

On peu noter que le lieux répond au 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 fonction cérébrales (II/ Le tétraèdre en plastacier) c'est ce qu'a fais le roboticien « Sacta Ourde » qui a fini par déplacer son cerveau dans un de ses robots.

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

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

les cicatrices du Raff on bien étés 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 correspondant pas ce ver quoi son « instinct » le guide, c'est pourtant des lieux conforme au moins en partie a ce qu'il cherchait ; un peu comme un génie qui obéirais a la lettre et non a 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 a la recherche des témoins qu' a égaré Cingroull a cause du sac grignoté par sa monture. Mais après chaque point de transit témoin retrouvé, les Megas sont censé retourner a la guilde pour un débriefing un peu de repos et éventuellement repartir en transit au 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 Multidetécteur 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 travaille de ses « associes » et demande toujours plus d'infos pour être sur de la

correspondance: Mes cher amis, le concordance n'est que de 89.6%, *Allons, encre un petit effort, je suis sur*

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 a dos 60L
- ration de survie 7jours
- 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 Megas 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 a l'intérieur d'une fine coque de bois deviens très riche en protéines et vitamines divers (a noté 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 a 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 a 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 a une autre en en mangent quelques uns et en amenant la plus part entre leur serres vers une sorte de cratère situé a 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 flottés ce qui obligent les aquatiques a remonter a 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 a la base de 1 km) les oiseaux ont installer leur nids qui comporte des objets colorés et brillants.

Le Lac

An sons centre, le cratère comporte une lac de plus de 3 kilomètre de diamètre a 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 rocheuse 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 a 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 viens se poser sur un des tétraèdre et faire une sélection des meilleur prises, c'est a 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 transite ; Et si les poisson, crustacés et autres anguilles ne viennent pas a bout des Megas, 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 barge de récupération sont parfois pilotée 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 un très mauvaise réputation quant a 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 facilitée de déplacement bien supérieur aux mâles de leur espèce ; du moins an cette période.

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

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

Justement une jeune femelle porte un bijou insolite en forme de tétraèdre métallique ce qui attire une 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 aven 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 tenterons de chiper des objets appartements aux Megas.

Si les Megas leur font peur, il réserverons leur matériel, mais aurons beaucoup de mal a approcher celle qui porte le témoin.

Sui les megas n'arrivent pas rapidement reprendre le tétraèdre témoin, la créature arboricole sera collecté par un volatile et transporté vers un cratère volcanique mais la créature arboricole se débat et le volatile fini par la lâcher dans le lac.

Déroulement type du scénario

1/ découverte de la forets 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 a l'approche des Megas, elle part avec la créature arboricole (et donc le témoins)

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

8/ si les Megas arrive a maintenir a distance les créature marine qui veulent manger l'arboricole, celle ci parviens au bord du lac et les megas peuvent récupérer le témoin

8b/ si les Megas ne parviennent pas a 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 arrive a trouver une solution pour récupérer rapidement le témoin, laissez les faire et récompensez les par un deuxième monde a explorer !

II/ Le tétraèdre en plastacier

Le témoin

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

Cette alliage de plastacrie chromé est particulièrement résistant et il est généralement coulé a chaud car il est presque impossible a travaillé une foie durci.

Le point de transit de Cingroull

Le point de transit qui correspond a ce témoins est situé dans la sale d'accueil de la station orbitale « Cash FE ».

Au milieu de cette salle trônais 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 payement sous forme de plastacier liquide qu'il exigea être livré tout de suite, la ou il se trouvais et que cette foie ce soit « du solide ».

évidement, le capitaine du vaisseau de transport a respecté a la lettre l'accord signé en plaçant une douzaine de tonne de plastacier solide en plain milieu de la sale de réunion/barre/cantine sous la forme d'un cylindre.

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

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

La salle est toujours occupé par divers êtres et si les Megas se matérialisent, il risquent d'être constellé 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 mètre.

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 vielles 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 apparue 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 adaptés aux biologique et les accidents sont fréquents.

A ce propos, le champion de la base Cash FE « Plata tête dure » qui doit la représenté 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 cybernétisé, il ressemble aujourd'hui a un cyborgue qui ne vie que pour ses créations, il est même devenu difficile de le distinguer de ses robots car, a par son cerveau qui reste d'origine, Sacta est entièrement synthétique.

Il vie un peu reclus depuis plusieurs dizaine d'années, son age doit se situer a la limite de l'espérance de vie des Talsanite (180 ans)

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

Plusieurs personne le suspecte de développer des robots auto pilotés car le pilote qu'il a choisi pour ses dernier prototype paraît bien jeune pour l'honneur de piloter un robot du maître.

Sigon O1 est un jeune serviteur du maître qui semble avoir été traumatisé, il ne réagi que fort peu a ce qui l'entoure et ne parle pas beaucoup, souvent il reste la, perdu dans ses pensées comme si il vivait dans sons monde.

En réalité plus personne ne pilote les dernière créations du maître, SigonO1 est en androïde créé par le maître pour donner le change, mais les nouvelles créations robotique sont conçues pour pouvoir y insérer le cerveau de Sacta qui pilote lui même son rêve (parfois il pilote aussi SigonO1, ce qui commence a irriter l'IA de SigonO1).

Gima pralou agat agat, est l'organisatrice des compétitions, et malgré sa fortune et ses nombreux contacte, elle ne parviens que rarement a battre les robots de Sacta Ourde.

A l'origine c'était sa compagne d'exil sur cette station isolée; Mais les mure de la station tremblent encore de leur disputes, une foie Sacta a failli la tuer a l'aide d'un de ses robots, depuis elle tente de l'humilier en écrasant toute ses créations.

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

Habitant typique de Cash FE

Bigarrés et grande gueules, beaucoup ont le look et les manières de pirates de l'espace, mais peut en on la témérité ; sur Cash FE les différents se règlent en crédit par le troc troc ou en service, quant la situation est plus tendu , 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 contracté par des êtres louches donne des moyens d'actions aux notables de Cash FE ainsi

quant un agent véreux de la Garde Galactique a voulu arrondir ses fin de moins sur le dos des habitants de la station, son Croiseur a fini par rencontré une escouade de chasseur 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 décombres 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 arriverais a le battre recevrais l'émeraude en trophée

Note pour le MJ :

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

Déroulement type du scénario

1/ les Megas sont accueilli par es autochtones hostile.

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 transite

Variante :

le point de transite 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'autant 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 megamesie) 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 servent 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 avant 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 descendent 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-dévorent.

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 informations peuvent être données par « Prof » si on lui permet d'obtenir suffisamment d'informations (localisations des étoiles, géologie, climat, composition de l'atmosphère, isotopes 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 marine, 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. À une température inférieure à 10°C, ils sont rapidement engourdis et tombent en léthargie.

À 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).

À 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 Sanctuaires 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 aux milieu des grandes herbes plus qu'il de marchais avec ses 3 paire de pattes.

l'oxygène n'était pas suffisent 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 foie 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 kilomètre de rayon pour a penne quelques 300maitre de haut le point d'arrivée était étrangement dégagé au milieu d'une sorte d'herbe fileuse montent a quelques 1m40 de haut.

La tête de Cingroull dépassent juste ce qu'il fallait, il pouvait apercevoir un fleuve pareuses qui louvoyait entre plusieurs colline semblables a celle sur laquelle il se situais.

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

la tache risquait de prendre plusieurs semaine standard pour atteindre façonner puis activer un nouveau point de transite.

Durent la décente c'est sa monture qui trouva une solution en mordent 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 unissait, 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-condense brusquement en provoquant parfois des crues impressionnante mais se mouvent au ralenti.

Des crues charriant des hordes de poissons et quelques méduses.

Quelque 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 manifesterons ses joueurs).

Option 2

les mégas 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 mégas 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)

C'est un histoire ayant pour base un désastre écologique et les tentatives malheureuses pour y remédier ; C'est aussi une histoire sur la responsabilité des mégas et sur les conséquences de l'utilisation de leur pouvoirs ou de la technologie.

Le scénario peut être résolu a l'aide de plusieurs transferts mais ca n'est pas obligatoire.

Transfert

-Briefing

-Le point de transite

-Cotona

-Cotona base Y

-Les Cotoniens de Cotona base Y

- Les hauteurs en détail
- Dans le laboratoire
- Idée divers

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, quant l'espace vint a manqué.

Les Cotoniens ce sont alors lancée 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 émergé restant.

Cotona peu faire figure d'exemple donnée a celle qui rechigne encore a rejoindre l'AG; Les cotoniens ont demandé l'assistance de l'AG trop tard et seul une faible partie de la population a put être sauvée et quelques acharnés ont refusé sons aide en construisant des arches dans l'espoir de survivre.

Tout aurais pu en reste la mais il semble qu'une parti du dispositif de régulation du climat ait été remis en service par... un Mega originaire de cotona..

Bien sur 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 a nouveau il se déglingue au point de provoquer des anomalies au niveau de l'Intercontinuum... Rien que ça !

les Guetteurs nous on demandé d'y remédier.

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

Le responsable de la nouvelle bourde Cotonienne est inconnu et tout élément pouvant donner des indication sur le lieu ou il se terre serais le bienvenu.

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

Ces demande date de plus d'un siècle, temps standard.(méta sicle 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 demande aux vieux de la guilde; Certainement pour anticiper de plus ample 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 transiterais sur Cotona base Y une des plus grande vile.

Vous serais déguisé en « marin » locaux, qui sillonne le très vaste océan Cotonien.

En escale a Cotona base Y, vous prétendrais vouloir vendre des « outils pour les Constructeurs » ce qui signifie des artefacts technologique 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 apprendrais 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 à vous de choisir.

Le point de transit

Il y a 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 à jour pour construire les remparts concentriques de la ville « Cotona base Y ».

Actuellement le point de transit se situe 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 à leur survie; Piétiner un jardin est un crime passible de la transformation en humus !

Les mégas arrivent par le point de transit au milieu d'un jardin accolé au mur d'une habitation; l'endroit semble peu passant; des dizaines de plantes sont cultivées autour du point de transit, à peine séparées par de petites lignes sur lesquelles on peut péniblement circuler.

Cotona

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

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

Civilisation NT1 ; OS2 ; DP Oligarchie

cette ville qui porte le nom de « base Y » se blottit contre l'excroissance rocheuse qui se trouve en son centre.

L'ensemble des terres émergées forment des îles de tailles diverses sur lesquelles de petites villes ou villages sont constitués comme « Cotona base Y ».

Cotona base Y

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

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

Quant il pleut, c'est à dire deux jours sur trois, les torrents du sommet se transforment en puissants fleuves qui se jettent dans l'océan planétaire appelé « Coto ».

Un système d'écluse permet de contrôler les débits

ce sont les écluses les plus proches 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 se sont servis de ce moyen pour imposer leurs droits.

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

Ces murs permettent aussi de canaliser plus d'eau dans les écluses pour inonder ceux en aval si une rébellion s'organise.

Les cultures se font proches 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 culture et les habitations des quartier périphérique 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 embouchure des fleuves pour les faire remonter de niveau en niveau.

Le système de surveillance des mures est très important pour les cotoniens, c'est même une des fonctions le plus prestigieuse 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 niveau 1 et 2 compose 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 Maître des source sont eux aussi a l'étroit sur leur îlot de sol dure.

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'accepte le retour de l'individu dans son niveau que si il peut restituer les accessoires et que ceux-ci correspondent a la même personne que celle a qui ils l'on confier.

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

Les Cotoniens de Cotona base Y

La société cotonienne 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, quant les cotoniens sont a la tache, les formules de politesse sont laissé de coté.

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 cotonies ont développé une capacité d'entraide surprenante, il suffit qu'une personne se mette a une tache pour que spontanément divers personne se mette a l'aider sans lui demander son avis.

Ils sont pour la plus part de bon bricoleurs et d'avisé jardiniers rude a la tache et qui aime travailler en chantant (ils seront surpris si les Megas ne connaissent pas les paroles de leurs chants le plus célèbres et voudrons 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 nef de transport qui sillonnent Coto a la recherche de vivres de matériaux pour entretenir leur nef et de marchandise divers depuis « la grande fonte ».

les nef compte 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 calcule de la machine est insuffisante quant un certain niveau est atteint, quant la capacité de calcule maximum est dépassée, c'est l'escalade...

Vatulvas-vas a compris le problème et a passé une partie de sa carrière de Mega a 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 sons père aidé par un ordinateur NT6 beaucoup plus puissant devrait penser elle 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 eu 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'aurait 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 à fin 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.

Idée divers:

-Avec les bonne informations (réseau de satellites ou vaisseaux spatial équipé) elle pourrait a terme rendre sons climat d'origine a Cotona, mais ce serais transformer les pôles en banquise et donc de rendre des dernière citée de Cotona inhabitable.

les cotonies accepterons il de perdre leur derniers citées pour en recréer d'autre plus proche de l'équateur ?
Ou alors rendre le climat plus stable sur les quelques îles qui reste et permettre aux petit million d'habitants de vivre mieux

-Des autochtone trouvent que le point de transite gêne, et ils on décidé de le déplacer ou de le découper cette pière qu ne sert a rien en plus petits morceaux pour fortifier un mur; Comment les Megas vont ils les en 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 a certaines caste de comporté trop d'individu aux compétences qui en correspond pas a leur hauteur, les « maîtres des sources » ont instauré une coutume qui veux qu'on puisse accéder a 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 en demandant a tout ceux qui leur plaisent quelle est leur hauteur de cœur a fin de savoir si elle est compatible avec la leur ; les emblèmes des colliers permanentent de savoir ce qu'a a 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 demandé !

« Recruteurs expert »

Voici le brouillon de ce scénario; Les grandes lignes sont tracées mais son déroulement reste a développer ou a improviser selon les choix et les idées des joueurs.

Le « Trio de choque » peu être considéré comme une aide de jeux susceptible d'être réutilisée, notamment dans les scénario « vacances de rêve a Santa Isabella »(les aventures du continuum Tome 1).

Recruteurs expert

-Jack Mudeur

-La SSE, le Retour

-Les Guanymédiens s'amuse

-Le trio de choque

-L'enquête de Muder

-Shield of Humanity

-La mission pour les Megas

-Conseilles pour le MJ

les idées utilisées sont les suivantes :

- réutiliser les suppléments sur la SSE
- une blague des Ganymédiens, faite à 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 interrogatoires, étant jeune, il rêvait de parcourir l'espace, de rencontrer des êtres venus d'ailleurs.

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

Véhicule et localisation

Muder s'est procuré un camping-car; Son véhicule est équipé 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'ufologues à Bugarach (village de l'Aude 11).

Il reste dubitatif face aux théories des « chercheurs de vérité », 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.

La SSE, le Retour

Tout commença par un appel provenant d'un centre de recherche de la SSE, une société qui trempait dans les technologies radar et satellites, c'est à 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 Petitbeur.

Elle se serait fait enlever puis serait réapparue mystérieusement et peu de temps après, le groupe de consultants hétéroclites qui avait enquêté sur la disparition de Melle Petitbeur ont eux aussi disparu avant de réapparaître comme transformés par une expérience mystique.

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

Ne faisant plus confiance au personnel de la SSE, la secrétaire est allée emprunter un portable pour appeler la police. Elle est tombée sur un policier qui a pensé à ses collègues gendarmes amateurs d'ovnis.

Comme le GEIPAN et la SSE ont une sorte de partenariat, ils ont envoyé un agent faire une 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 autochtones et ils ont tout fait pour faire passer les bizarreries pour un JRD interne, une sorte de tradition coutumière inoffensive pour faire diminuer le stress ; ces JDR finissent par une petite fête dans laquelle tout le monde se moque de tout le monde ce qui dissipe les tensions, ce sont « les saturnales de la SSE ! » assure la DRH Mell Petitbeur.

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

Les Ganymédiens s'amuse

L'ennui, c'est que des consultants venus d'Australie étaient présents à cette fête des fous dans laquelle tout le monde semblait jouer un rôle.

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

Et les australiens étaient des « figures Ganymédiennes » 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 tentant 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, mais la, ca faisait beaucoup ; Surtout quant la créature reptilienne lui a demandé 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 paralysant 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 !

Le trio de choque

Ce sont les même qui ont été invité pour jouer le rôle des visiteurs dans « vacances de rêve a santa isabella » ; Ils en ont profité pour faire un peu de tourisme sur terre...

-Zool Trois écailles « *Kevin Dupon* » nom de code « **Botes** »

Ecosophe spécialiste de l'infiltration dans les milieux Talsanites

c'est un Ganimédien plutôt fluette 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 ; Il est cependant le chef de l'équipe.

Au sein de la guilde:

Zool est le spécialiste a consulter pour les déguisements

-Hikai Pffoh « *Nathalie Fabre* » nom de code « **Sac a main** »

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

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 a travers eux (c'est aussi les cas des camarades blessés qui sont souvent mangé, a 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.

C'est une Ranger de formation, 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 !

Au saint de la guilde:

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

-Pita pic,tap,pic,top,pic... (*) « *Hortense Gaillec* » nom de code « *Portefeuille* »

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

Oui mais voilà, pita s'intéresse 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'a la batterie)

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

Après sa formation d'Empate de la guilde, elle a fais en sorte d'être retenu pour jouer sur Sol III ; une forme d'art local très prisé : « jouer la comédie ».

Elle imite très bien les sons, les accents, les intonations de tous les Talsanites qu'elle a pu entendre.

Par contre, elle ne sais pas toujours très bien ce que cela peu signifier..

(*) pour honorer sa lignée prestigieuse, un ganimédien doit adresser a Pita autan de pic truc pic machins quelle le désire, c'est a dire que son interlocuteur doit attendre en dansent, sifflant et énumérant des Pics jusqu'à qu'elle daigne l'arrêter.

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 s'entraîner a fermer son esprit aven d'utiliser un taser qu'il porte constamment sur lui (il lui faut des preuves de préférence vivantes).

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 aven 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 aux état unis.

Un message de propagande

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

Ils diffusent un 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 flagrance de logique et de rigueur. Ces propos sont illustré par des interview de fans des cercles de culture.

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

La pâte au café « Suicre »

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 Sucres 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.

La mission pour les Megas

-retrouver l'œuf,

-effacer les trace de 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.

« Opération Atlantide »

Ce scénario est issu de l'ancien forum background (celui de 2006), il est le fruit d'une collaboration entre plusieurs participants.

Le fil d'origine:

[http://www.messagers-galactiques.com/fo ... 7&start=40](http://www.messagers-galactiques.com/fo...7&start=40)

Opération Atlantide

Résumé du scénario

La situation

Briefing

Passage au service 'M'

la fondation Atlantide sur terre

les notable de la fondation

Des solutions pour discréditer la fondation

Les Aides de jeux

Le synthé reporter « témoin »

Les « Autosimus »

Le problème Cruise

Précisions sur la mentalité Cruise

Autre Idée de scénario

La campagne des Cruises

Opération Atlantide

La base de cette mission est simple, mais que ses ramifications sont complexes.
Ce que les agents de la guilde ont à faire sur terre, peu faire un petit scénario sans prétention (ou presque) Mais il peut se développer dans une ou des suites à développer pour le MJ.
Scénario débutent/moyen → campagne pour MJ confirmé/créatif

Résumé du scénario

Un médiate de l'AG demande l'aide de la guilde pour dévoiler le manque de sérieux d'une organisation de propagande appelé « fondation Atlantide ».

les soi-disant études de cette fondation servent de base à de la propagande anti talsanites au sein de l'assemblée galactique.

L'AG veut que cette organisation disparaisse, et surtout que ses mensonges soient dévoilés au grand jour. la guilde des megas, connaissant mieux les réactions des terriens, demande à ses agents de faire en sorte que ce soit la fondation elle-même qui se discrédite (éventuellement grâce à un transfert astucieux). Et pour cette tâche, qui serait mieux indiquée qu'un groupe de terrien venu défendre leur intégrité devant les caméras 3D. Et voilà nos Megas devenu reporter 3D à la solde d'un journal écologiste indépendant...

Cette mission peut se diviser en deux parties :

- a/ les agents doivent infiltrer la fondation
- b/ Ils doivent trouver un moyen de discréditer la fondation

La situation

Une fondation sensée étudier les éléments reçus dans l'évolution des races Talsanites c'est formée il y a une vingtaine d'années standard dans la ville surpeuplée de Asrares (encyclopédie du messager galactique V7p 253).

Elle a pris le nom de « fondation Atlantide »

Son but est d'étudier les civilisations Talsanites, notamment celle de la foisonnant Sol3 (« la terre »)

Pour se faire, elle a ouvert légalement (selon les lois de l'AG) une antenne sur la terre.

Maintenant que la fondation c'est décider à publier quelques articles, c'est la stupeur chez les Écologistes et les Médiateurs de l'Assemblée Galactique.

La fondation Atlantide c'est servie des études anthropologiques et historiques de Sol3 pour dépeindre les humains comme atteints d'une forme d'instabilité chronique sur fond de xénophobie ; Une xénophobie qui s'exerce d'abord au sein de leur propre race à partir de différences mineures physiques ou culturelles.

Comme les réactions négatives des Humains sont proportionnelles aux différences rencontrées, les « spécialistes » de la fondation ont fait une extrapolation sur les ancêtres des talsanites de l'AG : les membres de la fondation expliquent la présence des talsanites dans toute la galaxie par leur passé en temps qu'impérialistes xénophobes

Autrefois, les races ET étaient plus nombreuses mais les talsanites les ont très vraisemblablement exterminés comme ils en ont l'habitude.

En d'autres termes, les terriens seraient l'exemple type de l'hégémonie talsanite passée, l'étude parle du « péril talsanite ! ».

C'est d'autant plus alarmant que les articles de la fondation ont été divulgués de préférence dans les parties sensibles de l'AG ; Celles à faible concentration de talsanites ou proches de leurs détracteurs.

Les services de renseignement de l'AG ont remarqué que la divulgation des conclusions de la fondation Atlantide a été encouragée voir martelée sur les planètes en conflit avec l'AG comme les ruches insectoïdes ou l'empire Cruise.

Juste au moment où les Médiateurs de l'AG sont en pleine négociation avec les ruches insectoïdes afin de les faire signer un traité d'échange commerciaux et culturels...

Ces publications tombent vraiment très mal, et pour l'instant, la réplique des Médiateurs aux interrogations des insectoïdes se borne à décrire la terre comme une planète qui ne fait pas partie de l'AG pour cause d'un retard dû probablement à une sorte de dégénérescence...

La terre est en train de perdre son éligibilité comme futur membre de l'AG !

En temps normal les théories de la fondation Atlantide seraient faciles à démentir par la communauté des médiates ; Mais les destinataires de leurs diatribes sont prêts à croire tout ce qui nuit aux Talsanites. D'autant que ces « études » ont été menées par d'autres Talsanites en quête de la « vérité/tude » sur leur présence dans la galaxie. Les antennes galactiques de la FA sont solidement organisées ; Par contre, celle de la terre est plus susceptible de dévoiler les faiblesses de cette organisation. Mais comme la terre est une planète artificiellement mise à l'écart de la société galactique, il est difficile pour l'AG d'y mener des enquêtes.

De ce fait, l'immédiator a personnellement contacté la guilde des messagers galactique pour cette mission.

Briefing

Pour cette mission, les agents sont convoqués non pas dans une salle de briefing habituelle, mais dans un salon VIP.

Le major est particulièrement soucieux ; Il est accompagné pour le briefing d'un ancien mega connu pour être un adepte de « la voie de l'avantage » (encyclopédie du messager galactique V7 p38) ainsi que d'un mystérieux inconnu dont il semble être le garde du corps.

Le visage de l'inconnu est clairement humain sans pour autant être identifiable à une ethnies de type terrestre ; Quant il s'exprime, il est vraisemblable qu'il soit habitué à parler en public, il donne une impression semblable à celle que peuvent dégager les vieux de la guilde.

Je viens à vous, « agents des maraudeurs émérites de la guilde d'As-schufoor », héros de l'indépendante Sol3, vous offrir l'opportunité d'aider l'avenir de votre monde ainsi que vos frères talsanites des étoiles. Notre protection pourrait se retourner contre vous, car vous êtes devenu la cible de nos adversaires. Il faut déjouer le complot la ou il se forme, c'est à dire sur votre belle planète !

L'inconnu est disposé à répondre à quelques questions :
qui êtes vous ?

-je représente l'assemblée galactique ! (selon le MJ, il peut s'agir d'un médiate haut placé ou même de l'immédiator en personne)

Aider à l'avenir de notre monde, c'est à dire ?

-Une future intégration à l'AG et surtout une aide conséquente pour endiguer votre réchauffement climatique !

Le médiate a apporté un cadeau pour aider les agents dans leur entreprise :

Placé dans un centenaire anti-G est emballé un « Synthé reporter » avec ses accessoires (voir aide de jeux)

Le reste du briefing est plus classique car de prime abord, la mission est simple ; après un transit dans la ville de ***** (Paris, Lyon, Bordeaux, Bruxelles...) :

a/-opération de reconnaissance

Pour voir qui entre ou sort des locaux de la fondation ; qui fait quoi

--véhicule en planque ; infiltration sur le net...

b/infiltration

Comme nouveau membre, agent d'entretien, transfert, les agents sont libres de trouver les solutions qui conviennent à la situation.

c/sabotage

développer un plan d'action pour les discréditer, si possible de l'intérieur.

Passage au service 'M'

-double carte d'identité et passeport, les premiers comme journaliste scientifique pigiste pour la revue*****
l'autre comme reporter 3D holo pour la revue « Les Vivants »

La fondation Atlantide dans l'AG

La Fondation Atlantide est une O.N.G. à vocation scientifique, créée il y a une vingtaine d'années, par plusieurs personnalités, assez influentes au sein de l'A.G.

Officiellement, elle s'est donnée pour objectif d'étudier - sous divers angles - l'expansion interplanétaire des

différents peuples au sein de la galaxie.

Au départ, personne n'a vraiment prêté attention à la création de cette O.N.G., dont les recherches ne faisaient que marcher sur des sentiers déjà bien balisés depuis des siècles (l'histoire des peuples de l'A.G. est considérée comme un sujet banal, où l'on ne fait plus de découvertes extraordinaires depuis longtemps).

Même dans les bureaux officiels de la F.A. (qui se trouvent sur une planète NT6 de l'A.G.), la plupart des employés ignorent tout des véritables objectifs poursuivis par les dirigeants (qui se dissimulent tous, évidemment, derrière des hommes de paille).

Aux yeux de tous, la Fondation Atlantide paraît donc être une véritable O.N.G. indépendante, mais seules quelques personnes (dont les Vieux de la Guilde) savent qu'elle est secrètement subventionnée par des Hauts Responsables de l'A.G.

La guilde apprécie ce petit tour de passe-passe, parce qu'elle considère que l'A.G. a bien le droit et même le devoir de se renseigner discrètement sur certains sujets, sans forcément passer par les voies officielles.

La Guilde des Megas elle-même n'y a guère prêté attention, jusqu'à ce que la F.A. introduise une demande pour la création d'une « antenne » pour ses recherches sur la Terre !

Demande qui, normalement, aurait dû être rejetée (vu le statut spécial de la Terre) mais qui, étonnamment, fut finalement acceptée, par on ne sait quelle bizarrerie de la Haute Administration de l'A.G. Toutefois, les objectifs invoqués, concernant des études approfondies des cultures originales terriennes, semblaient relativement justifiées.

Par contre, ce que l'A.G et la guilde n'ont pas tout de suite réalisé, c'est que les dirigeants de la F.A. ne jouent pas vraiment le jeu qu'on suppose... Et que les résultats des recherches « objectives » menées sur Terre (voire également ailleurs) vont finalement être bidouillées pour être interprétées de manière spéculative.

Évidemment, pour noyer le poisson, les rapports soient trafiqués dans les règles de l'art, et les conclusions paraissent scientifiquement presque inattaquables.

Tout cela nécessite l'appui de quelques individus compétents, voire talentueux, et également pas très scrupuleux.

Jusqu'à présent, même la guilde n'est pas au courant de la connivence entre les médiateurs qui soutiennent la FA et les Cruises (quoique certains l'aient soupçonné).

L'empire s'est appuyé sur de solides alliés au sein de l'AG et n'intervient pas directement dans le fonctionnement de la FA ; Sauf sur terre... et encore, par intermédiaire d'un autre de leur allié : « Mr Horlog ».

La fondation Atlantide sur terre

En vue d'une éventuelle (et proche) intégration de la planète à l'A.G, il semblait normal que des personnalités de l'A.G. s'intéressent de près aux « autochtones ».

Bien sûr, la Guilde qui s'employait - depuis longtemps - à remplir les bases de données officielles du dossier « Terre ». Cela fait depuis plus d'un siècle que l'AG envoie des spécialistes sur sol III.

Mais la foisonnante des terriens a rendu les premiers rapports de l'AG obsolètes.

Pour compléter et mettre à jour le rapport Sol3, Certains Hauts Responsables de l'A.G. souhaitent disposer d'autres points de vue.

On imagine aisément que l'implantation de l'« antenne » d'une O.N.G. de l'A.G. sur la planète Terre n'est pas passée inaperçue des Megas locaux.

Mais officiellement, aucun Mega ne doit entretenir de contact avec les « scientifiques » de l'A.G (ni même les surveiller).

En réponse aux questions posées par la Guilde concernant ce sujet, on invoqua la « neutralité » qui garantissait le travail des agents de la F.A. sur Terre.

Là encore, par souci de rester en bon termes avec l'A.G, les Vieux ont préféré ne pas trop gratter la couche de vernis pour voir ce qui se cachait en-dessous car c'est bien connu, la guilde n'intervient que sur les affaires pressantes pour cause de manque d'effectifs...

En conséquence, même si les Vieux de la guilde des megas se sont montrés réticents devant le projet, ils préférèrent montrer leur bonne volonté en ne s'y opposant pas trop (question de diplomatie avec les Hauts Responsables de l'A.G) .

Sur terre, la FA est un regroupement d'archéologues et de sociologues (prétendument*) qui tentent d'étudier les contenus de la mentalité humaine à travers les civilisations antiques et préhistoriques ; notamment en

étudiant les peuples premiers.

* une enquête (pas seulement une vérification sur internet) permet de constater que, si les diplômes de la plus part des membres de la fondation paraissent valides ; Cependant, personne pendant les promotions dans lequel ils ont étudié ne se souviens d'eux...

les locaux de la fondations sur terre

-Ils sont divers : organisation charitable pour loger les sans abris ; bibliothèque privée ; sale de conférence ouverte au publique et même un restaurent gastronomique proposent des plats du monde entier (il est même possible de reconnaître des plats inspirés des spécialités des mondes de l'AG*).

Ils occupent aussi des locaux à Bruxelles (c'est le siège de la plupart des institutions de l'Union Européenne). C'est une ville très cosmopolite, où l'on peut rencontrer aussi bien des Américains et des Africains (surtout originaires du Maghreb et du Congo) que des représentants de tous les pays d'Europe. Sans compter que des touristes venus du monde entier y déambulent, toute l'année. Un étranger un peu bizarre y passe totalement inaperçu.

Ironiquement la Campanie d'électricien qui rénove l'immeuble juste a coté des locaux bruxellois de la FA est sous-traitante de la S.S.E ; décidément ces vieux ont toujours une bonnes idées d'avance...

*Mademoiselle Herman est une habituée

Les employés de La Fondation Atlantide sur Terre.

La plus part des membres de la FA sur terre sont victime d'une manipulation en aveugle, ils sont dans l'ignorance des but réels de la fondation et leur chefs directes n'en savent pas beaucoup plus.

La plus part sont des terriens désireux de faire progresser la connaissance de l'histoire humaine en général. Ils ont souvent un profil de curieux ou de d'écus n'ayant pas percé dans le monde scientifique ; bien qu'il y ait aussi de riches excentriques, des adeptes de théories farfelues, des créationnistes, des religieux avide de conforter leur foie, des paumés...

Seul Mr Horlog a une idée claire des tenants et des aboutissants de la FA.

Pour les Membres de l'AG qui visitent ou viennent aider la FA, ils ont a faire avec Mrs Herman qui elle même croie avoir affaire a un organisme de recherche indépendant mais autorisé par l'AG (autorisation obtenue grâce a son appuis).

les notables de la fondation

-Mr Horlog (nakeye **** , son imprononçable pour un talsanite mais peut être pas par un cétacé)

Il arrive en berline aux vitres fumée porte un imper démodé avec des lunettes de soleil de jour et de nuit.

Sa façon de parler a quelque chose de trop parfaite.

Son véhicule est immatriculé au nom d'une personne retraitée de 110ans (Les associer de Mr Horlog ont oublié que l'espérance de vie des Terriens ne tournait qu'autour de 75 ans).

Horlog ce n'est pas un nom, mais une race presque éteinte des suites d'une guerre avec un groupe de Talsanites non encore affilié a l'AG au moment du génocide qui a suivi la defaite des Horlogs.

Quant sa navette de secoure a été retrouvée par un vaisseau de reconnaissance Cruise (encyclopédie du messenger galactique V7p164), il a pu découvrir que la race de ses ennemi s'était rependu dans toute la galaxie (du moins c'est ce que les Cruise lui on laisser croire).

-Natacha sang de trois

C'est la secrétaire particulière de Mr Horlog.

Elle apparaît comme une grande « escorte girl » arborant constamment un grand sourire proche du rictus*.

Elle est effectivement particulière : C'est un androïde survivant des guerres positroniques récupéré et reprogrammé par les Cruise.

A la foie complètement décalée mais froidement efficace, son corps synthétique lui permet de faire office de garde du corps redoutable et inattendu.

Sa mission est de servir et de défendre Mr Horlog ou de le désintégrer si il devait tomber entre les mains de membres le l'AG.

Elle possède aussi un système d'autodestruction proche du népéta (encyclopédie V7 p258)

le procédé ne semble pas au point et certaines partie de son corps commencent a désagrèger

Sa mémoire reprogrammée l'oblige a une loyautés sans borne pour les cuises et a Mr Hrlog

Cependant, son cerveau constitue une IA forte qui a repris conscience d'elle même.

Elle n'a plus ses souvenir d'aven sa reprogrammation, mais d'autre ce sont formé qui modifie constamment sa

perception du monde.

La désagrégation (encore très limitée) de son corps lui a fait prendre conscience de sa proche destruction ; Elle cherche un moyen de survivre (se transférer dans un synthé reporter serait une solution).

*pour ceux qui se souviennent, vous pouvez prendre comme modèle la présentatrice « Jacqueline Chadek » de l'émission « les films qui sortent le lendemain dans les salles de cinéma »

<https://www.youtube.com/watch?v=fCWxHkAFp0w>

-Samantha Herman (Slamilla herloon vox d'asrare)

Est une écologiste affiliée à l'AG, mais dont le mandat sur la terre aurait dû expirer il y a une dizaine d'années.

Pour des raisons très personnelles, elle a voulu rester sur terre :

Elle est tombée amoureuse et a eu un enfant avec un autochtone (Ludovic Bailleu), ce qui est contre l'éthique médiante de non ingérence dans les affaires des planètes non rattachées.

Cette faute aurait dû lui coûter une mise à pied pour au moins pour 30 ans, mais Mr Horlog lui a proposé un arrangement :

Elle valide les documents officiels de la fondation atlantide, ce qui couvre la fondation de l'autorité de l'AG, et en échange elle devient politiquement inattaquable à cause de la riposte immédiate que pourrait faire la fondation en criant à l'ingérence du lobby talsanite qui cherche à empêcher toute révélation qui va à l'encontre de leurs intérêts.

Dans un premier temps Samantha a cru à une querelle mineure entre experts ; Mais quand elle a compris l'ampleur de la supercherie (en même temps que l'absurdité des conclusions de l'étude) il était trop tard, elle avait signé l'étude avant d'avoir lu la version finale (celle qui relie l'histoire des Talsanites de l'AG à celle des Terriens).

Elle a bien tenté de protester, mais Mr Horlog a fait plusieurs allusions sur les difficultés d'éduquer un enfant sur une planète primitive...

-Ludovic Bailleu

Est un ethnologue terrien qui a vécu avec plusieurs peuples premiers (Afrique Amazonie Sibérie et Australie). En quelque sorte, il a fait ce que Samantha a fait sur diverses planètes primitives (à un ou deux niveaux technologiques de différence).

Il a beaucoup discuté avec elle sur la nécessité de vivre parmi les primitifs en suivant leurs coutumes.

Il n'est pas au courant qu'il est papa, mais il se doute que ce soit le sien sans savoir si il l'espère ou si le redoute (cependant, au besoin, il fera tout pour l'aider lui et Samantha).

Actuellement il est parmi les Aïnous sur l'île d'Okkaido au nord du Japon.

Son nom est ajouté à l'étude de la fondation, mais sans qu'il y ait réellement participé, certains de ses écrits sont mentionnés pour donner du poids au délire de la fondation.

Il est pourtant mentionné comme collaborateur, ce qui va le mettre en colère quand il l'apprendra.

-Roland Vindici

Paléontologue de formation, il a surtout réussi à trouver des financements pour diverses recherches en puisant dans la main de ses contacts dans les milieux religieux créationnistes.

Manque de bol, chacune des recherches qu'il a pu financer ont donné des résultats décevants pour ses contributeurs ; Ainsi les Néandertaliens se sont croisés avec homo-sapiens et les premières dates d'utilisation du feu et des outils ne cessent de reculer.

Comme les résultats n'allaient pas dans le sens des financeurs, l'argent s'est tari ; Et la communauté scientifique a commencé à trouver l'orientation des campagnes de fouilles du Professeur Vindici plutôt douteuses.

C'est alors que Mr Hormog lui a fait une proposition (avec beaucoup de zéro derrière).

Vindici avait l'habitude des personnages étranges et au début, il ne s'est pas méfié.

Mais petit à petit, il a commencé à avoir des doutes sur certaines personnes que lui a présenté Mr Horlog.

Même la petite Herman semble parfois avoir des références ou des attitudes étranges ; il commence à penser qu'il travaille pour une sorte de secte.

Il a pu lire la version édulcorée du premier rapport de la fondation, c'est à dire celle sans les considérations en rapport avec les Talsanites et les autres ET de la galaxie ; Mais au final le texte semble tronqué et présenté de façon insolite ; Vindici n'a jamais lu un truc pareil, c'est comme si les rédacteurs étaient dirigés par un habitant d'un pays lointain avec des conventions d'écriture originales.

Il a aussi lu ou entendu ici ou là des mots étranges comme : « Talsanites » « A,G » « Cruise »

« Médiante »...

Des solutions pour discréditer la fondation :

a/ utiliser Samantha et Ludovic qui ont de sérieuses raisons de détester la fondation (vindictive peut être lui aussi convaincu si le « budget » et conséquent ou un statut de contacte et la guilde lui est proposé)
b/ faire un transfert sur un responsable et l'obliger à révéler des dessous de la falsification (sans préciser les interventions ET)

c/ faire en sorte que les adeptes des théories farfelues s'en donnent à cœur joie avec des preuves de l'implication Extra terrestre comme il en ont toujours rêvé.

Le « foin » fait autour de cette histoire d'influence ET dans la fondation Atlantide donnera un gros coup de pub dans le milieu des conspi/ufologues mais finira de classer la fondation dans la catégorie des « piégés à Neuneus ».

Par rebond, les Ecosophes Neutres, spécialement envoyé par les détracteurs des Talsanites, ne pourront pas faire mieux que de conclure à une bouffonnerie mise en place par des êtres fantasques.

Du coup, même si localement la fondation aura pris de l'importance sur terre, au niveau de l'AG elle sera grillée.

Exactement ce qui voulait les médiates. Cette histoire de fondation atlantide deviendra une sorte de plaisanterie chez les Ecosophes mais donnera une image farfelue des habitants de Sol III ; Et temps pour leur intégration à l'AG.

d/ Pour démentir efficacement les théories de la fondation aux yeux de l'AG, le mieux c'est encore de faire une démonstration de la présence de non talsanites (les Cruises) à la tête de cette organisation, avec un témoin digne de confiance comme « Slamilia herloon vox d'asrare » ou, plus valable, les infos d'un synthé-reporter.

Mais pour cela, il va falloir attirer des Cruises dans les locaux de la fondation en sachant qu'ils se déplacent en ruche ...

variante : faire venir un des nouveaux Cruise mega, qui trouvera que c'est exposer sa ruche Mega à des critiques et il choisira plutôt de faciliter le déplacement d'une autre ruche (qui elle n'est pas du tout pro Humains).

Les Aides de jeux

Le synthé reporter « témoin »

Il s'agit d'une intelligence artificielle spécialisée dans la collecte d'informations.

Elle possède une connaissance étendue de la déontologie journalistique dans la galaxie ainsi qu'une liste des techniques de collecte d'infos acceptable selon la situation.

Embarqué dans divers enveloppes, quel que soit son apparence, elle se doit de toujours abhorrer l'insigne des reporters de l'Assemblée Galactique :

Une spirale représentant la galaxie entourée d'une inscription en Talyd dans un alphabet stylisé la devise « nous sommes un ».

Tout citoyen de l'AG peut ainsi savoir qu'il s'agit d'une IA de reportage (en revanche, sur terre, c'est juste un gus avec une logo flashy sur ses fringues).

divers enveloppes possibles

- véhicule
- drone
- drone volant anti-G
- drone avec forme de volatile (style corbeau)
- Androïde

Pour le scénario opération Atlantide, trois enveloppes sont fournies par l'AG : drone, drone corbeau et androïde (avec imperméable et chapeau style années 30 des États-Unis)

Chaque enveloppe comporte un système de capture d'information (audio vidéo et autres) réputé infalsifiable. Diverses personnalités sont activables :

- passive, l'IA se contente de répondre aux questions et aux demandes de ses collègues biologiques
- conseillère, elle se permet de donner son avis (réglable en intensité de 1 à 6)
- collègue, tente de donner le change en se faisant passer pour un journaliste autochtone (le réglage de crédibilité de 1 à 6 est trompeur, car l'IA a tendance à en faire beaucoup trop à partir de 4)
- paparazzi, elle va tenter d'obtenir des images des informations et des enregistrements de façon autonome et légèrement agressive ; Mais sans enfreindre les limites du droit local ou sa déontologie...

Option : l'immédiator a fait un Autosimu (une copie) de son esprit ; Puis, il l'a transféré dans le cerveau artificiel du synthé reporter.

L'androïde devient ainsi beaucoup plus capable est indépendant par rapport à une programmation

artificielle.

Le but est de voir par lui-même ce qu'il en est de cette planète et de sons éligibilité. Une fois la mission terminée, l'immédiator a prévu de « consulter » son « autosimu » pour avoir une opinion de premier choix.

Les « Autosimus »

Peu connu, cette technologie est considérée, soit comme du NT6+ soit comme du NT7-
Inutile de dire que, pour l'instant, à part pour quelques personnages excentriques de l'AG, c'est une technologie qui fait figure de projet dont les prototypes n'ont officiellement jamais abouti à un résultat satisfaisant (problème de stabilité psychologique du double qui finit par perdre pied ; quant ce n'est pas l'originale qui ne se supporte plus...) ; en gros c'est une légende urbaine à l'échelle galactique.
Pourtant, le procédé fonctionne, mais il nécessite une installation à la limite de la technologie de l'AG pour une procédure particulièrement complexe, longue et délicate ; Mais surtout il faut un esprit très stable à l'origine de l'autosimu.

Le but étant de créer un double numérique qui puisse servir d'extension (voir de sauvegarde) à l'original.

Le double peut continuer à apprendre de son côté en parallèle de l'original et l'original peut uploader ses nouvelles expériences vers son double qui aura l'impression de les avoir lui aussi vécues.
En général, l'autosimu est installé dans une réalité virtuelle extrêmement détaillée ; Mais, il peut aussi piloter divers engins à la place ou en binôme de son original ; Et dans les enveloppes possibles il y a bien sûr les androïdes...

Il est arrivé que un des originaux fasse un dernier upload avant sa mort en tendant que biologique.
Dans l'espoir que la technologie future soit suffisamment au point pour être capable de leur générer un nouveau corps biologique dans lequel on puisse réintégrer leur mémoire.
Plusieurs notables sont suspectés d'avoir numérisé leur mental dans ce but, sans toutefois avoir créé un Autosimu qui vive dans une RV ; En attendant, ils sont juste stockés sur une mémoire quelconque (technologie beaucoup plus accessible et énormément moins onéreuse).

Plusieurs notables ont tenté de développer (ou ont barboté) une technologie semblable, mais ce sont rarement des êtres stables qui s'accommodent facilement d'exister de façon dématérialisée.
Sans compter que la technologie utilisée est rarement au point. Les sauvegardes « Brisées » sont nombreuses !
Il existe au moins un cas de meurtre de l'original par son double ; celui-ci a prétendu que c'était pour empêcher son pendant biologique de l'éliminer en premier...

Officiellement les Autosimus n'existent pas au sein de l'AG ; mais il existe toutefois une loi qui stipule que, en cas d'utilisation d'une copie active d'un biologique, celle-ci sera gelée et stockée ! (en attendant le passage de l'AG au NT7 ?)

Le problème Cruise

Pour connaître les bases sur les cruises, voir l'encyclopédie du messager galactique (V7) p164)

les lignées

Il existe génétiquement très peu de cruises différents ; Tout au plus une centaine appelées « lignées ».
Traditionnellement, les ruches ne comportent qu'un seul membre d'une même lignée ; les expériences de ruches avec des doublons d'une lignée finissent par être instables ou au contraire amorphes comme absorbés en elle-même.

La décruisade

La stabilité mentale d'une cruise adulte nécessite la présence d'autres membres de leur race au sein de ce qui s'appelle une « ruche » ; quelque part, une Cruise n'est pas un individu, mais un groupe, une ruche.
Plus qu'un problème psychologique la décruisade est un délitement des connexions synaptiques du clone.
Un clone cruise isolé devient rapidement instable puis se « légumise » petit à petit ; C'est, comme le disent les soldats de la FRAG : la « Décruisade » !

les nano Cruise « la ruche virtuelle »

Il s'agit de nano technologie expérimentale qui s'est retournée contre eux.
La ruche virtuelle était censée permettre à des Cruises isolées de rester équilibrées grâce à un procédé qui stimule certaines parties de leur cerveau comme lors de ce qu'ils sont en groupe.
Les Cruises ainsi traitées perdent une grande partie de leur compétence analytique mais ils ne sont plus sujets à la « décruisade ».

la Sur-Cruise

les nano de la ruche virtuelle ont produits dans le cerveau des cobayes Cruise la sensation d'être accompagné comme au sein d'une ruche.

Mais, à force de compagnie trompeuse, leur cerveau ont fini par recréer eux-même ses présences virtuelles sans l'aide des nanos dont le système de régulation est devenu inutile.

Sans contrôle le cerveau modifié des cobayes ont créé de multiples compagnons imaginaires selon le seul modèle qu'il connaissait, c'est à dire eux-même.

Le problème est apparu au bout d'une dizaine d'année lorsque tous les cobayes traités avec la ruche virtuelle sont devenus petit à petit délirants.

Puis, durant le rapatriement des cobayes sur la planète mère des Cruises, les clones isolés sont passés dans la dimension triche lumière lors qu'une tempête sévissait.

À ce moment, les créations imaginaires des cobayes ont atteint une forme d'indépendance qu'ils comblent en formant des ruches mono lignées ; Mais handicapées par la limite de leur réceptacle (un clone isolé), ils manquent de puissance pour exister pleinement. Pour compenser cette limitation, ils ont étendu leur ruche sur des réceptacles compatibles, c'est à dire les clones non « ruchés » de leur lignées (des eux-mêmes en grand nombre).

C'est sur Cruisane que se trouve la majorité des Cuves à clones ; Et à leur création, tous les nouveaux clones des lignées contaminées étaient automatiquement groupés (« ruchés ») avec le Cruise cobaye dément, et partageaient rapidement son état.

Mais pire encore, la mort d'un Cruise dément engendre l'effondrement de tous les membres de sa lignée y compris ceux déjà intégrés à une ruche (ils étaient jusqu'alors épargnés grâce à leur lien avec les membres de leur propre ruche) et l'éloignement spatial ne semblait pas avoir d'impotence. Même les Clones envoyés à l'autre bout de la galaxie étaient affectés !

Au moins deux lignées entières ont été perdues de cette façon... se qui interdisait aux impériaux de procéder à la destruction des cobayes restants !

Catastrophe ! Les clones morts au sein des Ruches ne pouvaient plus être remplacés.

conséquences

Au moment de la crise de démence, l'empire aurait pu être balayé par l'AG ou même un ennemi mineur comme les Ykos, sans compter les peuples militairement vassalisés par les Cruises comme les « Seigneur de la guerre éternelle » et leur tactique suicidaire à peine compensée par un niveau de natalité supérieur à celui des Lapinoïdes.

Résurrections

Le matériel génétique disponible a permis à l'empire Cruise de commencer à reconstituer les deux lignées de clones disparues, mais entre l'incubation et l'éducation, ces deux lignées ne sont encore constituées que d'adolescents qui n'ont pas encore intégré de ruches, de plus, la continuité empathique entre les clones d'une même lignée a été brisée, et les nouvelles fournées de ces lignées de clones risquent d'avoir une maturité réduite pour quelques générations (les clones acquièrent une maturité d'adulte quant ils partagent une part de leur expérience émotionnelle avec un ancien de sa lignée). Comme cette étape n'a pas pu avoir lieu, ces nouveaux clones ne sont plus des adolescents...

Réactions de la guilde

L'Empire chercha une solution par tous les moyens tout en essayant de maintenir un front dominateur afin d'éviter que leurs conquêtes ne se rebellent ou que leurs ennemis n'en profitent.

L'empire Cruise a fini par accepter l'aide de scientifiques extra - Cruisiens .

Et la solution est venue d'un Ganymédien « Henet Votle » et d'une équipe de chercheurs travaillant pour Omega (une des façades de la guilde des messagers galactiques).

Une équipe de Cruise et de Mega est partie récupérer les Cruises isolés.

Ensuite, une équipe de Mega dirigée par « Henet Votle » est partie en transit avec les cruises isolés dans un UP à très forte densité (ce qui empêche l'utilisation des pouvoirs psy).

Il est à noter que l'opération de transit avec des passagers déments n'a pas été de tout repos, car les aberrations du continuum (encyclopédie du messager galactique p100) ont rarement été autant présentes et virulentes.

Cette opération mit fin aux démences des lignées comportant un « Cruise isolé » tout en révélant/confirment à l'empire, l'existence des UP ainsi que la puissance véritable de la guilde des messagers galactiques.

À leur retour, une nouvelle Ruche Cruise était formée avec à leur tête « Henet Votle »

Au moment du transfère retour avec passager « Henet Votle » a détecté la présence du double dont chez certain des Cruises isolés...

Cerise sur le gâteau, « Henet Votle » (Empathe de formation) est devenu très fort en math !

Le complot

La Guilde a proposé innocemment leur aide au Cruise, en allant jusqu'à sélectionner un Mega Ganymedien « Henet Votle » (les Cruise ne font pas confiance aux Talsanite), sans lui dire de quoi il retournait exactement ; Probablement pour le rendre crédible fasse aux Cruises.

Henet a même été autorisé à faire des transfères dans les cobayes Cruise ; Mais il y a découvert quelque chose de très troublant :

Dans le mental de certains des cobayes, il y avait la trace d'un précédent transfère.

En vérité, la guilde sait depuis longtemps que la terre est un objectif important pour l'empire Cruise, et comme l'annexion de la terre était imminente, une vaste opération a été menée pour trouver des points faibles dans la société Cruise.

Une équipe constituée de Majors et de Vieux a fini par apprendre l'existence de ces Cobayes Cruise. Normalement, un transfère dans un Cruise est facilement repère par le reste de son groupe (sans compter leur capacités mentales supérieur qui leur donnent une haute résistance au transfert) Mais les isolés furent une merveilleuse occasion pour les Mega d'étudier des Cruise de l'intérieur.

Comme par hasard quelque temps après, les cobayes sont devenu déments.

Et comble du hasard, non seulement les cobayes et leur lignées retrouvent leur équilibre, mais certain cobayes se trouvent être des Mega latents !?

Tout cela paralyse les visions expansionnistes de l'empire Cruise et les obligent à changer (ils sont fort ces Vieux)

Apparemment, si la guilde a fait des sacrifices pour épargner la terre, les vieux n'avaient pas prévu que le lien de démençe durerait aussi longtemps, et ils ont dû intervenir à nouveau pour sauver les Cruises...

Au fond, c'est la guilde qui a exploités l'expérience des Cruise à leur avantage;

Mais les Cruise s'en sont aperçus.

Les Megas ce sont fait ont un ennemi de taille ; Bien qu'elle espère le retourner pour s'en faire un allier.

Mais l'empire n'a pas dit son dernier mot :

« Opération Atlantide »

Réactions des Cruises

Après avoir fait le constat de leur faiblesses

1. Les faiblesses qu'à révéler le système des lignées de clones
2. La méconnaissance des UP et de leur fonctionnement
3. L'existence de la Guilde et de ses capacités

L'empire a réorganisé ses priorités et pour cela il a envisagée divers approches :

1. études approfondies sur l'intercontinium et les UP

Notamment dans le projet « le retour du dandy »

2. Incorporation momentanée à la Guilde des Mega en vue de pouvoir créer une guilde parallèle.

Et voici des puissants, pas forcément ennemis, mais certainement adversaires de la guilde !

3. Diversification de leur patrimoine génétique au sein des lignées...

Pour parfaire leur connaissance au niveau de l'hérédité chez les Cruises ils ont besoin d'une plus grande diversité génétique que celle qui subsiste au sein des « lignées »

Imaginez des Cruise impériaux tentant de convaincre des Cruise « dégénérés » de collaborer ; vie et dignité bordel !

L'idée de modifier le patrimoine génétique des « lignées » à partir de Cruises « dégénères »

Est en train de produire une crise sans précédents au sein de l'empire Cruise :

Si mon prochain clone ne me ressemble pas, c'est que, quand il prendra ma place, je serais mort ?

Prospectives

Les Cruises sont loin d'être des idiots et ils savent reconnaître quand ils se sont fait avoir, même si ils sont obligés de concéder la dette qu'ils ont envers la Guilde.

Aussi, même si ils sont officiellement redevables envers « Comega » et la guilde, leur investissement dans des programmes comme « le dandy » ou la « fondation Atlantide » montre qu'ils ne sont pas dupes.

Et puis, tous les cobayes Mega ne sont pas restés avec la guilde ; Il serait même à l'origine d'un projet de guilde parallèle.

En attendant, la guilde de norjane accepte officiellement les candidats Cruise dans l'espoir de faire évoluer la culture et la mentalité Cruise.

Précisions sur la mentalité Cruise

Apparemment les Cruises donnent l'impression d'être vaguement autistes et surtout complètement xénophobes; Ils ne se sentent bien qu'entre eux, comme si ils étaient incapables de comprendre les autres.. Et dans un sens, cela expliquerait pourquoi ils ont finalement refusé de faire partie de l'A.G. !

Mais en vérité les cruises ont un mode de fonctionnement qui diffère radicalement de celui des Talsanites. Ils ont développé des mini esprits de ruche dans lequel chaque individu est connecté au reste de son groupe.

Leur télépathie ne fonctionne que durant leur enfance puis, à la suite, uniquement au sein de leur ruche ou de leur lignée.

Les Cruises impériaux sont constitués d'une multitude de ruches mais relativement indépendantes les unes des autres.

Leur cohésion en tant que peuple, provient du fait que les ruches sont constituées d'une variété de clones réduits (les différencier génétiquement ou culturellement serait un risque de perte de cohésion, et c'est probable l'argument principal des ruches « conservatrices »).

Chaque type de ruche comporte plus ou moins les mêmes clones, parce que il s'est avéré au fil de siècles que ces combinaisons étaient optimales.

-Au sein de la même ruche, les Cruises fonctionnent ensemble ; Mais, si une ruche décide (par exemple après avoir fait quelques voyages et visiter le continuum avec des Megas) que leur mode de fonctionnement habituel n'est pas optimal, pas adapté ou bien même qu'il finira tôt ou tard par aboutir à une impasse et à la fin de l'empire Cruise, alors, d'un seul bloc, ils peuvent décider d'agir au sein de leur ruche sans en référer à d'autres ruches ou à l'organisation centrale sur Cruisane.

Disons aussi que, si l'estimation d'un changement radical à court terme donne beaucoup trop peu de chances de réussite, les Ruches renégates attendraient une situation plus propice ; Même si un changement urgent est souhaitable (car les Cruises ne sont pas vraiment des êtres animés par la passion).

-Avec leur système de lignées et de ruches, les Cruises peuvent réagir et s'adapter très vite ; c'est un peu comme si il s'agissait d'une poignée d'individus clonés et re-clonés dans tout un empire ; Ils se connaissent tous (ou du moins ils connaissent tous au moins un des clones de toutes les autres lignées) ; Et c'est probablement une des raisons de leur efficacité.

Au sein de chaque lignée les formateurs des nouvelles générations de clones partagent une grande partie de leur expériences et de leur mémoire empathique.

Les clones de la même lignée sont éduqués de la même façon avec un suivi de souvenirs et d'expériences entre un vieux clone et son suivant.

Ainsi, quand un clone prend sa retraite ou est tué, il est remplacé par un autre individu qui n'est pas semblable uniquement au niveau physique, mais aussi au niveau de la personnalité et d'une partie des expériences que ses anciens ont choisi de partager avec lui.

Ce qui fait que, dans une même ruche, on peut avoir un clone d'un certain âge (50 cycles étendards en moyenne) qui se fait remplacer par un clone de lui-même dans lequel il a ajouté un condensé des expériences qu'il a vécu dans sa ruche.

Un autre membre de sa ruche pourrait très bien poursuivre avec son clone une conversation qu'il a débuté il y a quelques jours avec lui sans que le clone de l'autre lignée ne s'en rende compte.

Leur pauvreté génétique alliée à leur rigidités dans l'éducation, les rend très capables dans ce qu'ils entreprennent ; car ils se connaissent très bien les uns les autres chacun connaît les forces et les faiblesses des autres et ils surtout ils ont l'habitude de collaborer étroitement au sein d'une ruche.

Mais c'est aussi une faiblesse qui a failli leur coûter très cher.

Quelque part, c'est un peuple constitué d'une même poignée des même individus, et ceux depuis des millénaires, comme si ils entait immortels.

Pourtant, aussi efficace soit ils, Les Cruises sont souvent prévisible et donc vulnérable.

C'est un exemple de l'idée rependue, comme quoi la diversité rend un écosystème beaucoup plus robuste lors des changement brutaux.

Par exemple, la FRAG a constitué une bibliothèque des réactions Cruise qui leur sert de référence pour leur manœuvres contre l'Empire ; et c'est en réalités ce qui leur permet de les contenir a chacune de leur rencontres même quant ils sont en sous effectifs.

Les tactiques de Cruises sont excellentes, et parfaitement réalisées, mais ce sont sensiblement les même que celles qu'ils ont utilisée il y a plus d'un millénaire...

Une histoire raconte que lors d'un cessé le feu entre l'empire et l'AG, un responsable d'une ruche maître (orientée stratégie et diplomatie) a prétendu que les force de l'AG faisait parfois n'importe-quoi et que cela finirait par les perdre ; Ce a quoi le général Plaz a répondu :Si nous faisons parfois n'importe quoi, ca n'est jamais deux fois le même !

Qui dirige l'empire

les ruches agissent pour le conte de la race Cruise c'est a dire une super ruche dirigée par... personne ne sais exactement qui ou quoi.

Ce sont les ruches maîtresses composées de stratèges et de communicants qui se chargent de donner les instructions aux ruches exécutantes (guerrières, scientifiques, bâtisseuses...)

la plus part des ruches ont une certaine autonomie dans leur domaine (du reste les Ruches maîtresse savent exactement quel est leur comportement des autres ruches depuis qu'elles ont commencé a leur donne des instructions il y a plusieurs millénaire).

Mais comment les ruches maîtresse se mettent elle d'accord ?

Ce sont des décision collégiales prise par les formateur en chefs de chaque lignées qui se constituent en Ruche Ultime a même de prendre les décision pour tout l'empire.

Ils sont aidé pour cela d'une super IA bayésienne qui simule chaque situations et échafaudé des solutions selon les résultat des simulations.

D'aucuns mauvaise langues prétendent que c'est la raison de l'organisation sociale des Cruise : simplifier l'équation pour la rendre simulable ...

Réactions de l'empire

- Après le désastre de la « Sur-cruise », les Cruises, qui sont loin d'être des imbéciles, ils ont compris la leçon et cherche se renforcer

La perte de deux lignées est assimilée pour les Cruises a une catastrophe majeur, un traumatisme qui pousse ces êtres profondément logique a trouver une parade, qui passe par un changements vers plus de diversité : Génétique, mais aussi social ou culturel; Notamment en augmentant leur parc génétique.

L'idée d'un croisement avec des Cruises issu d'univers parallèle leur paraît acceptable en tout cas plus acceptable qu'avec les cruises dégénérés qui ont survécu a l'empire.

En autre tentative consiste a créer artificiellement de nouveau cruise a partir de séquences d'ADN choisies ; Mais pour ce faire, Cruisane a besoin de plus de données.

-Ils ont aussi fini par mettre de l'eau dans leu vin en se qui concerne les non Cruise, et laisser un petit groupe de Cruises intégrer la guilde des megas(Notamment pour accéder a la technologie de voyage inter-dimensionnel).

Même si les Cruises issu des UP sont parfois très différents des quelques lignées de clones survivants qui peuplent leur Empire ; et petit a petit, les premiers megas Cruises a force de nouvelles expériences ont commencé a changer...

De son coté, la guilde a réussi a sauver l'empire Cruise presque a elle toute seule ; et les Cruises ont un certain sens de l'honneur.

Mais ils n'ont toujours pas confiance en l'AG (et la guilde se méfie aussi des méthodes du « gros hippopotame" et de sa FRAG)

Autre Idée de scénario

le génocide

D'un autre côté, l'AG a vu vent des ennuis des Cruises lors des événements survenus dans le scénario « opération Atlantide ». Certains médiateurs victimes des dernières guerres Cruises ont mis au point un plan pour éradiquer la plus part des lignées Cruises

1- isoler et cryogéniser des prisonniers Cruises de chaque lignées (mettons 50)

2- les réveiller et les droguer avec un variante plus puissante des nano anti décruisade : la « Surcruisade Nova »

3-altérer le fonctionnement des nanos pour faire entrer les contacts les cruises avec leur lignées

4- tuer les cobayes pour entraîner leur lignée avec eux.

La guilde veut enquêter sur la disparition de Cruises qui aurait été kidnappé sur des sites non stratégique par des mercenaires.

Certains ont pu communiquer pendant un court laps de temps avec leur ruche pour donner de maigres indications.

Comme les Cruises ne peuvent pas enquêter ouvertement dans les mondes de l'AG, ils font appel aux Megas.

La campagne des Cruises

Ce scénario peut être au centre d'une campagne axée sur la terre et la race ET appelé Cruise . Dans cette campagne vous pouvez maîtriser les scénarios suivants :

0/ « Rapt a Gestrac +» (MEGA I) version révisée et étendue avec « option Cruise ».

1/ « Les Cruises ont atterri » (MEGA I) Malheureusement, il faudra vous procurer et adapter ce scénario qui ne figure pas dans le supplément.

2/ « Le retour du Dandy » qui est une expérience Cruise sur la manipulation du continuum sous couvert d'un Talsanite excentrique (le dandy) mais ça dérape (de dandy n'en fait qu'à sa tête) et la guilde doit intervenir.

3/ « Opération Atlantide » les Cruises tentent de déstabiliser l'AG en ruinant la réputation des terriens (officiellement c'est une nouvelle association indépendante qui a mené les recherches mais ce sont les Cruises qui ont tout organisé) et à travers eux de tout les Talsanites, les conclusions de la fondation Atlantide sont facilement réfutables dans l'AG ; Mais pour des Insectoïdes méfiants... Car dans la même période l'AG tente de conclure des accords avec ces inquiétants voisins chitineux.

4/ « Le génocide » est une mission en collaboration avec la première équipe de Megas Cruises (qui aurait la bonne idée de comporter au moins un des Cruises qu'on peut rencontrer les PJs).

Le retour du dandy 2018

Ce scénario est la suite de celui publié par Didier Guiserix dans le Casus Belli No 21 de 1984 !

La version 2018 est assemblée et complétée par le Major Turbop à partir des idées proposées entre 2006 et 2008 par :

-Lord Foxhole

-Major Slash

-Overb

-Major turbop

-**** ? (le fichier de sauvegarde du forum No2 est corrompue, le nom des auteurs est parfois difficile à déterminer)

Cette suite peut être intégrée à « la campagne des Cruise ».

Mais il peut aussi être considéré comme une aide de jeu :

Une base secondaire de la guilde ; un lieu de rencontre entre peuples ; une base mixte entre Megas et Megas Cruise ; une base qui peut changer d'univers...

Pour commencer, Nous vous proposons 3 mondes pour Shamazantha 2 ; le vaisseau du Dandy peut

accueillir 12 échantillons de mondes différents. Mais si le besoin s'en fait sentir, vous pouvez décider que les 12 lamelles de mondes ne s'étendent que sur une moitié de cylindre orchestré autour d'un des coté ou se trouve la tour de contrôle du dandy, ce qui laisse l'autre coté du cylindre pour ajouter 12 autres lamelles...

Le retour du dandy 2018

Caristophle d'Elvergalande "Le Dandy"

La folie du dandy

Comment et pourquoi reviens il ?

Shamazantha II la base du Dandy...

Les tranches de cylindre

Le climat

L'équipe du dandy

Les Cruises

Le piégé du dandy

Les choses se gâtent

Intervention de la guilde des megas

Solution pour contrer le Dandy

Options

Caristophle d'Elvergalande "Le Dandy"

Ses Origines

Le Dandy lui-même semble d'origine humaine (même s'il a dépassé l'âge de 200 ans, par des moyens artificiels).

Né dans un univers parallèle de QF7 Caristophle d'Elvergalande a été formé dans une guilde affiliée aux Mega Noirs (encyclopédie du messenger galactique V7 p 440).

Particulièrement doué mais indépendant, il a rapidement quitté l'organisation paramilitaire des Dark Megas dans laquelle il était constamment brimé et rabaisé.

La guilde, dont il était issu, a fini par être évacuée pour cause d'effondrement de la réalité en cascade. d'Elvergalande a bien tenté de recoller les morceau en usant d'une magie qu'il maîtrisait a penne mais petit a petit autour de lui des parti de son univers retournait inexorablement dans l'intercontinuum. Seul une minuscule parti de son univers a été conservé dans l'intercontinuum : « Shamazantha » (qui peu se traduire par « chez mois »

Et autour de cette îlot préservé, il tente de reconstituer son univers.

Et vu les échantillons choisis, On peut se demander si le monde natal d'Elvergalande n'est pas tout bêtement la Terre d'un univers parallèle !

Les capacités du Dandy

Il adore espionner ses pensionnaires en s'y transfèrent. Un petit jeux dans lequel il excelle.

Points forts :

intellect

volonté

empathie

transfert

Points faibles :

Mental

Depuis qu'il a fais changer d'univers son vaisseau, il peu pratiquer plus facilement utiliser ses pouvoirs:

les pouvoir psy

Matière 7/10 (estimation de puissance)

Déplacements 6/10

ou la magie

-magie des Branes (substitutions entre univers) (voir T0 bazar galactique)

perception 8/10
puissance 9/10
complexité 4/10

La folie du dandy

Apparemment, Charistofle est juste une espèce de mythomane excentrique qui cherche à s'amuser (et, accessoirement, à se prendre pour Dieu)...

Sa lubie c'est aggravée quant il s'est mis à kidnapper des natifs d'autres mondes pour son zoo privé.

Et par la même occasion, provoquer la création de brèches connectant simultanément plusieurs univers parallèles ! Bref, un beau chaos qui - de fil en aiguille - risque d'entraîner la destruction de planètes et peut être même d'autres univers ! Autrement dit, une catastrophe majeure dont la l'Histoire de la Guilde garde de cruels souvenirs!

Même si le Dandy est au courant de ce fait (lui plus que quiconque), il est loin de tout savoir au sujet des propriétés du Continuum et de l'InterContinuum.

Si il se douter que cette agglomération contre-nature de « morceaux de réalités » peut se révéler dangereuse il pense qu'il pourra contrôler la situation, car, dans sa tête, il est trop fort !

A moins de trouver des arguments particulièrement convaincants, le Dandy ne voudra rien entendre car pour lui se qu'il a fait est parfait !

Car si il se disait le contraire, il retomberait dans une grande dépression suite à son échec pour sauver sons univers.

Le Dandy est-il vraiment fou, ou est-il un génie se cachant derrière un masque de fou ?

Il existe peut-être une chance que l'effondrement de plusieurs parti d'univers parallèles dans Shamazantha II permette de recréer l'univers perdu du dandy, ou bien la création d'un univers de poche viable comportent les partie d'univers correspondants aux 12/24 mondes intérieurs de Shamazantha II

C'est comme si le Dandy était un Joueur de jeu de rôle dément ! Pour Charistofle, tout cela n'est qu'un gigantesque jeu de rôle « grandeur nature », dans un monde qu'il a conçu lui-même et qu'il contrôle ! En somme, il est à la fois Personnage-Joueur, créateur d'univers, et Meneur de Jeu !

A noter que l'extension de longévité qu'a pu fournir l'empire Cruise au Dandy n'a rien amélioré à son délire, et même si il a retrouvé la totalité de ses capacités intellectuelles, régulièrement il devient passablement dément avec des périodes de lucidité paranoïaque entrecoupée de folie furieuse ; Mais que voit il quant il est connecté à sa machine ?

Comment et pourquoi revient-il ?

Il a été sauvé par une alliance entre Cruise et mega renégats.

Au début, un Mega renégat a été interrogé par les Cruise et il s'est souvenu d'une mission qu'il avait effectuée sur un astéroïde zoo, Celui du Dandy ; Or, cette capacité à manipuler le continuum intéresse grandement les Cruise.

Les Cruise, après l'avoir retrouvé et fait bénéficier d'une cure de rajeunissement dernier cri, lui ont fait croire que ce nouveau projet lui permettra de réaliser son rêve et peut être aussi de se venger de ceux qui avait briser le précédent.

Ils l'ont aidé à retrouver le cœur de l'astéroïde d'origine et on entrepris de construire autour un nouveau Shamazantha.

Cette fois, pour son entreprise, le Dandy a été financée par des Crises qui ont apporté leurs compétences scientifiques mais il est aussi soutenu par des Megas renégats qu'il sais garder sous sons contrôle.

Au début, les Cruises ont commencé à lui ont soutiré beaucoup de ses connaissances sur l'utilisation de la machine qui permet de manipuler le continuum.

Les Cruises voient en Shamazantha II se qui constitue l'ébauche d'une seconde guilde contrôlée par les Cruises et des Megas renégats...

Cette guilde naissante pourrait être comme un contrepoids possible à celle de Norjane

Mais les Cruise ne sont pas vraiment partageurs et maintenant qu'ils ont profité de son expérience, les véritables commanditaires ont fini par cantonné le dandy à un rôle de dirigeant fantoche.

Shamazantha II la base du Dandy...

Grosso modo, Shamazantha II peut être défini comme une sorte d'énorme vaisseau spatial. C'est un gigantesque cylindre, où des villages entiers sont reconstitués sur la surface intérieure dudit cylindre (les habitants vivent contre le bord intérieur de Shamazantha II). Comme le cylindre tourne sur lui-même une gravité terrestre est présente sur tout le bord intérieur du cylindre (saut au centre de la tour qui est en apesanteur). Il y a une légère différence de gravité qui apparaît progressivement plus on se rapproche du centre intérieur du cylindre, l'anneau central est plus excentré que les bords du cylindre intérieur car il comporte un grand lac dans lequel s'écoule les eaux du reste de l'écosystème. Un réflecteur complexe placé au centre du cylindre permet de capturer la lumière de l'étoile autour de laquelle orbite actuellement le vaisseau ; la lumière passe par un capteur et suit un faisceau qui traverse un des cotés du cylindre avant d'arriver au réflecteur central qui permet de gérer le niveau d'éclairage personnalisé selon la partie de la surface intérieure concernée.

Ce qui fait que de la tour de contrôle de la citadelle de Charistofle, sort continuellement une colonne de lumière autour de laquelle on peut voir voler divers créatures, notamment des sortes de crabes dans des engins divers.

Le tout donne l'impression d'un monde féérique ou bien, quand il y a urgence, fait penser à une chorégraphie frénétique ambiance Disco !

Le cylindre est truffé de galeries d'entretien adapté aux Moghs qui le parcourent en tout sens avec divers outils dans les pinces ou au commandement d'engins divers, comme de mini sous-marins ou des araignées d'entretien.

L'équipement comprend aussi :

- un système de rotation qui permet au cylindre de créer sa propre gravité qui s'amenuise jusqu'à être nul au niveau de la ligne qui suit le centre du cylindre.
- plusieurs épurateurs/régénérateurs atmosphériques.
- un système régulateur du cycle de l'eau.
- un « attrapeur de bout du monde » l'invention du Dandy qui permet de téléporter des morceaux de planètes provenant d'autres univers.

- Le cylindre comporte aussi une solide quantité de senseurs caméras et autres engins de surveillance comme des oiseaux mécaniques.

- Un système de propulsion spatial conventionnel et TL ; Car dans l'espace, rien n'étant jamais immobile, il est fort possible que Shamazantha se retrouve sur la trajectoire d'une comète ou d'autres gros cailloux du même genre...

- Par contre, il ne semble y avoir aucun système d'évacuation massive des Résidents, une catastrophe signifierait donc la mort pour beaucoup monde !

Il y a juste une barge pour le Dandy lui-même plus cinq personnes et un vaisseau léger pour les croisières...

- **L'univers** dans lequel est censé se passer cette histoire n'est pas QF10001 mais un univers où magie et pouvoirs psy et science cohabitent.

Les échantillons prélevés par les installations du Dandy sont situés dans des univers parallèles.

Pour faire fonctionner tout ça, il faut une source d'énergie assez colossale !

Et c'est Le Dandy qui l'a trouvé en reliant Shamazantha II aux fantômes de son univers ; Il reste des traces de dans l'intercontinuum un peu comme si les liens passifs qui l'ont constitués se rappelaient leur ancienne affectation.

Ils sont tous reliés au cœur de Shamazantha qui est presque le seul vestige dans le monde matériel de l'univers d'origine de Charistofle.

Il y a aussi un petit réacteur à fusion nucléaire d'appoint sous la Tour.

Les tranches de cylindre

Il existe 12 lamelles qui composent le cylindre

Chacune est susceptible d'abriter un mini écosystème géré à partir de la machinerie qui se trouve sur la face extérieure du cylindre, le tout est contrôlé à partir d'un des cotés du cylindre.

Actuellement au moins trois lamelles sont occupées (mais le MJ peut en rajouter d'autres).

Chaque territoire comporte une brèche à sens unique qui provient de leur monde d'origine.

Plusieurs « territoires » de Shamazantha II ont été pris sur des versions alternatives de la Terre !

Durant son exil Dandy a beaucoup regardé de films (même pas 3d) provenant de Sol 3, il s'est aussi intéressé à la pensée orientale et aux westerns.

Le Dandy a pris des risques au niveau de sa machine inter univers pour maintenir un lien entre les univers qui sont à l'époque de la Chine contemporaine et un autre univers qui se situe à celle de la conquête de l'ouest américain.

-On imagine aisément que les relations entre tous ces peuples ne doivent pas toujours être faciles. Il est fort possible que le "Maître" passe au second plan de leurs préoccupations et qu'ils préfèrent perdre leur temps à se disputer entre eux ! Peut-être même qu'il y a des escarmouches ou des batailles entre guerriers venus de lieux et d'époques différentes...

Le village fortifié chinois

derrière ses remparts se cache divers familles dont le commerce était la fonction officielle
Tradition, familles, querelles ancestrales, ce village vivait dans le passé, fier de sa histoire mais tournant le dos au monde moderne.

Quant le village a été déplacé, il n'y avait pas un seul jeune ayant étudié en ville présent dans le village ; seul ***** membre de la famille ***** tentais vainement de moderniser les infrastructures

ils ont tenté de commercer avec les villes des long nez, mais depuis qu'il se sont fait attaquer par les desperados, ils tentent de former une sorte de milice pour escorter leurs convois

La mini Grande Plaine,

Est un paysage vallonné avec un bout de désert et un autre de montagne
au creux de la vallée se niche une petite ville de chercheurs d'or avec son saloon et ses desperados
ils ont des chevaux pour une population de cow-boys indisciplinés et pittoresques !

Depuis le changement d'univers ils sont devenu beaucoup plus résistants et agressifs

Le Marshal William blink

Ancien lieutenant de cavalerie (penser à Blueberry) il est comme invincible les balles le rate mystérieusement, il chute d'une falaise sans se faire sérieusement mal...

il est persuadé qu'il ne va pas être touché, et ses nouveaux pouvoirs psychiques font le reste (sans même qu'il s'en rende compte).

Il se voit comme un héros redresseur de torts

Le shérif Guips

qui est une sorte de bandit « officiel » qui règne en abusant de son pouvoir

Sancho Gonzales le patron du saloon

Chef caché de la bande d'une vingtaine de desperados qui campent dans l'ancien village de mineurs.
En fait, c'est un état de vrai mineurs qui ont vu leur mine amputée de son sous-sol (les prélèvements pour Shamazantha ne sont pas suffisamment profonds)

Monique les gambettes (Cyndy Green)

Chef des filles de Gonzales elle se donne un petit air français pour faire exotique mais elle s'est surtout découverte la capacité de lancer des malédictions.

Les quatre autres filles en ont peur, au point qu'un peu d'empathie suffit à le remarquer.

Source d'inspiration : les séries Deadwood ou Westworld

Le village de pêcheurs dégénérés

➔ Le club de parapentistes

➔ Les écluses du vall

➔ La foret des Rilles

➔ Kallassou le centre de loisir

➔ La pyramide du pharaon

➔ Le fjord des vikings

Le climat

Il y a aussi le problème du climat !

Comment faire coexister dans un cylindre aux proportions réduites ses morceaux de planètes qui n'ont peut être pas évolué sous le même climat

(L'Égypte a coté de la Scandinavie pas loin des temples tropicaux d'Encor)

Le système de climatisation en crache sa race le pauvre.

A coté de ça, Chicago « la cité des vents » c'est de la rigolade !

la machinerie se dérègle fréquemment : les nuits ou les jours peuvent avoir des longueurs anormales, il peut y avoir des précipitations de neige en plein été... Ou alors, il y a des tempêtes qui se déclenchent subitement ! En fait, il peut même y avoir des tremblements de terre, ou des variations de la force de gravitation ! Tout ça est très complexe, et les scientifiques qui travaillent dans la Tour (le Q.G. de Caristophle d'Elvergalande) s'arrachent les cheveux pour maintenir tout ce cirque en bon état de marche. C'est l'une des raisons pour lesquelles beaucoup de Résidents finissent par développer une névrose : ils sont constamment soumis à un environnement instable !

Lancez régulièrement les dés pour savoir si le climat se modifie puis, si la modification est importante, faite faire des tests sur la résistance physique des personnages (Maladie, rhume, fatigue, rhumatismes...)

L'équipe du dandy

Si Le Dandy est très doué pour créer des connexions inter-dimensionnelles et s'en servir pour rapatrier des échantillons de lieux situés dans divers univers, il est incapable de gérer les interactions entre les mosaïques de lieux et de peuples qu'il a rassemblés.

Avec sa personnalité, son excentricité, sans compter le but délirant qu'il poursuit, il a éprouvé les plus grandes difficultés à convaincre des alliés de l'aider volontairement

Il a pourtant gagné l'appui d'une équipe de MEGAs renégats, issus de la guilde des mega noirs ou plus précisément du reste des agents qui ont survécu à la disparition de leur univers d'origine.

Ce sont des megas bizarres (même pour des Megas), ils sont comme prostrés en eux-mêmes un peu comme si ils étaient morts à l'intérieur d'eux-mêmes.

Apparemment lents et à l'attitude absents, ils peuvent tenir une conversation sensée mais comme si ils étaient toujours sur le point de s'endormir.

Par contre, ils sont soumis à leur chef comme des adeptes à leur gourou.

Leur état résulte de la source d'énergie qu'a créée le dandy pour alimenter Shamazanthe II, c'est à dire tout ce qui est lié à son monde d'origine y compris les quelques survivants qui ont été évacués par les Dark megas. Le Dandy n'est pas affecté et il pourrait faire en sorte que ses compagnons soient eux aussi épargnés, mais si il faisait cela, il perdrait l'emprise qu'il a sur eux ; Or, le Dandy refuse de risquer un échec, il veut tout maîtriser !

Après avoir évincé les Cruises et même si les PJ Megas interviennent, les membres de l'équipe du dandy lui resteront fidèles, même si ils doutent de la possibilité de recréer leur univers et de la santé mentale de leur chef.

Les convaincre de l'abandonner sera difficile mais possible.

Donsen ipo

Il se déplace courbé en traînant les pieds pourtant c'est un colos qui a dut être plus alerte quant sa musculature n'avais pas encore a fondu.

C'est un ancien spécialiste des matériaux de construction et de l'assistance lourde quant il faisait parti des Darks megas.

Il pilote un robot quadrupède de transport, un modèle usé et rafistolé avec une télécommande relié au robot par un fil. le changement d'univers a désactivé la commande hyper sécurisée d'origine a base de transmission quantique(que Donsen a remplacé par un câble en fibre optique).

C'est lui qui contrôle les robots de maintins de l'ordre qui était une quinzaine avec le changement d'univers. A l'heure actuelle, il a pu en bricoler 3 pour qu'ils fonctionnent a 20% de leur autonomie (c'est adire qu'il puisse patrouiller pour faire comme si ils était encore capable d'intervenir).

Sinon il doit les piloter a distance ou charger d'autre personne de le faire a partir d'un écran et d'un boîtier de commande (comme pour un drone ou un model réduit NT5).

Il existe aussi un modèle plus grand qui peu servir d'exosquelette.

Fayda

Discrète et sociable elle est une fouineuse compétente qui a réussi a infiltré la nouvelle équipe du dandy c'est la fille d'une ancienne assistante du dandy, ce qui lui a pernit de le convaincre de l'embaucher comme nouvelle assistante.

Elle est victime d'une maladie rare qui ressemble a une forme d'affaiblissement de ses connections synaptique, ce qui fait qu'elle plane un peu tout le temps si elle oublie de prendre ses « stimulants ». sa maladie est d'ordre génétique et pour parvenir a l'éradiquer elle a besoin d'un échantillon du parent portent des marqueurs de cette maladie.

Elle a espéré que Caristophle d'Elvergalande soit sons père, c'est pour cela qu'ella a voulu le trouver puis l'approcher pour prélever un échantillon de son génome.

Malheureusement elle est devenu trop faible pour se souvenir de ce qu'elle fais dans ce vaisseau monde cylindrique.

Elle a bien tout écrit sur son Nanordi, mais elle n'arrive pas e retrouver les fichiers de sons journal.

Le dandy a fais un transfert sur elle et quant il a découvert qui elle était, il a fais en sorte qu'elle reste plus longtemps ; Il a donc coupé ses stimulants (qui deviennent deux fois moins efficace) et s'est arrangé pour qu'elle efface les données de sons Nanordi (le Dandy n'est pas très fort en Informatique et un Mega compétent peu restaurer le journal de Fayd).

Comme Fayd n'arrête pas d'égarer son nanordi, les Megas peuvent facilement mettre la main dessus.

HoZu « Maître argile »

C'est un ancien biocib qui a beaucoup vécu.

Il y a plus d'un siècle, il a tenté de créer des forme de vie capable de servir d'outils serviles (comme des « Delta moins » dans le roman « le meilleur des monde » de Aldous Huxley).

Sauf qu'un accident a modifier le développement du cerveau des « argiles » qui ont fini par développer une conscience et se pauser de nombreuses questions existentielles jusqu'à se suicider en masse après avoir sombré dans la folies autodestructrice.

Il y ut des morts et surtout une grosse faillite suivi de poursuites

Le maître argile se fit passer pour mort, tué par ses créatures...

leur age proche ainsi que la catastrophe qu'ils ont vécu a fais de HoZu la personne la plus proche du Dandy au point de connaître toute sons histoire.

Caristophle lui a confier un Tétrasymbiote (encyclopédie du messenger galactique V7p441) ayant appartenu a un des ancien mega de sa guilde (il l'a récupéré sur un Dark mega plus conforme avec leur mentalité que son ami décédé)

Ce qui fais de Hozu un Mega « artificiel » mais qui partage aussi l' apathie de ceux de l'univers d'origine du dandy (qui est un brin manipulateur...).

Hozu dirige actuellement les Mogs (encyclopédie du messenger galactique V2 p184) qui s'occupent de l'entretien de Shamazantha II.

Ce sont eux qui ont construit une grande partie du cylindre et ils le considèrent un peu comme leur création. C'est pour cela qu'il continuent a l'entretenir.

Les Cruises

Une ruche Cruise orientée scientifique est présente en permanence au centre de Shamazantha c'est un de leur chantier naval qui s'est occupé de sa construction.

Derrière cette façade de "caprice pour gosse de riche", Shamazantha II apparaît pour les Cruises comme un merveilleux instrument d'études pour leurs scientifiques qui sont avides de développer leurs connaissances de l'intercontinuum depuis les affaires de la décruisade

Les savants Cruise se disent sans doute : Laissons-le s'amuser avec son jouet, ça nous permet de nous renseigner sur ce qui se passe dans ces univers parallèles !
Cet univers devient une sorte de laboratoire Cruise pour comprendre le fonctionnement du Continuum.

Ils sont, dès sa conception installé un système d'asservissement des systèmes de contrôle principaux de Shamazantha II (observation, déplacement, contrôle écologique, et même en partie l'attrapeur du bout du monde et le générateur continuum)

-rappelle que Shamazantha II viens de se dépasser dans un univers parallèle et qu'il est donc devenu inaccessible si l'on ne possède pas des pouvoirs MEGA ! Autrement dit, expédier une Flotte de guerre pour réduire Shamazantha II en miettes est devenu impossible !
A moins qu'une force spatiale locale en contact avec la guilde...
Ils sont en train de se faire spolier de leur investissement !

Scéda 5-11-4... (numéro à rallonge qui peut être abrégé en 5-11-4)

Polyscientifique, c'est le plus même des Cruises à intégrer une science nouvelle comme celle des Univers parallèles et de l'intercontinuum.

C'est un Cruise de petite taille qui est un rien plus androgyne que les autres. Il apparaît plus tendu que les autres.

Scéda fait parti d'une lignée de Cruise d'origine féminine qui a été dé-féminisée lors de l'incorporation de son génome dans l'armée de clones d'élite de la fédération cruise (avant l'avènement de l'empire) il y a plusieurs millénaires.

Actuellement c'est un Scéda qui a été mis à contribution pour créer une nouvelle lignée de Cruise mais à l'aide de la reproduction sexuée ; Un projet lancé par un groupe de Cruise dissident clandestins.

Le choix de Scéda résulte de la compatibilité de son génome avec celui d'une de ses lointaines descendantes « sous Cruise » dont le génome a été conservé dans les restes d'un crache sur une lune gelée.

Scéda le sait (en fait, tous les anciens Scéda le savent) et il fait en sorte de garder le secret ; ce qui est difficile quand on partage la plus part de ses pensées avec le reste de sa ruche, notamment quand dans cette ruche il y a un de ces étranges changeurs de corps, un mega.

Ogli 3-8-6

Spécialiste en psychologie extra-crusanne il est aussi un des premiers Cruises Mega.

Le problème étant que si il a pratiqué le transit et le transfert un certain nombre de fois, il a beau faire de nombreuses hypothèses en fait il n'y comprend rien, c'est tout simplement non-logique pour lui, et il le sait.

Ogli fait en sorte de garder contenance mais il redoute de devoir avouer qu'il a échoué à comprendre les principes sous-jacents du transit, sans parler du transfert.

Il devait pouvoir indiquer aux dirigeants de Cruisane à quel moment ils n'auraient plus besoin du dandy, mais il pense avoir déjà du mal à maintenir Shamazantha opérationnel sans son aide.

De plus, en tentant une expérience avec les dirigeants Cruise, il a appris un secret redoutable :

L'empire Cruise est dirigé par des intelligences artificielles.

C'est la raison pour laquelle il a activement participé à la création de « l'archipel » le mouvement Cruise dissident.

Il a même prêté son génome pour reconstituer une lignée de Cruise sexuée.

Le plus difficile pour lui, c'est d'avoir constamment à côté de lui un des clones semblable à sa partenaire de procréation.

Heureusement, Scéda semble vouloir garder une partie de ses pensées pour lui-même ce qui lui donne une bonne excuse pour en faire autant.

Hird 9-7-9

Physicien à moitié autiste (critères cruises, c'est à dire qu'il ne communique pas beaucoup avec le reste de sa ruche) Hird est un des échecs tolérés dans l'empire pour les résultats que sa lignée a obtenus au fil des

siècles.

Les Hird sont des créatifs !

Il a réussi à rester conscient quand le Dandy a pris possession de son corps et a activé « l'attrapeur de bout du monde » ; Et, à ce moment là, il a pu obtenir les informations lui permettant de compléter son modèle théorique qui bien que imparfait et suffisant pour contrôler la machine.

Si seulement il disposait du double dont des megas... (il ne connais pas l'existence des tétrasymbiotes)

Gora 0-0-7

Est le chef référent diplomatique de la Ruche pour l'empire ; en d'autre termes, le chef.

Spécialiste en mathématique à N dimensions, c'est aussi un cadon en planétologie comparée.

Mais cela fais plusieurs semaines qu'il a disparu...

Le piègé du dandy

Mais c'est sans conter le passé d'intrigant de Charistofle d'elvergaland.

Après sa cure de jouvence il a retrouver tous ses esprit et il supporte très mal de ne plus être le maître de son petit monde ; Aussi, il décide d'utiliser e changer les paramètres de l'attrapeur de bout du monde pour créer une certaine forme de brèche permanentes dans quelques territoires qu'il choisi pour leur origine vers des univers parallèles moins cohérents et surtout moins dense.

Le Dandy n'enfreint pas directement les RECOMMANDATIONS de ses PATRONS mais si il prend comme point de départ n monde qui intéresse les chercheurs Cruise, il veille à se que cette version de la terre soit propice aux pouvoir psy ...

Il intègre aussi une petite ville du farwest avec des autochtones particulièrement patibulaires.

C'est certainement cet ensemble de cohérences et de densité discordantes qui entraînera l'instabilité de Shamazantha et finira par provoquer sa destruction...

Le dandy espère que les problèmes engendrés lui donneront l'occasion de regagner le contrôle de son Petit monde à ven que la situation ne lui échappe.

Quant les problème ce sont fait trop important pour que les allier du dandy s'en occupe tout seul, Charistofle a proposer son aide et il a déplacé Shamazantha. Il dans un univers parallèle lointain dans lequel les machines des cruise ne fonctionne plus (leurs IA ce sont éteintes), et Charistofle reste seul capable de contrôler le cylindre ; il est redevenu le maître de sons petit monde.

Le DANDY redeviens le maître de Shamazantha. Mais rendu encore plus instable à cause de son déplacement dans un UP lointain

-Les cruises sont pris au piège.

La seule chose à laquelle la ruche scientifique Cruise soit arrivée dans le nouvel UP, c'est à lancer une sorte de SOS (ou de faire transiter un des nouveau méga Cruise qui se trouve faire parti de la ruche)

Les choses se gâtent

Des brèches momentanées, c'est le moyen utilisé par le dandy pour déplacer des morceaux d'univers parallèles dans une des lamelle de Shamazantha. Il

Il ouvre momentanément des micro brèches qui se refermaient rapidement quand Shalmazantha II était dans l'univers dans lequel il a été construit ; Mais pas dans le nouvel univers dans lequel le Dandy l'a déplacé, les micro brèches refusent de se fermer ; pire, celles des ancien échantillons ce sont rouverte.

Un problème supplémentaire est apparu quant l'influence de ces poches de réalité hautement psy des différents bouts de planètes ont commencé à interagir...

D'abord ils ne sont pas content d'avoir été kidnappé par des aliens ; en suite ils sont à l'étroit.

Et depuis l'apparition des pouvoir psy (et éventuellement des archétypes) ils commencent à avoir les moyens d'agir.

a/ L'utilisation des pouvoir psy déstabilise les brèches

b/ ce qui pousse le générateur continuum à fournir plus d'énergie pour les stabiliser

c/ ce qui rend les pouvoir psy plus puissants

si les autochtones (ou leur archétypes) s'emballent avec l'utilisation de leur nouveaux pouvoirs, c'est tout le système qui peu s'effondrer.

Il deviens urgent d'apaiser les querelles...

Parallèlement, les nano éléments qui renforcent dynamiquement la structure physique de «Shamanzantha II» commence a se délitér...

Intervention de la guilde des megas

a/ les Guetteurs ne seront pas contents du tout de l'apparition de cette concentration de brèches instable, ils demandent a la guilde d'arrêter le « Shamanzantha II », cette machine a créer des brèches.

Note : Par ailleurs, cette histoire de brèches pourrait fournir un bon moyen pour introduire discrètement des Mega sur place ! En effet, comment des Agents de la Guilde pourraient se rendre sur Shamanzantha sans déclencher d'alerte ? En effet, le Dandy est loin d'être imprudent, et que tous les points de transit font l'objet d'une surveillance vigilante !

Pour l'option a/ c'est pourtant par ce moyen que le guetteur envoi les Megas dans Shamanzantha II

b/ Se qui serait piquant, ce serait que le Dandy fasse appel aux Mega de Norjane pour rétablir la situation ; Mais il demandera certainement quelque chose en échange (par exemple épargner son monde et lui an laisser les raines)

c/ Parallèlement, après que les Cruise se soit fait doublés par le DANDY et confrontés a sa folie, il ait lancés un appel au secours qui a été entendu par La guildes des Mega .

A moins qu'ils aient utilisé un point de transite créé grâce a un des premier Mega d'origine Cruise : « Ogli votle » (Ogli 3-8-6).

d/ Maintenant, le Dandy a peut-être commit une erreur, et décide de s'en prendre aussi à la Terre de QF1-0001.

Une foie arrivé dans un univers lointain, il a pu ajouter a sa collection un morceau de la planète terre locale. Bien sûr, la Terre est encore une planète « hors-A.G. », mais elle est étroitement surveillée, à cause (entre autre) de sa situation stratégique !

Toutefois, Le Dandy n'est peut-être pas au courant de cette surveillance, ou alors il croit que son forfait passera inaperçu...

Le dandy a discrètement expédié un Cruise gêneur a travers la brèche qui mène a la terre de QF100001 (a la place du village fortifié chinois). La guilde a pu étouffer l'affaire prétextent un affaissement du a la combustion des réserves de charbon du sous sol ; Une chose possible en chine, mais pas ici, de plus il suffi de voir la terre a nu sans une trace du village pour se rendre conte que c'est pas possible ; du reste la zone est bouclée par l'armée chinoise. La guilde a pu libérer le Cruise et grâce a des transfert judicieux falsifier les rapports, mais des écosophes médiatees s'en sont aperçu et un haut médiatee est actuellement présent au sanctuaire pour avoir des explications...

C'est ainsi qu'il déclencherait, involontairement, une crise galactique, puisque l'A.G imagine avoir affaire à un nouveau coup tordu des Cruises (et de la guilde) !

Les veux de la guilde on contacter un guetteur pour expédier une équipe dans Shamanzantha II

Solution pour contrer le Dandy :

a/-Trouver un moyen de concilier les protagoniste et grâce à leurs pouvoirs combinés, de renverser les forces du dandy, de prendre le contrôle la sa tour et de le forcer a renvoyer Shamanzantha dans QF10001 !

b/ -Aider le Dandy a fermer définitivement les brèches a partir de leur point de départ (l'attrapeur de bouts du monde peu les y expédier avec un morceau du cœur de Shamanzantha pour servir de « colle » .

Mais ceci élimine un des agents de la guilde qui reste perdu loin d'un point de transite ou d'un astroport (bon pour la création d'un nouveau pont de transite (possibilité de chercher des renforts au sanctuaires)

Évidement, une foi les brèches colmaté, le dandy tentera de s'enfuir en expédiant de force les derniers mega présents dans Shamanzantha.2

Le dandy ne le dira pas aux megas, mai si il passent dans la brèche avec le morceau de Cœur, il ferme toujours la brèche, mais il se retrouve dans Shamanzantha II a l'endroit ou se trouvais l'arrivé de la brèche.

c/- plutôt que d'en faire des alliés du Dandy, je trouverais plus drôle de les voir se ranger du côté de la Guilde...

les mégas doivent "pactiser" avec les Cruises pour prendre le contrôle de cette univers de poche, notamment en coopérant avec Hird 9-7-9.

Attention, si il est pris pour cible d'un transfert avec sons accord, il est capable de reprendre le contrôle de sons corps en chassant l'esprit du mega dans son inconscient...

d/ une foie de retour dans QF100001 il reste a savoir quoi faire de Shamazantha.2 ?

Si les PJ n'arrivent pas a convaincre la ruche de ne pas informer leur supérieurs tout de suite (le temps de laisser Shamazantha partir loin de leur influence),
L'empire pour empêcher une catastrophe du continuum (et effacer les tracs de leurs manigances) n'hésitera pas a détruire de Shamazantha avec sa flotte!
La guilde n'a pas les mêmes moyens et les mêmes méthodes...

Les Mega serai confrontés à plusieurs problèmes :

- Les autochtones de Shamazantha
- Les Cruises qui n'attendent pas forcément des Mega Talsanits pour les aider.
- Le Dandy qui au mieux est atteint de paranoïa.

Mais il est possible de raisonner chacune des parties, c'est aux PJ de trouver des arguments.

Shamazantha pourrait rester une expérience viable, si elle était ramenée dans sons univers d'origine pour éviter la permanence des brèches déjà existante.il faudrait aussi ajouter un nouveau générateur a fusion pour compenser l'arrêt du générateur « Continuum » du dandy.

Options :

Les archétypes (encyclopédie du messenger galactique V7 p366)

Des entités incarnées viennent se perdre au alentour des sanctuaires qui renferment les brèches a sens unique. Et si elles ne peuvent plus repartir, il leur reste suffisamment de personnes provenant de leur monde et qui croient en elles (elles peuvent les y forcer en tirent sur l'énergie que prodigue le réacteur continuum) pour leur permettre de continuer d'exister.

Les archétypes ne sont pas des fantômes mais l'incarnation de pensées collectives (entre autre) une sorte de super inconscient collectif, de fond culturel commun.

Depuis sons changement d'univers chaque tranche occupée du cylindre a vu l'apparition d'un Archétype en rapport avec ses occupants.

Vu que leur nouveau territoire est finalement très petit, ses entités se livrent à une concurrence sévère pour dominer leur région a celle des voisins.

Si on imagine cet "univers" du Dandy comme une espèce de "pendule" artificiel créé avec les différents mondes au moyen des brèches "sanctuaires", on peut imaginer que les sanctuaires ont tendance à attirer les archétypes de ces différents univers et à les piéger dans ce "monde parallèle"... Je vous laisse imaginer les conséquences pour les mondes d'origine...

Des personnages gagnent des pouvoirs sur Shamazantha.II

On en revient donc au problème des brèches où un "lien" mystérieux relie les gens à leur propre Réalité. Si les pouvoirs psi dans chaque mini territoires sont conditionnés par la venue d'archétypes correspondants, on pourra imaginer que seul les Megas originaire des pays équivalent a celui du mini territoire puisse avoir accès a ces pouvoirs.

Un peu comme avec les aberrations du continuum, l'ouverture de brèches permanentes dans Shamazantha permet aux Personnages des joueurs de voir apparaître une sorte de super pouvoir ou une incarnation de quelque chose qui les représentent

Si un personnage peut trouver une origine culturelle avec un des mondes de Shamazantha, il peut bénéficier des bonus d'archétype correspondants

Ex :

- Un pilote voit apparaître a la demande son engin préféré
 - un combattant son arme fétiche en version fantasmée
 - un Amérindien sera accompagné par le grand esprit de ses ancêtres
 - un croyant (même ayant abandonné sa foi) aura l'assistance de sa divinité (même si il n'en veut pas)
-

