

Les aventures du continuum

Tome 3

La campagne du « plus que » suffisant !



Cette campagne comporte Cinq scénarios, Cependant, ils peuvent aussi être joués indépendamment. Ce sont des scénarios destinés à des meneurs de jeux expérimentés et surtout à des joueurs faisant preuve d'initiative. Ils ont d'abord été maîtrisés (à partir de notes sur un brouillon) lors de séances de 5 à 7H pour chaque épisode avant d'avoir été mis à l'écrit

Les versions écrites sont des déroulés de l'ensemble des possibilités que j'ai envisagées ; Mais à chaque maîtrise un seul parti des éléments possibles ont été joués.

Ce qui veut dire que la campagne dans son ensemble peut très bien être maîtrisée en 5 séances !

Mais que rien n'interdit d'y passer beaucoup plus de temps...

1 -«Une Ballade pour voir du pays »

Ce premier scénario est issu d'une maîtrise sur un forum (<http://sanctuairedenorjane.forumactif.com/f22-la-balade-rp>); c'est un scénario d'enquête dans une cité NT6, un scénario qui demande pas mal de préparation de la part du MJ car seul la trame générale est indiquée, les joueurs y ont pas mal de liberté et le MJ doit se préparer à de l'improvisation malgré la foule de détails proposés.

2 -«La ziggourat »

Le second est d'une conception plus classique et permet de visiter le passé de la terre ; c'est le scénario le plus accessible pour les débutants.

3 -«Scrictaliaé»

C'est un scénario catastrophe qui peut être mené avec des passages très intenses et d'autres beaucoup plus réfléchis; C'est un scénario souvent éprouvé pour le MJ.

4 -«Proffit»

Et

5 -«Cendres»

Les deux derniers sont orientés Space-opéra et laissent des possibilités de développement qui peuvent conduire chacun à une mini campagne ; Avec des joueurs entreprenants et un MJ puissant, ces deux scénarios peuvent être géants !

N1. Une petite balade pour voir du pays·!

Table des matières

0.0/ Présentation

0.1/ Explications pour le MJ

0.1.1/ Organisation du scénario

0.1.2/ Le fond de l'histoire

1.0.0/ Le briefing de mission sous forme de dialogue entre le major et les personnages

1.1./ Le service 'M'

2.0.0/ Brégatulla

2.0.1/ «·Cité·», L'IA de Brégatulla

2.0.2/ Moyens de transport

2.1.0/ la liste des dômes et leur utilité

2.1.1/ L'astroport (dôme No1)

2.1.2/ Entrepôts (dôme No2)

2.1.3/ Hôpital (dôme No3)

2.1.4/ Hydroponique (dôme No4)

2.1.5/ Résidentiel A (dôme No5)

2.1.6/ Fabrique (dôme No6)

2.1.7/ Marchand (dôme No7)

2.1.8/ Le parc (dôme No8)

2.1.9/ Laboratoire A (dôme No9)

2.1.10/ Universitaire (dôme No10)

2.1.11/ Résidentiel B (dôme No 11)

2.1.12/ Laboratoire B (dôme No12)

2.2.0/ Les êtres ayant vu/senti/perçu Adrable

3.0.0/ Les personnages principaux

3.0.1/ Adrable sion troisième

3.0.2/ Professeur Changro

3.0.3/ Isalenne De Véherne

3.0.4/ U-i

3.0.5/ Lahafra po mo

3.0.6/ Hiwiwx «·Hiwiwx ffruull tril·»

3.0.7/ Souhounti «·tri Bourclo de Boulin·»

4.0.0/ Le plus que suffisant

4.0.1/ Le projet chimère et le plus que

4.0.2/ U-i et le plus que suffisant

4.0.3/ Une petite faq à propos de la nouvelle IA du plus que suffisant

5.0/ Les contrebandiers de Tor Flors

6.0/ Projet «·Solept Ashwoun·»

6.1/ Le Colonisateur1

6.2/ Les étapes du voyage

6.2.1/ L'étape No1 «·Chance de Plone·»

6.2.2/ L'étape No2 «·Astrotech-bing·»

6.2.3/ L'étape No3 «·Pergame IV·»

6.2.4/ L'étape No4 «·Talminore·»

6.2.5/ L'étape No5 «·Ashwoun·»

7/ les personnages près-tirés

0.0/ Présentation

Attention·!·! Ce scénario comporte une intrigue relativement complexe. Même s'il est prévu pour des personnages débutants, il ne convient pas à des joueurs débutants.

Ce scénario permet d'introduire plusieurs situations·:

la rencontre avec des figures charismatiques de l'AG·;

la rencontre avec des races extra Talsanites·;

interaction avec une Intelligence Artificielle·;

investigation dans un milieu NT6·;

implication politique·;

interaction (bataille·?) avec des contrebandiers·;

la visite de plusieurs planètes de l'AG.

Ce scénario peut être écourté si les joueurs décident de ne pas suivre la piste du vaisseau spatial. C'est le premier d'une série de 5 constituant une mini campagne avec «·la ziggourat·», «·Scrictaliaé·», «·Profitte·» et «·Cendres·». Il a été joué sur le forum «·le sanctuaire de Norjane·» avec des personnages qui peuvent servir de personnages pré-tirés·:

Anch (Fouineur)

Cordelia (Ranger)

Hiwiwx (Conceptech) qui est déjà sur Brégatulla.

Léo Mitis (Astro)

Pr. M. A. McAllister (Ecosophe)

<http://sanctuairedenorjane.forumactif.com/forum.htm>

Leurs fiches sont fournies à la fin de ce scénario, certains d'entre elles serviront lors des autres scénarios de la mini campagne.

0.1/ Explications pour le MJ

0.1.1/ Organisation du scénario

Ce scénario ne se présente pas comme une suite de chapitres que les personnages suivront séquentiellement. Au contraire, ces derniers vont être transités au sein d'une crise provoquée par les interactions des PNJ, aux buts et aux motivations diverses et changeantes. La suite du déroulement du scénario dépendra des actions des joueurs...

La difficulté, pour maîtriser ce genre de scénario, est la nécessité de connaître l'ensemble des motivations/objectifs/évolutions possibles, ce qui est ni facile ni rapide. Par contre, cela permet une grande souplesse pour s'adapter aux actions des joueurs.

Voici un aperçu de ce qui se trame et de ce qui s'est déjà passé avant l'arrivée des PJ.

0.1.2/ Le fond de l'histoire

Au terme d'un long conflit interne, les habitants de Brégatulla, équipés par des contrebandiers, ont manqué de disparaître après avoir mutuellement détruit leurs maigres sources de nourriture et leurs principaux abris. La planète Brégatulla a fini par être cédée à l'AG par ses derniers habitants, choqués par leur quasi auto-anéantissement et séduit par les sirènes d'autres planètes de l'AG plus accueillantes...

Une professeure locale, De Véherne, lors de ses recherches sur les Bleuissantes Brégatulliennes (sorte d'herbes bleutées qui résistent à des températures très basses), découvre des traces de cultures et d'élevages récentes. Elle en déduit qu'il y a vraisemblablement des autochtones natifs de Brégatulla qui se cachent quelque part dans les larges crevasses et autres cavernes qui parsèment la planète.

Selon la loi de l'AG, l'accord passé avec les soi-disant derniers autochtones n'est plus valable à partir du moment où d'autres autochtones sont découverts.

Le professeur De Véherne en parle au professeur Changro, un des membres du Conseil de la cité de Brégatulla. Ce dernier connaît l'existence des derniers natifs mais la ville sous dôme de Brégatulla et ses installations n'existent que par la volonté politique de l'AG de transformer cette planète inhospitalière en symbole de l'AG. Si les autochtones natifs sont retrouvés, la planète perdra son statut de planète médiante (appartenant et administrée par l'AG et donc par lui), entraînant la fin de son essor scientifique et de son rayonnement (du moins, c'est ce que pense le professeur).

Comme les derniers habitants de Brégatulla sont très discrets dans leurs cavernes (ils ont pu survivre à

l'extermination grâce à cela), Changro se débrouille pour qu'ils restent inconnus de tous.

Après avoir tenté de persuader son confrère, il sabote ses dernières recherches, sachant qu'elle expérimente son sérum de longévité alternatif sur elle-même, pour la faire vieillir prématurément. Pour plus de sécurité, il lui a administré un sérum d'oubli avant de la déclarer inapte à faire partie du conseil d'administration.

A ce moment, «·Adrable Sion troisième·», écosophe spécialiste des milieux froids Mega, fait escale sur Bréगतulla à bord d'un vaisseau de COMEGA «·le plus que suffisant·». Il compte embarquer à bord du «·Colonisateur1·» à destination de «·Ashwoun·» pour y créer un point de transit. Adrable est un ami du professeur De Véherne, il en profite donc pour lui rendre visite.

Après un court entretien, Adrable, qui est un spécialiste des environnements froids, en vient à s'intéresser à l'histoire des natifs de Bréगतulla et tente d'en savoir plus avant son départ. Son entrevue avec son amie ayant été peu concluante du fait de ses étranges pertes de mémoire, il fait un passage au musée de Bréगतulla et suppose qu'il existe encore des descendants des natifs de Bréगतulla (et donc techniquement, la planète leur appartient).

Il part en expédition avec des collègues («·Soor voor·» et «·Herzu Flu·»), découvre un autochtone, fait un transfert qui réussit mais dont il perd le contrôle en pleine escalade. Le corps de l'autochtone fait une chute et un coma, Adrable tombe en catalepsie. Les collègues d'Adrable (qui ignore ce qu'est un transfert) ramènent son corps dans la cité.

Une fois le corps d'Adrable dans son dôme hôpital, le professeur Changro comprend le danger car il est au courant de l'existence des Megas et de leurs capacités. Il sait que les services de renseignement de l'AG ainsi que cette mystérieuse guilde des Mega feront une enquête.

Il précipite alors le départ du Colonisateur1 pour se débarrasser des collègues d'Adrable et profite de sa position de médecin et de son accès à l'intelligence artificielle de Bréगतulla pour faire croire que le corps d'Adrable a été découvert dans le vaisseau et donc qu'il s'est transféré dans un des passagers.

Le professeur prépare une explication à base de Megas renégats ayant tenté de pirater l'IA de la cité et fuyant sur le Colonisateur1. Par prudence, et aussi pour accréditer son histoire de Megas renégats, il refuse de se trouver en leur présence, prétextant sa crainte du pouvoir de transfert. Il dit avoir de bonnes raisons de penser qu'il en a déjà été victime et craint de le subir à nouveau, notamment à cause de sa position dans le conseil d'administration Bréगतullien. Par contre, il leur enverra son assistante («·U-i·») ou acceptera de les rencontrer à travers un système holographique.

Le ou les espions de l'AG ou Megas partiront logiquement à sa poursuite. Il espère ensuite s'en débarrasser grâce à ses contacts avec une organisation de contrebandiers qui sévit dans le secteur de Bréगतulla. Ce sont eux qui, ensuite, endosseront toutes les responsabilités.

Cependant, le "Plus que suffisant" n'est pas un vaisseau de transport ordinaire...

1.0.0/ Briefing de mission sous forme de dialogue entre le Major et les

personnages

Dans l'idéal, il serait bon de donner un exemplaire du briefing à chaque joueur avant de commencer la partie pour qu'ils se mettent dans l'ambiance et avant même qu'ils ne choisissent leur personnage.

Sur la porte du bureau 518 est accroché un écriteau qui semble en bois, sculpté de lettres en galactique standard: «Bureau du Major Turbop»

Après avoir franchi le seuil, vous vous retrouvez devant une jungle de Bambous. Au milieu, une clairière, avec, en son centre un bureau standard de la Guilde (sobre et fonctionnel). Derrière le bureau, un Talsanite aux cheveux clairs fixe un écran 3D, ses mains équipées de gants semblent être occupées à manipuler les formes fantomatiques d'un écran 3D.

A votre approche, il balaye l'écran de sa main gauche et, brusquement, la jungle disparaît pour faire place à une pièce de dimension beaucoup plus réduite.

L'individu enlève son gant droit puis il se lève,. Il est de taille moyenne et ses yeux bleus foncés vous scrutent rapidement à tour de rôle. Il s'avance vers vous en passant à travers le bureau qui devient momentanément translucide.

«Bienvenue aux voyageurs de sol 3. Je suis le Major Turbop, responsable des nouvelles recrues terriennes!»

Il vous tend sa main droite.



[Major Turbop]:

Je sais que vous êtes impatients de faire votre première mission aussi j'ai obtenu auprès du Major MacLambert l'autorisation de vous en confier une qui, si elle ne doit pas receler beaucoup de danger, vous permettra de visiter différents lieux dans l'AG.

En somme, une petite balade pour voir du pays!

Mais je vous en prie asseyez vous:

Il fait un geste de la main gauche et des formes translucides apparaissent en arc de cercle face au bureau. Le major repart derrière son bureau et fait réapparaître l'écran 3D dans lequel des bustes à vos effigies se mettent à tourner.

Vous êtes tous présents? Frais et dispo?



[Mega Léo Mitis]:

Présent, frais comme quelqu'un qui n'a pas dormi de la nuit (première mission oblige) et j'essaie d'être le plus dispo possible



[Mega Cordelia]:

****Cordelia passe la porte toujours aussi impressionnée par toute cette nouvelle technologie dans sa vie de tous les jours****

Mes respects Major, fin prête même si moi aussi j'ai peu dormi...



[Mega Anch]:

Ah enfin, nous allons pouvoir enfin nous mettre dans le bain·!



[Major Turbop]:

«·Hum·!·»

Le Major sourcille puis ajuste les symboles situés au dessous de deux des bustes qui tournoient dans son écran 3D.

«·Il semble y avoir des retardataires·!·»

Un geste furtif de la main et l'écran disparaît comme par magie. Le major s'assoie et commence à se mettre à l'aise, appuyé sur... rien.

«En attendant, vous pouvez prendre place et si vous avez des questions à poser, j'ai quelques instants à vous consacrer hors briefing.»»



[Mega Léo Mitis]:

Bonjour Major.

Hum... Oui, une question. Dans notre mission, aurons-nous un Mega confirmé avec nous, ou serons-nous uniquement entre jeunes recrues? Dans mon ancien métier de pilote de chasse, les premières missions ne s'effectuaient jamais seul. Un instructeur nous suivait quelques temps.



[Major Turbop]:

Ha ha!

Judicieuse question Mega Mitis. Rassurez vous, ce n'est pas parce que nous n'utilisons pas une hiérarchie militaire stricte que nous livrons à eux même de jeunes voyageurs lors de leur première mission.

Pour cette mission vous serez accompagné par un mega confirmé: L'écopse «Marmaduke McAllister».

Qui est, (les yeux du major Turbop se mettent à pétiller de malice) en retard!

Sans doute est-il perdu dans les paperasses de sa dernière mission...



[Mega McAllister]:

La porte s'ouvre, laissant entrer un homme de forte carrure, d'apparence plus tout à fait jeune. Habillé de velours côtelé brun, il tient à la main un dossier et une paire de lunettes.

Ses cheveux en désordre, sans doute autrefois roux et à présent striés de blanc, encadrent un visage presque rond souligné par une barbe courte. Des yeux bleus vifs, entourés de pattes d'oies, font rapidement le tour

de l'assistance tandis qu'il traverse, en quelques pas rapides, la salle en direction de la chaise restée libre.

"Veuillez excuser mon retard Major" dit-il d'une voix grave, teintée d'un fort accent Terrien tandis qu'il s'installe "j'ai pris la liberté de rassembler quelques données supplémentaires sur mon confrère Adrable avant de vous rejoindre".

Il salue l'assemblée de la tête et, posant son dossier sur la table, sort une paire de lunettes qu'il ajuste rapidement. Ses mains sont larges, teintées de tâches de rousseur (à moins qu'il ne s'agisse de l'âge) mais semblent sûres d'elles. Il exhibe un carnet noir à solide couverture, en dégage l'élastique et prépare un stylo-plume, prêt à prendre des notes. Il jette des regards autour de lui par-dessus ses lunettes et fait avec un sourire d'excuse·:

- Sorry, lads... ai-je manqué beaucoup·?



[Major Turbop]·:

L'important, c'est que vous soyez là, Professeur.

Messieurs, madame, je vous présente le Professeur «·Marmaduke McAllister·»

Le professeur est un Mega écosphe tout comme le Mega qui a disparu·; enfin disparu n'est pas le mot approprié...

Maintenant que votre «·guide·» est arrivé, nous pouvons commencer·:

Le corps d'un Mega «·Adrable sion troisième·» a été trouvé en état de catalepsie sur le vaisseau spatial «·le Colonisateur1·» alors que celui-ci s'apprêtait à partir. Son corps a été ramené sur la planète «·Brégatulla·» afin qu'il puisse être soigné.

De toute évidence ce Mega est en transfert.

Vous venez de finir votre formation et êtes au fait des dangers du Transfert, non·?



[Mega Léo Mitis]·:

Si je ne me trompe pas, la difficulté pour le retour se situe dans la condition qu'il faut voir son corps. Et si l'hôte a repris le contrôle de son propre corps, ben on est dans la panade.



[Mega Cordelia]:

Je ne pense pas pouvoir dire mieux sur le Transfert.

Et j'entrevois déjà par où nous pouvons commencer, à savoir les passagers du "Colonisateur1 " mais serait-il possible de connaître la mission d'Adorable?

Avait-il une personne visée en priorité?

mais je m'enflamme, excusez-moi



[Mega Anch]:

En effet, Cordelia, tu t'enflammes mais pourquoi pas. Oui quelques précisions nous seraient de la plus grande aide. Si je peux poser quelques questions???

Peut-on avoir la liste des passagers? Avait-il une cible? Une mission? Des ennemis connus?

Ce vaisseau le Colonisateur1, avait-il une mission? Une destination?

mais!!!!!!

Je parle je parle

je suis comme Cordelia je m'enflamme ***c'est contagieux***



[Major Turbop]:

Quel enthousiasme!

Ca fait plaisir à voir!

Mais, effectivement, ne nous emballons pas.

D'abord un petit récapitulatif sur le transfert:

Il existe deux types de transfert:

le transfert actif qui permet de contrôler son hôte pendant une période de temps plus ou moins limitée en fonction de votre volonté et de la résistance de l'hôte;

et le transfert passif, plus facile mais qui ne permet pas de contrôler l'hôte.

Dans les deux cas pour retourner dans son corps d'origine, il faut que le Mega perçoive son corps d'origine par l'intermédiaire de celui de son hôte. Dans le cas d'un transfert actif, ça pose moins de problème sauf si votre hôte reprend le contrôle de son corps, après un choc psychologique par exemple.

Concernant la mission :

soit «·Adrable sion troisième·» s'est fait piéger par la volonté de son hôte ;
soit il a fait une erreur en procédant inopinément à un transfert passif.

Dans tous les cas, je vous rappelle la dangerosité du transfert, surtout si vous n'êtes pas secondé par vos coéquipiers. Or il semblerait que cet agent vétérinaire ait agi seul.

Le «·Colonisateur1·» est un vaisseau prévu pour rejoindre une flotte de transport en vue de la colonisation de la planète «·Ashwoun·» (nouvelle chance en Norjanien). Mais avant et après avoir rejoint la flotte de colonisation, le «·Colonisateur1·» est censé passer par au moins 5 escales et autres points de ralliement. Du coup, il est possible que vous alliez à «·Pergame IV·» le palais de l'Immédiator d'où la flotte «·ashwoun·» prendra son départ officiel.

Le projet «·ashwoun·» est un programme ambitieux de l'AG qui vise à redynamiser des planètes en difficulté en proposant à leurs habitants les plus motivés de devenir des pionniers sur une planète isolée de type «·Colonie propriétaire·». Mais c'est aussi un programme scientifique puisque de nouvelles technologies développées en partie sur la planète «·Bréatulla·» seront testées sur «·Ashwoun·». Le Mega «·Adrable sion troisième·» était censé y installer le point de transit «·A·»

Pour l'instant, nous n'avons pas de détails sur l'équipage du «·Colonisateur1·» d'autant qu'il est susceptible de se modifier au fil des escales.

Mais nous savons que c'est un vaisseau affrété par les instances gouvernantes de la planète «·Bréatulla·». C'est un vaisseau censé rassembler et transporter le personnel scientifique des différentes planètes qui participent au projet «·ashwoun·» plus leur matériel le moins encombrant.

Nous avons un point de transit sur «·Bréatulla·» !

Votre mission est de retrouver l'être dans lequel s'est transféré «·Adrable sion troisième·» et si possible de découvrir ce qui s'est passé. Puis dans un second temps, faire en sorte qu'il puisse réintégrer son corps d'origine.

Le major fait une pause, active son écran 3D pour faire apparaître des images qui, d'abord de taille réduite, paraissent sortir de l'écran pour croître et danser devant votre nez.

Ces images représentent :

une planète en partie recouverte de glace appelée «·Bréatulla·» puis un zoom sur un ensemble de 12

coupoles·;

un plan de la galaxie sur lequel apparaissent en gros les noms de «·Brégatulla·» un peu en périphérie de l'AG et celui de «·Ashwoun·» à peine dans la zone d'influence de l'AG.

C'est bon, vous suivez, des questions·?



[Mega Léo Mitis]·:

Un Mega envoyé pour créer un point de transit est quelqu'un de très "volontaire"

Comment un tel Mega confirmé peut-il se laisser coincer dans le corps d'un hôte·?

En transfert passif·: ça se fait volontairement, en vue d'aller espionner une réunion très importante (par exemple) dans laquelle on ne pourrait pas faire illusion en transfert actif. Prendre un tel risque lorsqu'on agit seul est, comme tout Mega le sait, très très risqué. Donc il faut que la cause soit très très importante.

En transfert actif·: notre ami est tombé sur plus fort que lui·: là, on est mal, car si un Mega confirmé s'est fait avoir, comment nous, novices, pourrions-nous en venir à bout pour libérer notre collègue·? A défaut d'en venir à bout, comment réussir à percer cet esprit très puissant pour découvrir AST (plus court à l'avenir que "Adrable sion troisième" pour moi)·? Ensuite, comment l'en libérer·? Car il faudra, soit rapatrier notre individu à Norjane (pas très plaisant comme idée), soit nous trimbaler avec le corps de notre compagnon en catalepsie avec nous (je vous laisse imaginer la discrétion)

En transfert actif, toujours, le cas d'un choc psychologique important·: on se retrouve dans le même cas que précédemment, à savoir un esprit suffisamment puissant pour garder AST prisonnier des limbes de son esprit. Et, de surcroît, chaque jour qui passe diminue les chances d'un retour possible·: l'esprit hôte devenant de plus en plus résistant aux tentatives de retour à la surface de l'esprit de notre ami. Dans le cas d'un choc psychologique important, y a-t-il eu un accident grave à bord du vaisseau "le Colonisateur1"·? Car si on arrive à savoir qui a pu être traumatisé ou victime d'un tel accident, on pourrait dresser une première liste de "suspects".

Qu'en dites vous·?



[Mega McAllister]·:

L'Ecoissais avait suivi les échanges en griffonnant quelques notes dans son carnet. Durant l'intervention de

Mitis, une lueur s'était allumée dans ses yeux. Se renversant sur sa chaise, il prit la parole.

Si vous permettez, Major·?" fit-il à l'adresse de Turbop. Se tournant vers Mitis·:"Votre analyse de la situation est exacte, mon jeune ami. Il est probable que nous ne puissions en l'état actuel des choses évaluer concrètement les difficultés que présente cette mission. En revanche deux choses·: vous ne devriez pas sous-estimer vos capacités et votre entraînement qui vous permettent déjà de faire face à des situations critiques..." Il parcourt l'assemblée avec un sourire·: "Je suis convaincu que le Major ne vous aurait pas sélectionnés s'il ne savait pas que vous êtes déjà prêts à faire face à ce qui nous attend... Par ailleurs votre question au Major prouve déjà que vous êtes les personnes qu'il faut"

McAllister marqua une pause, pour sortir une pipe et un vieux paquet de tabac chiffonné.

En outre, il arrive souvent qu'une première équipe, généralement constituée de nouveaux venus, soit envoyée sur les lieux afin de faire une reconnaissance. Si je ne me trompe pas - ajouta McAllister en posant un regard d'interrogation sur le Major Turbop - il ne s'agit pas forcément d'une mission de récupération mais bien de repérage des lieux. S'il est dans nos moyens de résoudre la crise, nous agirons. Si en revanche la situation se révèle trop complexe... eh bien, une équipe de Mega plus expérimentée et appropriée nous remplacera, utilisant les précieuses informations que nous aurons récupérées... Am I right, Major·?

Il alluma sa pipe à l'aide d'un petit briquet en plastique bleu. Une odeur de miel et de cerise - curieusement douce - l'entoura bientôt.

- Major, la question de Mister Mitis est particulièrement pertinente. Avons-nous des informations·?



[Major Turbop]·:

Je partage vos inquiétudes Mega Mitis.

C'est pour cela que vous devez bien distinguer les priorités de cette mission·:

identifier l'hôte du transfert·;

découvrir ce qui s'est passé·;

faire en sorte qu'AST (ou «·Adrable·») puisse réintégrer son corps.

Pour cette dernière partie qui pourrait être très délicate, n'hésitez pas à faire appel au personnel de la Guilde.

Néanmoins, comme le souligne le professeur «·McAllister·», les deux premières parties de cette mission correspondent à une collecte d'informations, ce qui devrait être largement à votre portée. Nous n'avons malheureusement que peu d'informations sur «·le Colonisateur1·» et son équipage. Le Mega chargé de suivre

cette expédition sur «·Ashwoun·» n'était autre que «·Adrable·».

Nous avons été averti de l'état d'Adrable par l'intermédiaire d'une jeune recrue qui poursuivait sa formation de Conceptech sur «·Brégatulla·». Cette aspirante est une Ganymédienne répondant au nom de «·Hiwiwx·», elle devrait vous attendre non loin du point de transit sur «·Brégatulla·».

Une image holographique de «·Hiwiwx·» apparaît devant vous, il s'agit d'une créature humanoïde à la peau écailleuse et bleutée qui semble vous dévisager de ses yeux luisant comme des rubis. Sa langue longue et rouge accentue encore son sourire en prolongeant la commissure de ses lèvres.

Pendant que vous observez cette apparition un rien inquiétante, le Major ajoute :

Une précision sur le transfert : Pour savoir si une créature contient le psychisme d'un Mega, il suffit de tenter de s'y transférer à son tour. Dès le début de la tentative, vous saurez instantanément s'il y a déjà quelqu'un.



[Mega Cordelia] :

Et bien je pense que nous avons de bonnes bases de départ !

Un minimum d'infos sur AST, sa mission et les lieux visés...

Un contact au départ de sa mission...

Pour repérer l'hôte d'Adrable, nous n'aurons qu'à suivre son cheminement et voir où et vers qui cela nous mènera !

Aurons nous une "couverture" pour expliquer notre présence ?

Quelle était celle d'Adrable ?

** encore un voyage spatial, le pied ! **



[Major Turbop] :

La couverture de «·Adrable·» était celle d'un zoologue de l'AG ! Une couverture tellement proche de la réalité que «·Adrable·» n'aurait pas du avoir de difficulté à ce niveau. Mais le professeur pourra vous donner plus de détails si vous le souhaitez.

Pour vous, nous avons une double couverture :

D'abord celle de journalistes scientifiques qui couvrent le projet «·ashwoun·»

Puis si vos identités sont mises en doute, vous aurez la possibilité de révéler votre deuxième couverture en tant que fouineurs de l'AG chargé de repérer toute tentative fomentée contre le projet «·ashwoun·».

En bref journaliste/agent secret. Vous vous partagerez les cartes d'identité avec le reste du matériel à votre passage dans le service «·M·»

D'autres questions·?



[Mega McAllister]·:

McAllister tira une bouffée sur sa pipe, se renversant sur sa chaise.

Hmmpf... J'imagine qu'il va nous falloir retracer l'emploi du temps de ce cher Professeur Adrable... Y aurait-il moyen d'avoir des identités qui nous permettent d'avoir accès à ses dossiers de recherche·? Je pourrais être un de ses collaborateurs - attaché à son Département d'origine, par exemple... Hmmpf... Au fait, où était-il basé dernièrement·? Toujours à l'Institut sur Archazil·? Si, comme beaucoup de chercheurs de nos jours, il faisait aussi des missions de consultant pour l'AG, il devait aussi probablement avoir conservé en parallèle son poste à l'université... Peut-être y a-t-il sauvegardé des données, son agenda, par exemple.



[Mega Anch]·:

une voix douce et calme vous rappelle que le jeune homme dans le coin ne dort pas

Ne trouvez vous pas qu'une équipe de 4 à 5 journalistes est un peu trop visible pour ce type de mission à moins que nous ne soyons de la télé.

Des précisions sur la planète que doit atteindre le Colonisateur1 peut être·?



[Major Turbop]:

Nous n'avons pas l'emploi du temps de «·Adrable·». Mais peut être que sur «·Brégatulla·», qui est une planète AG et donc probablement compétente au niveau de l'administration...

«·Adrable·» est un Mega qui n'aime pas rester au même endroit trop longtemps et son agenda n'est pas dans les appartements du sanctuaire. Par contre nous avons un dossier sur lui et ses précédentes missions; peut être l'avez-vous déjà en votre possession «·professeur McAllister·»?

Nous n'avons pas encore reçu son rapport sur l'opération «·Solept Ashwoun·». Si vous le jugez nécessaire, il y a un point de transit sur «·Archazil·».

Pour vos identités nous n'avons pas eu le temps d'élaborer des couvertures plus ciblées alors vous avez droit au «·standard passe partout·» pour les missions d'investigation. L'expérience de la Guilde nous incite à préférer la rapidité d'intervention en envoyant le plus rapidement possible des agents débrouillards sur le terrain plutôt que de préparer minutieusement des missions balisées qui la plupart du temps se résument par... «·Trop tard·!».

Cela dit, si vous révélez judicieusement aux bonnes personnes votre seconde couverture, vous aurez comme un passe-partout qui ouvre bien des portes. Encore faut-il savoir s'en servir! Mais j'ai confiance en vos capacités.

Et n'oubliez jamais que vous formez une équipe, alors pensez à communiquer et à vous entraider!

Mega Anch, sans doute tout cela est-il nouveau pour vous, mais les médias de l'AG sont centrés sur la télévision holographique «·3D·» et l'AG possède aussi ses «·Paparazzis·» qui n'hésitent pas à piloter une caméra antigrav pour arriver à leur fin. Aussi, pour élargir les possibilités, nous avons mis à votre disposition des identités journalistiques différentes c'est à dire envoyés par différents employeurs:

«·Le triche science·» une revue pseudo scientifique un peu racoleuse (plus approximative que la revue française «·Science et Vie·»)

«·Galaxie·» qui est déjà beaucoup plus sérieux mais pas uniquement centrée sur la science (type «·Le Monde·» en France)

«·Eveil·» est une revue mystico religieuse qui a été lancée par un groupe d'Ilmaniens (talsanites muets mais télépathes qui doivent réapprendre à parler. Leur culture est assez déroutante pour les non ilmaniens) la curiosité que suscite cette publication est égale à celle dont font preuve ses journalistes (qui ne sont pas tous Ilmaniens!)

«·Univers·» revue scientifique par et pour les scientifiques (en France sur sol3 elle serait proche de «·La Recherche·»).

Note: les médias ne peuvent pas émettre en dehors d'une planète ou d'un système solaire à cause des distances dans l'AG, du décalage dans les émissions et du prix des communications en triche radio. Le journalisme s'est répandu dans la galaxie sous forme d'abonnement qui permettent de recevoir régulièrement des nouvelles et des émissions sur des ordinateurs personnels; Il suffit de se connecter sur une «borne info» et de vérifier si le dernier numéro de votre «revue» préférée est arrivé. C'est en quelque sorte une synthèse entre les images télévisées et les journaux papier. Les groupes de «presse» font donc des «publications» à l'adresse de leurs abonnés à travers la galaxie.

Sachant que vous pouvez être plusieurs à travailler pour la même revue, il est fréquent de travailler comme «reporters AG mercenaire pigiste» («RAMP») envoyé par les uns ou les autres. Il est aussi coutume entre «reporters AG» («RA») de s'entraider (à distinguer des «reporters entités» («RE») qui ne travaillent que dans leur monde).

Vous avez l'embarras du choix!

La planète «Ashwoun» est une «Colonie propriétaire» excentrée par rapport à l'AG et au climat plutôt froid pour les Talsanites.

Pour plus d'informations je vous rappelle que vous avez dans votre équipe un écosophe expérimenté.



[Mega Cordelia]:

Cordelia, tentant de se visualiser dans son futur rôle de couverture *

Personnellement, je me verrai bien travailler pour la revue «Le triche science». Une couverture qui me ferait travailler pour une revue plus sérieuse ne tiendrait pas bien longtemps étant donnée mes connaissances personnelles dans les technologies AG! Ce qui n'est probablement pas le cas de McAllister dont je pourrais éventuellement faire une bonne assistante caméraman/photographe! (et puis reporter/agent secret AG, quel prestige!!)

Je ne pense pas que nous trouverons grand chose sur Archazil mais plutôt sur Brégatulla, la planète de départ de la mission et du vaisseau le "Colonisateur1", il nous faudra savoir où a logé Agradable avant d'embarquer.

D'ailleurs, savons nous à quel moment de son périple il a disparu?

Sur combien de planètes a-t-il fait escale avant de disparaître?

Quelle est la planète où a atterri le vaisseau après la découverte de cette disparition et qui en a débarqué à

ce moment là...

Que de questions et de pistes à suivre-!! Et le temps qui joue contre nous.

Ah, et... heuuuu... de quel matériel disposerons nous cher Major? Le service M? Oui, c'est vrai, je patiente.



[Mega McAllister]:

L'écosophe semblait perdu dans ses pensées. A la remarque de la jeune femme, il leva un œil et répondit, souriant.

- Hmpf. En effet, ça pourrait être une idée. Si Mademoiselle McMaster veut bien être mon assistante, cela nous fait deux consultants scientifiques accompagnant deux journalistes, Messieurs Anch et Mitis, comme reporters... Nous allons pouvoir réfléchir au sujet...

Il s'interrompt pour tirer une autre bouffée de sa pipe.

Hmpf.. Hmm.. Le Triche est un peu bas de gamme et ne nous donnera pas le sérieux nécessaire pour ouvrir des portes si nécessaire, même si ça justifiera pourquoi nous posons tant de questions sur Adrable, comme si nous chassions les potins ou tentions de démasquer une hypothétique conspiration... Univers est une excellente combinaison de grand public et de référence... J'opterai plutôt pour Galaxie, plus général et qui justifiera davantage pourquoi on s'intéresse aussi à la vie privée d'un chercheur... Hmmpff... Qu'en dites vous? "

Il retira ses lunettes.

Enfin, je serai plutôt pour faire partie des correspondants scientifiques fédéraux, plutôt que de travailler pour une Entité spéciale. Cela rendrait plus complexe la couverture et si on tombe par malheur sur un originaire de l'Entité pour laquelle on travaille, il nous faudra mobiliser des ressources pour prouver notre bonne foi. Cela m'est arrivé sur Khud'l-La-Riante et m'a donné des sueurs froides..."

Le Professeur poursuivit d'un ton rêveur et amusé: "Il a fallu faire des pieds et des mains pour éviter l'incident diplomatique parce qu'un vrai Khud'l'ien rencontrant son supérieur dans l'échelle sociale se plie à des... heu, services particuliers envers lui/elle... Cela aurait mis l'équipe dans une situation, hum, compromettante... En outre les Khud'l'iennes ont la particularité de... heu..."

McAllister se reprit brusquement: "Evidemment, travailler pour Galaxie nous rend aussi plus vérifiables... mais, d'une part, je ne crois pas que ce soit la première fois que cette couverture est utilisée, donc elle doit

avoir un fond plus ou moins solide et d'autre part, cela nous donnera plus de marge de manœuvre-!"



[Mega Anch]:

"Le Galaxie" n'a pas l'air si mal pour notre couverture si l'on peut être crédible. En ce qui concerne la planète que nous devrions visiter en premier, je suis assez pour aller vers la dernière planète où a été vu notre ami



[Mega McAllister]:

L'écosophe, après avoir pris du regard l'approbation du Major Turbop, rassembla ses papiers et se leva:

Eh bien si nous avons terminé, il ne nous reste plus qu'à aller prendre livraison du matériel. Nous pourrions discuter des détails entre nous en route. Avec votre permission, Major, je souhaite emporter, dans mon nanordi personnel, toutes les données possibles et accessibles sur Adrable: recherches effectuées, missions passées, ennemis déclarés..., bref, tout ce qui pourrait nous aider à vérifier qu'il ne s'agit pas d'un événement lié à ses actions passées. A mesure que nous progresserons, nous serons à même de pouvoir utiliser cette base de données pour croiser les informations et éliminer des possibilités... Un dossier sur Brégatulla et sur Ashwoun serait aussi fort utile, si c'est possible, Major?

Lady, Gentlemen? Shall we go?, ajouta-t-il, plaisamment, à l'attention des jeunes Mega.

Vérifiant que sa pipe était éteinte, il attend que ses compagnons soit prêts à partir.



[Mega Léo Mitis]:

Il me semble que nous ayons fait le tour de ce que nous pouvions faire ici, major. Je m'en vais donc accompagner notre ami le professeur jusqu'au service M, si vous le permettez?



[Mega Anch]:

Et bien en route allons voir ce que le service "M" a à nous fournir
Major merci de vos explications et au plaisir de vous revoir!



[Mega Cordelia]:

Je pense également que nous avons toutes les données pour un bon départ, il nous reste à savoir par où nous commencerons.

Messieurs, je vous suis pour le service "M", j'espère que nous serons gâtés!



[Major Turbop]:

Professeur, les pièces du briefing de mission ainsi que le dossier sur «·Brégatulla·» vous seront transmises dans la section «·M·» tout comme vos nanordi pour ceux qui n'en possèdent pas encore.

Le major, la mine sévère, regarde chacun d'entre vous comme s'il voulait graver votre souvenir dans sa mémoire; puis il sourit avec fierté et s'écrie avec énergie:

Messieurs, je n'ai plus qu'un mot à vous dire: «·Action!·»

1.1./ Le service 'M'

Voici l'équipement mis à la disposition de l'équipe par les techniciens du service M

3 sacs à dos standards;

4 sacs de toile synthétique hermétiques avec bandoulière. L'un est tout neuf, 1 paraît usagé, 2 assez usagés, rapiécés avec quelques traces de brûlures;

1 Multi projecteur AST;

1 mediset NT5 dans une mallette (environ 10 kg de matériel médical);

4 paralysants avec des camouflages différents:

A/ montre à affichage holographique (l'un des boutons lance le rayon paralysant);

B/ communicateur plutôt voyant (orange vif avec lumière bleue qui clignote en cas d'appel). Le code 0202 déclenche le rayon paralysant;

C/ ours en peluche (le paralysant se déclenche en pressant l'œil droit, le rayon sort de l'œil gauche);

D/ petite gourde métallique munie d'un bouton caché (le rayon paralysant sort du goulot);

2 videoholo à cristal (taille d'un baladeur à cassette);

2 caméras antigrav: avec télécommande;

4 ordinateurs de poche: de la taille d'une cassette vidéo, l'équivalent de nos portables actuels, plus puissants, sans windows;

1 «trousse informatique»: beaucoup plus puissante que les ordinateurs de poche et équipée pour s'interfacer avec à peu près tout ce qui se fait dans l'AG au niveau informatique. L'ordinateur qui en est le centre abrite plusieurs programmes experts adaptés à différentes situations:

A/ «ice breaker» pour tenter de pénétrer les systèmes informatiques protégés;

B/ «tradmod 4b» la version paramétrable de tradmod3 (notez le «B» comme bêta);

C/ «le pilote» pour éviter de se crasher quand on est aux commandes de tout véhicule standard sans avoir appris à s'en servir (peut progresser pour devenir presque infailible dans des situations sans surprise);

D/ «le professeur» logiciel d'apprentissage qui peut être équipé du kit hypno-éducation (fourni dans la trousse informatique). Il permet d'avoir l'air moins bête dans certains domaines classiques comme la physique, les maths ou tout autre sujet pour peu que vous ayez les banques de données adéquates et surtout d'au moins 4h sans hypno-éducation et 2 h avec. Le niveau de progression est très superficiel mais permet de substituer l'aptitude «baratin» à la connaissance normalement requise;

1 trousse d'espionnage:

A/ 3 micros, sonde brouilleur;

B/ 1 mini camera;

C/ 1 trousse de crochetage mécanique et électronique;

D/ 4 marqueurs-pisteurs (sorte de bonbon enrobé d'une substance adhésive (ne pas avaler). Ce sont des mouchards qui émettent un signal repérable sur une distance variable selon le milieu (0.01 km à 12.000 km) grâce à un petit récepteur fourni avec. Le multi projecteur AST peut servir de récepteur et les projeter (déconseillé par les «brocanteurs» qui détestent nettoyer les «boursouflés» après ce genre d'utilisation).;

1 paire de micro jumelles;

1 bande de texlar super adhésif: 5m de ruban, Largeur 4 cm. Résistance 2t. Ne se fixe qu'à lui-même (il faut faire un tour complet);

Vêtements:

1 vêtement ample et flottant, chemise et pantalon à la mode il y a trois ans dans la galaxie (taille 9 à 15) en matière synthétique imitation lin (plus résistant et nettoyable par microvibration) couleur vert pomme·;

1 vêtement ample et flottant imitation soie, taille 7 à 12 (couleur bleu strié de blanc)·;

1 "Aqua-combi" (prototype expérimental NT6 spécial Mega)·: combinaison en matière plastique doublée dont la couche extérieure est transparente et entre lesquelles s'écoule des substances (aqueuses·?) colorées (RVB) dont les mouvements sont réglés par un processeur situé sur le col (piloteable par l'intermédiaire d'un Nanordi). Elle est faite en matière synthétique très résistante, élastique et moulante. Cette combinaison caméléon est plus évoluée que celle qu'on peut trouver dans l'AG (à la mode ces dix dernières années dans les astroports) car les possibilités de changements dans les motifs sont beaucoup plus rapides et peuvent servir de camouflage optique perfectionné s'il est combiné à un «·nanordi·» et à une camera (comme une Camera vidéo-holo). Elle permet aussi comme pour son modèle NT5 de s'adapter en partie à la mode des lieux visités en s'harmonisant à la «·couleur·» locale. Des bottes renforcées mais souples ainsi qu'une paire de gants adaptés et une cagoule sont fournis (Taille 10 à 14)·;

2 ensembles veste pantalon coupe standard passe-partout en matière synthétique gris neutre·; Pour avoir l'air le plus neutre possible sauf dans un bal costumé ou dans un astroport (Taille 8 à 12 et 10 à 14)·;

1 blouse blanche (usagée et plus très blanche) avec nombreuses poches (taille 9 à 15)·;

1 «·djellaba·» couleur bleue pale (style mauritanienne) avec babouches et turban assortis. (Taille 8 à 18)·;

1 «·holo maillot de bain·»·: Il se comporte comme un vêtement de son choix (plus d'une centaine de choix + programmables) et dispose d'un champ de force qui sert de support holographique. Il peut aussi chauffer son porteur ou faire office de champ de force protecteur. L'alimentation est fournie par un chargeur standard dissimulé dans un sac à main qui peut être placé à une distance de 2 mètres maximum (par exemple dans un sac à dos). Si, pour une raison ou pour une autre, l'aspect holographique projeté sur le champ de force devait cesser, le porteur se retrouverait en maillot de bain (base du vêtement, d'où son nom). (taille 8 à 17)·;

3 paires de bottes auto-réglables couleur noire grise et marron·;

2 paires de chaussures en cuir style représentant de commerce·;

1 paire de bottes auto-réglables sur coussin d'air (entre la semelle et le reste de la chaussure) (bruit léger) autonomie 12 h rechargeable·;

3 casquettes avec l'emblème holographique aux couleurs des organismes de presse correspondant aux couvertures choisies·;

2 chapeaux type sombrero·;

1 visière/écran modèle «·shiva·» (sorte de lunettes couvrant toute la partie supérieure du visage) qui sert souvent de lunettes de soleil (à la mode dans les régions ensoleillées de l'AG) pouvant servir d'écran pour camera ou ordinateurs. Pas très discret sur les mondes au NT inférieur à 5 mais possibilités d'interface impressionnantes avec ce modèle·;

4 cartes d'identité à valider au nom de votre choix pour un des organismes de presse suivant·: **A/** «·Le triche science·» **B/** «·Galaxie·» **C/** «·éveil·» **D/** «·univers·». Une manipulation sur la carte d'identité permet d'activer la deuxième identité indiquant l'appartenance de son possesseur à l'OSG (Office de Surveillance Galactique) département protection intérieure (le FBI galactique).

5.000 crédits de l'AG en carte de crédit par personnage.

2.0.0/ Brégatulla

C'est une planète glacière (-30 degrés en moyenne). Sa gravité est légèrement supérieure à celle de la terre

(*1.1 G).

C'est une planète «·médiat·»; elle est donc sous la responsabilité de la garde galactique!

Au niveau technologique, elle est classée NT6. En tant que planète Médiat, elle pourrait bien abriter prochainement des équipements NT7. Elle est actuellement un des symboles de l'Assemblée Galactique. Son université et ses laboratoires sont à la pointe de ce qui se fait de mieux dans l'AG.

Les derniers autochtones de cette planète ont cédé leur planète à l'AG qui en a fait un lieu de formation pour techniciens, savants et chercheurs de haut niveau. C'est pour cela qu'une part non négligeable des membres du projet Ashwoun est partie de Brégatulla.

il n'existe qu'une seule cité, construite sous dôme à l'embouchure d'un gigantesque canyon, vestige d'un ancien glacier qui sert de protection naturelle face aux terribles tempêtes brégatuliennes.

La ville de Brégatulla est constituée de 12 dômes en forme de gouttes d'eau translucides légèrement aplaties de 2 km de diamètre, leur disposition forme deux cercles concentriques de 6 dômes, reliés par des longs tunnels. L'ensemble évoque la forme d'un flocon de neige.

Au centre peuvent se poser les plus gros bâtiments spatiaux. Ils ne sont pas abrités sous un dôme mais sur la place centrale de la cité (c'était le cas du "Colonisateur1"). Les plus petits vaisseaux peuvent entrer dans le dôme astroport (c'est le cas pour le "plus que suffisant")

2.0.1/ "Cité" L'IA de Brégatulla

Le système informatique d'entretien et de surveillance de Brégatulla est centralisé par une intelligence artificielle de type B puissance 3 baptisée «·Cité·».

Normalement, elle ne s'immisce dans la vie privée des habitants de Brégatulla mais ce n'est pas évident car il n'y a pas moyen de vérifier. «·Cité·» est sensée ne pas pouvoir mentir aux habitants de Brégatulla alors un bon moyen de s'assurer que personne n'utilise «·Cité·» pour vous espionner, c'est encore de lui demander. Au pire, elle répondra qu'elle ne peut pas vous répondre...

Par le jeu des questions et des réponses, pas mal d'informations peuvent être obtenues grâce à «·Cité·»!
Mais évidemment, cela attirera son attention sur les Megas.

«·Cité·» refusera de donner des informations personnelles à propos des êtres qui résident ou transitent dans ses locaux à moins d'être accrédité par un médiat ou une autorité supérieure dans la hiérarchie de l'AG!

L'accréditation de l'OSG permet d'avoir accès aux informations partielles mais ne permet pas de savoir que «·Cité·» a été piratée ou que le professeur Changro a maquillé la provenance du corps d'Adorable, ramené par ses collègues de l'extérieure de la cité et non d'une cabine du vaisseau «·colonisateur1·»

Citations type·:

Salutation mademoiselle Cordelia Macmaster, reporter au Galaxie. Je suis «·Cité·», intelligence artificielle de type «·B·» responsable des transports et de la communication sur Brégatulla!

Je suis désolée d'interférer dans vos recherches après avoir manqué votre arrivée et celles de vos collègues; mais un problème est survenu dans le système d'identification de Brégatulla.

Si vous voulez bien me retransmettre les buts de votre passage dans notre ville, je pourrais satisfaire au mieux vos demandes!

Etant donné l'activité importante survenue sur Brégatulla dû à notre participation au projet «·Solept Ashwoun·», certains systèmes on été déréglés et le vaisseau spatial «·le Colonisateur1·» est parti sans une partie de ses passagers.

Je tiens à vous informer que notre administrateur fait tout son possible pour fournir aux passagers lésés un autre transport qui pourra rattraper le Colonisateur1 à sa prochaine escale.

Mademoiselle Hiwiwx, il est de mon devoir de vous signaler que votre véhicule ne bénéficie pas des autorisations nécessaires à sa circulation! Vous êtes priée de le faire approuver par un technicien accrédité ou d'en changer dans les plus bref délais pour votre sécurité et celle des autres usagers!

2.0.2/ Moyens de transport

Dans les longs tunnels qui relient les dômes circulent plusieurs systèmes de transport:

«·Les patinoires·»: sorte de routes à plusieurs voies sur lesquelles circulent différents véhicules qui vont de la «·planche antigrav·» (type skateboard) aux longues chenilles de transport de marchandises.

Pour ceux qui préfèrent les transports automatiques et plus rapides, il y a «·les express·»: sortes de boyaux dans lesquels circulent des cylindres propulsés à grande vitesse (NT6 entièrement géré par une IA de type C puissance 3)

Les «·promenades·», destinées aux piétons soucieux d'entretenir leur forme (possibilité d'utiliser l'équivalent de nos bicyclettes)

A différents endroits, des distributeurs de bicyclettes locaux font leur auto-réclame à l'aide d'un hologramme de l'engin qui va vous apporter santé et bonheur...

Modèles:

Modèle standard (lignes courbes, roues larges, petites sacoches latérales, guidon qui s'étend de part et d'autre de l'utilisateur comme des parechocs supplémentaires). 1200 crédits, 50 crédits en location pour la journée.

Modèle jetable. Autonomie 4h. 200 crédits.

Modèle sport avec ligne et décorations assorties (guidon plus court). 2000 crédits. 100 crédits en location à la journée.

Modèle transport avec système d'accroche pour remorque antigrav. 1800 crédits. 80 crédits en location pour

la journée.

Options:

Options amortisseurs supplémentaires 200/20

Option tandems 800/80

Option fainéantise avec moteur silencieux et discret (soyez fier·!) 600/60

Option remorque antigrav 500/50

2.1/ la liste des dômes et leur utilité

Astroport, (dôme No1)

Entrepôt (dôme No2)

Hôpital (dôme No3)

Hydroponique (dôme No4)

Résidentiel A (dôme No5)

Fabrique (dôme No6)

Marchand (dôme No7)

Parc (dôme No8)

Laboratoire A (dôme No9)

Université (dôme No10)

Résidentiel B (dôme No 11)

Laboratoire B (dôme No12)

2.1.1/ L'astroport (dôme No1)

Arrivée

Le mini wagon fait varier son éclairage interne pendant quelques secondes (il devient tamisé pendant qu'une petite musique se fait entendre) puis 5 secondes plus tard la voix vous annonce :

vous êtes arrivés à l'astroport, dôme No1 section enregistrement·!

Description

Direction nord ouest, une grande baie vitrée laisse percevoir la piste d'atterrissage principal de l'astroport ainsi que plusieurs hangars.

C'est une des seules coupoles qui possède au nord plusieurs ouvertures fermées par des champs de force qui maintiennent la chaleur dans ce dôme, même si ces ouvertures peuvent être obturées en cas de besoin par des panneaux coulissants en plastacier.

La partie sud de ce dôme comporte plusieurs installations pour les voyageurs et un système de transport pour charger/décharger rapidement les barges de transport qui assurent l'approvisionnement de Brégatulla.

Dans une cité sous dômes, le seul point d'accès pour un vaisseau spatial se situe dans l'astroport, à moins de se poser près d'un des sas qui mènent à l'intérieur. Depuis quelque temps, les sorties sont réglementées pour cause de sécurité...?!

L'astroport comporte plusieurs lieux importants en dehors de l'aire d'atterrissage et des hangars pour vaisseaux et autres navettes spatiales·:

Le bureau de Bréगतulla qui est confondu avec celui de l'AG (Bréगतulla est une planète AG·!)

Les locaux de la garde galactique

Le restaurant multiracial

La douane

Le marché

L'infirmierie

Le garage NT 5 à 6

Le bureau de Bréगतulla

Dôme No1 section enregistrement

Bienvenu dans l'administration de l'Assemblée Galactique·!

Le sas s'ouvre et vous pouvez apercevoir, au nord est de votre position, quelques robots de communication holographique standards (actuellement émettants des visages talsanites souriants) derrière un comptoir en hémisphère.

Des cubes polymorphes porte-bagages et une «·armure soldat·» de la garde galactique en faction à une extrémité du comptoir.

Un couple d'humanoïde de grande taille 2m60 à l'aspect frêle et ressemblant à de grands Talsanites légèrement couverts d'une fourrure claire agitent les phalanges de leurs doigts longs et graciles·; ils semblent discuter de façon animée avec un des robots de communication toujours souriant.

Quasiment tous les interlocuteurs sont des intelligences artificielles infatigables et incorruptibles. Mais les cartes d'identité de l'OSG peuvent faire des miracles (ce qui provoquera l'étonnement et la suspicion d'éventuels témoins)

Les locaux de la garde galactique

C'est le poste de police local, version polie et administrative comme dans des quartiers chics et sans problème majeurs.

Cependant, les quelques inspecteurs de la Galactique sont des polyglottes compétents en diplomatie et en psychologie interraciale.

L'un d'eux est même un fan des péripéties qui se déroule sur une planète en développement nommé Sol III !

Le restaurant multiracial

Un fast-food dans lequel la nourriture est sur contrôlée sauf au niveau du goût. Pour les gourmets, Il est préférable d'en rester aux profits.

Mais on peut y apprendre beaucoup de choses en discutant avec les membres d'équipages de passage.

Une des traditions dans les restoroutes spatiaux, c'est d'échanger des histoires: quand un nouvel arrivant raconte une histoire qui intéresse son auditoire, celui-ci est sensé en raconter une autre du même niveau.

Un des « conteurs » de passage qui se fait appeler « Gloukoum l'ambiance » est en fait un membre des « Tors flors »; si on lui raconte une histoire haute en couleur avec par exemple l'intervention de la Guilde des Megas, il risque de raconter une autre qui fait intervenir les célèbres contrebandiers « Tors flors ».

Plus tard, si les Megas rencontrent les « Tors flors », ils pourront parlementer en argumentant être des amis de Gloukoum et c'est bien connu, les contrebandiers ont de l'honneur...

La douane

Cette autre partie de l'administration Ag est responsable du contrôle des marchandises. Sur Brégatulla, le niveau technologique étant au maximum de l'AG, l'importance des contrôles est moindre car, en théorie, il ne peut y avoir de transfert technologique illégal d'un NT fort vers un NT plus bas.

Les agents de la douane cherchent cependant à savoir si d'autres marchandises illégales circulent dans les soutes des divers vaisseaux qui font escale (drogues, contrebandes, armes de guerre, IA sauvages...).

Actuellement, un vaisseau de transport léger pose problème à la douane, le « plus que suffisant » transporte des nano éléments expérimentaux et la personne qui possède les autorisations de transport n'est plus disponible (il s'agit de Adrable)

Le marché

C'est un marché entre professionnels. Il sert surtout aux marchands interplanétaires qui désirent commercer entre eux. On peut même y acheter des vaisseaux spatiaux ou louer des vaisseaux de transport.

Fortement informatisé, il est cependant possible de commercer directement mais cela attire invariablement la curiosité de la douane.

Les transactions privées se font d'avantage au restaurant.

L'infirmierie

Les infirmeries standards des astroports de l'AG comportent une série de sas qui conduisent à diverses chambres adaptées aux nombreuses races qui peuplent la galaxie.

Particulièrement automatisée, c'est une sorte de prison blanche dans laquelle le recours aux projecteurs holographiques devient rapidement obligatoire pour conserver un peu de moral ou même de santé mentale.

C'est un endroit très impersonnel que tous les patients, quelle que soit la race, quittent avec plaisir et empressement.

Tout étant cloisonné, aseptisé, on y accède en tant que malade sur simple demande mais, dans ce cas, la procédure est d'une rare rigueur avec un isolement total hormis les communications à distance.

Il est possible d'y entrer librement grâce à un passe du corps hospitalier accrédité (comme celui de l'infirmière « Dilaitte 15 »).

Pour faire une visite, si aucun membre reconnu ne vous accompagne, on peut faire une demande grâce à plusieurs «•bornes informatiques interactives poly-sensorielles•». Mais, dans ce cas, la visite risque d'être virtuelle.

L'infirmierie n'est pas sous la responsabilité directe du professeur Changro. Il est responsable de la santé sur Brégatulla mais pas celle de l'astroport qui est directement sous celle de l'AG.; une nuance qui permet de contourner l'autorité de Changro et l'omnipotence relative de l'IA « Cité ».

Cependant, si n'importe quel être peut être admis pour effectuer des analyses en gardant un bon niveau de confidentialité, il est nécessaire de faire une demande et donc de remplir un certain nombre de formulaires. Même l'accréditation OSG ne permet pas de passer à travers les protocoles de sécurité sanitaire.

Le niveau de compétence des IA de l'infirmierie est bon, voire très bon pour les problèmes classiques sur les races Talsanites, Ganymédiennes ainsi que les autres races les plus répandues dans l'AG. Les anomalies du professeur De Véherne peuvent être trouvées très facilement à l'infirmierie, seule leur interprétation peut poser problème.

2.1.2/ Entrepôt (dôme No2)

Vaste ensemble de hangars et de systèmes de transports de conteneurs de marchandises, le tout piloté par «•Cité•»

2.1.3/ Hôpital (dôme No3)

L'entrée principale du dôme hôpital est constituée d'une allée bordée d'un parc. Des arbres portent d'étranges fleurs aux pétales d'un bleu assorti à la pelouse.

Plusieurs bassins et sphères transparentes ou translucides sont reliés par des conduites qui font gargouiller un liquide. On dirait un énorme alambic trônant au milieu d'un jardin exotique.

Il y a des bancs de part et d'autre de l'allée et sur l'un d'entre eux (à gauche), une créature humanoïde filiforme qui tourne le dos à l'allée semble fixer quelque chose en hauteur. Cette humanoïde ressemble à un talsanit au corps fin et allongé. Elle émet tout à coup un petit rire cristallin dans une direction hors du champ de vision...

Sur la droite avant le début de l'allée, la route continue et un panneau fantomatique indique la présence d'un parking. Il est souterrain mais il suffit de garer son véhicule dans une sorte de petit hangar aux murs faits d'une matière transparente pour qu'un système vienne le faire disparaître dans les entrailles de Brégatulla.

Sur le bord droit de l'allée, une borne surmontée d'un hologramme représentant l'intérieur du dôme hôpital. La borne est interactive mais par défaut elle affiche un plan du dôme hôpital...

Le dôme hôpital comporte plusieurs étages. Dans certains, un système de création d'ambiance reproduit une sensation d'espace et d'ensoleillement. Dans d'autres, cela va du marais putride aux sommets enneigés (température comprise).

Il y a plusieurs salles de décontamination dans l'hôpital, c'est indispensable pour un hôpital qui accepte la plupart des races présentes dans l'AG!

Plusieurs possibilités s'offrent aux personnages et selon les personnes présentes avec eux :

Le bureau du professeur Changro

Après plusieurs minutes de déambulation plus ou moins riche d'expériences exotiques (Hiwiwx, si elle est parmi les joueurs, n'a peut être pas pris le chemin le plus court), les personnages arrivent devant une porte semblant faite d'un bois apparent, dont les nœuds font des motifs incroyablement complexes. Un panneau lumineux est accroché sur le côté de la porte, on peut y lire en Talid : Bureau du directeur, professeur Changro, exo docteur. Toutefois, il ne sera pas visible directement pour les raisons précédemment décrites (voir les événements avant l'arrivée des PJ et la description du professeur Changro).

La salle où se trouve le corps d'Adrable

Il est difficile de trouver la trace du corps de Adrable, car il a été enregistré sous le nom de « Capitaine plus que » ce qui peu passer pour une erreur compréhensible car Adrable a bien été, un moment du moins, le capitaine du plus que suffisant.

Après consultation et identification de la borne, des flèches lumineuses mènent à travers le bâtiment.

Peu avant d'arriver dans la salle, une infirmière talsanite de taille moyenne (environ 1.75 mètres), aux traits poupins, se pétrifie en les voyants. Elle semble vouloir fuir et s'enferme dans une pièce. Aussitôt, la porte laisse apparaître un écriteau «·décontamination en cours, veuillez patienter·». Il est possible de communiquer, à travers la porte, avec l'infirmière qui s'appelle Dilaitte 15.



«Le, le, le, docteur m'a dit que vous étiez con c, c, c con, con, contagieux et qu'il ne fallait pas vous appa, pa, pa, apap, approcher mais partir en sal de, de, de, dé, dé, dé, contamination le plus vite possible.»

Le professeur Changro lui a décrit les complice du « Capitaine plus que » comme de dangereux contrebandiers capables du pire et porteurs d'une maladie contagieuse qui détruit progressivement les connexions synaptiques, provoquant des crises de violence avant de sombrer dans le coma.

La chambre, où est censé reposer le corps d'Adrable, est équipée d'une borne informatique. L'un des murs, à l'approche des personnages, devient transparent. Derrière ce mur, un lit, équipé de différents ustensiles et machines, semble être raccordé à un talsanit visiblement inconscient, protégé par un sarcophage transparent. Sa description correspond à celle d'Adrable.

Le regard exercé du professeur McAllister détecte que le bout des doigts de la main d'Adrable ont une couleur bien foncée.

«Et bien je ne suis pas une infirmière mais ça ressemble à des gelures.»

La fiche médicale indique un rapatriement sanitaire du passager No1256 du vaisseau colonisateur 1 avec, comme diagnostic : coma d'origine inconnue.

2.1.4/ Hydroponique (dôme No4)

Centre de production de nourriture et de filtrage de l'eau ainsi que de l'oxygène. La planète Brégatulla possède une atmosphère respirable pour la plupart des êtres à base carbone mais une cité Médiatè digne de ce nom doit pouvoir fournir un air, une eau et de la nourriture adaptée à chacune des races résidentes et dans lesquels aucun élément indésirable ne puisse s'introduire.

2.1.5/ Résidentiel A (dôme No5)

Adaptés à la plupart des êtres qui peuplent l'AG, certains quartiers sont isolés les uns des autres; un vrai labyrinthe géré par l'intelligence artificielle «·Cité·»)

2.1.6/ Fabrique (dôme No6)

Atelier de fabrique et de maintenance de tout ce qui constitue la ville de Brégatulla.

«·Sousécro·» un Vlnéen, technicien de maintenance en chef de Brégatulla

C'est un Talsanit filiforme, responsable de l'entretien et de la réparation des coupoles des Dômes de Brégatulla.

Il explique que les coupoles sont constituées en partie d'un maillage de nano éléments d'origine Ganymedien qui sont pilotés par «·Cité·» (l'IA de Brégatulla).

Un jour ou il faisait une inspection de routine sur le nœud de maillage de la coupole 2, il a vu les nano éléments s'activer et former des images d'abord lentement, puis en accélérant à tel point qu'elles sont devenues rapidement indéchiffrables.

«·Sousécro·», en bon technicien de Brégatulla, a pris plusieurs relevés à l'aide de son nanordi puis il a fait un rapport. Après avoir douté de son état de sobriété, ses supérieurs ont empruntés son nanordi et il n'a plus eu de nouvelles au sujet de cette anomalie.

Par contre il se souvient avoir clairement vu sur les premières images qui étaient apparues sur la coupole, une personne qui ressemblait beaucoup à Adrable mais vêtue d'une combinaison type «·murullu+·»!

J'ai bien peur que ce soit «·Cité·» qui ait fait une surcharge. Un de mes amis conceptech pense que ça peut venir d'un début de déstabilisation de «·Cité·» mais «·Cité·» ne possédant pas d'«·ancrage flou·», c'est peu probable. C'est peut être aussi une tentative de sauvegarde car le «·maillage-nano·» peut à l'occasion servir de support mémoire. Lors d'une surcharge d'information, «·Cité·» aurait la possibilité de sauvegarder une partie de ses informations de telle sorte que leur relecture ne puisse pas être faite directement à partir de «·Cité·». Ainsi lors d'un hackage, les données ne sont pas perdues mais tout simplement inaccessible pour des hackers qui n'auraient pas accès physiquement au maillage.

Mais comme je n'ai plus accès à la coupole 2, que mon nanordi m'a été rendu avec une partie de ses données effacées et que la direction refuse de me répondre, je ne peux faire que quelques suppositions:

Une erreur a été commise par un de nos éminents scientifiques qui a provoqué une surcharge de la mémoire de «·Cité·» et le maillage a été utilisé comme extension mémoire. Là, c'est pas très grave mais je n'aime pas qu'on tente de nous cacher que certains jouent avec notre belle cité!

Un hacker a tenté de pirater «·Cité·» qui a du sauvegarder des données sensibles sur le maillage pour interdire l'accès à ces données sans avoir à les effacer définitivement. C'est déjà plus grave mais nous autres techniciens pourrions être mis au courant!

«·Cité·» n'est pas une modeste IA de type 'C' et de puissance 3 mais une I.A.C.a.f (Type 'D3' «·intelligence artificielle consciente à ancrage flou·») qui commence à perdre les pédales. Et là c'est très grave. Je comprends qu'on ait dû la mettre en mode de fonctionnement réduit·!

Je peux vous indiquer où se trouve la coupole de dôme 2 mais je suis tenu d'en rester éloigné par décision du chef-info le Docteur «·U-i·»; comme si c'était ma faute que «·Cité·» soit en surcharge.

C'est le dôme hangar qui abrite des véhicules terrestres comme les chenilles à neige qui servent à promener les touristes durant la belle saison.

2.1.7/ Marchand (dôme No7)

Un dôme très fréquenté, notamment par les touristes mais aussi par les marchands de tout horizon qui veulent développer leur réseaux commerciaux légaux (et les contrebandiers discrets et capables de déjouer la surveillance de «·Cité·» sont aussi présents mais difficiles à différencier des honnêtes marchands). On y vend beaucoup de produits hi-tech mais rarement des produits illégaux.

Chez Circovon, vente et location, spécialiste du matériel en milieu froid

C'est une sorte de batracien à fourrure, marchand de vêtements et autres combinaisons sur Brégatulla. Il a loué à Adrable une combinaison «·murullu+·» avec son système respiratoire à régulation de transpiration.

D'ailleurs il aurait bien aimé retrouver Adrable pour lui réclamer sa combinaison en échange des 20.000 crédits de caution...

2.1.8/ Le parc (dôme No8)

Lieu de repos et de méditation, il abrite une végétation très dense (Arbrefeuilles, lianes-spirales, plantes à profit, nénuphars vagabonds...) avec quelques clairières dont notamment celle qui abrite le point de transit (3m de haut, la clairière fait dans les 50m de diamètre). L'atmosphère est lourde d'une odeur végétale.

Arrivée par le point de transit·:

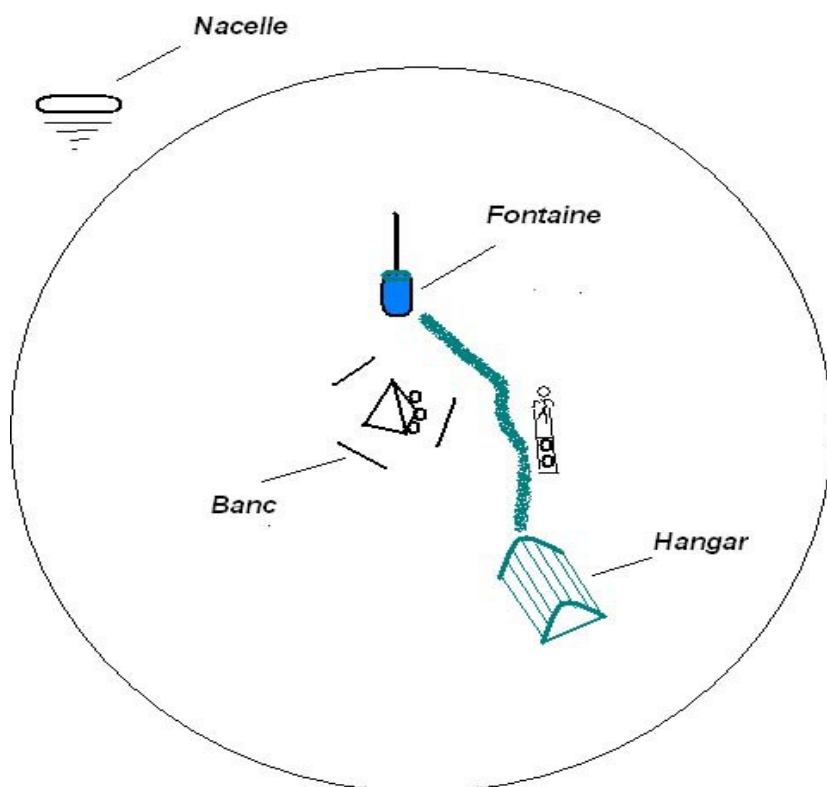
Une pelouse d'herbes tubulaires de couleur bleutée recouvre la clairière du point de transit. A 4 mètres de chaque face du tétraèdre se trouve un banc d'aspect simple et solide. Des conteneurs en demi sphère de 40 cm de diamètre sont placés contre le tétraèdre.

Une conduite à l'air libre qui vient du nord s'arrête à 6 mètres du tétraèdre sous la forme d'un buste de talsanite penché sur un petit bassin. Sa chevelure paraît s'étendre et ruisseler dans le bassin. Deux autres conteneurs hémisphériques sont posés sur la margelle du bassin.

Au sud est (cf. les cours que vous n'avez pas manqué de suivre à la Guilde «·orientation après un transit·»), une sorte de petit hangar 4*10*3 qui ressemble à une serre. Un petit chemin part du hangar et se dirige vers le bassin.

A mi-parcours une forme humanoïde recourbée semble tirer laborieusement à l'aide d'un brancard à l'aspect artisanal un conteneur hémisphérique duquel émergent quelques tiges.

Une nacelle semble flotter au niveau du «·plafond·» de la «·bulle·» à 800m au nord ouest de votre position.



Une fois matérialisé·:

La fontaine gargouille doucement mais la première chose qui résonne à vos oreilles, c'est le bruit des récipients hémisphériques translucides qui, posés contre le tétraèdre, ont gênés votre approche. Si personne n'a déclaré s'en soucier, l'un des personnages en a fait tomber au moins un.

La forme humanoïde interrompt son labeur et regarde dans votre direction. Elle ressemble à une vieille femme au regard vert qui exprime tour à tour·; surprise puis agacement, elle s'adresse à vous dans un galactique chevrotant·:

Mais vous ne voyez pas qu'elles sont bleues·! Et puis laissez mes eprou-pots tranquille·!

Dans ce dôme se trouvent deux personnages importants·:

Le professeur De Véherne, une des clef pour comprendre ce qui s'est passé·;

La technicienne stagiaire de la guilde Hiwiwx à distance sur la nacelle à cause d'un incident avec De Véherne

2.1.9/ Laboratoire A (dôme No9)

Réservé en priorité aux scientifiques «·Médiates·», ce dôme comporte des équipements à faire rêver tous les scientifiques NT5 et même NT6

On y trouve un accélérateur de particules en trois parties·:

les scientifiques et les calculateurs sont installés sur Brégatulla·;

une planète géante voisine de Brégatulla porte l'accélérateur le long de son équateur ainsi qu'une batterie de capteurs constamment modifiés par les scientifiques·;

la source d'énergie se trouve sur une troisième planète, en captant celle générée par les incessants orages qui s'y produisent. Cette énergie sert en grande partie à activer un transmetteur de matière entre les trois planètes.

C'est un des joyaux de la science AG·! (L'accès y est très surveillé sauf le long des parcours étroits et encadrés réservés aux journalistes).

2.1.10/ Université (dôme No10)

Dans l'AG, Brégatulla est surtout connue pour son université qui donne pour ses enseignants accès aux laboratoires A (Dôme no9). C'est une université dans laquelle officient quelques uns des plus illustres savants de l'AG. Avoir enseigné dans cette université est considéré par beaucoup comme un honneur.

Les médiates de l'AG se servent de l'université Brégatullienne comme argument pour pousser les mondes extérieurs à rejoindre l'AG·; car bien sûr, les invitations sont réservées aux membres de l'AG...

Le musée du souvenir

C'est un bâtiment d'architecture tubulaire. Il abrite beaucoup de cabines de réalité virtuelle sensées retracer la vie sur Brégatulla avant la catastrophe. Des hôtesse virtuelles représentant plusieurs races sont là pour aiguiller les visiteurs.

Rantag, conservateur du musée de Brégatulla

La partie du musée non virtuelle est supervisée par un insectoïde de type Ashvalunn de la race des Song, un certain Rantag. Il prétend avoir souvent senti Adrable·; il pense même qu'il a outrepassé les règles du musée et qu'il a osé manipuler des pièces du musée sans en avoir eu l'autorisation...

Avec sa diction et sa minutie toute particulière, Rantag indique que Les objets/artefacts inconsidérément/abusivement manipulés/dérangés par l'être organique Talsanite «·Adrable Sion troisième·» sont des vestiges archéologiques provenant des anciens/insalubres/pittoresques lieux d'habitation des «·Bregatulliens·» d'avant leur extinction/départ. Il s'agit de poteries/récipients, habit thermiques primitifs, armes de chasse NT1, outils de forage NT1.

Les objet qu'Adrable a manipulé ont appartenu à l'ethnie d'origine qui vivait sur Brégatulla avant de céder

leur planète à l'AG pour partir avec l'aide généreuse de l'AG. Adrable s'est surtout intéressé à des objets dont on pense qu'ils servaient à faire de l'excavation (sortes de pioches, de pelles, de fraises...)

Rantag est outré, car il pense que Adrable a pris des échantillons de certains de ces objets métalliques.

L'être Talsanit Adrable sion troisième, a commis égratignation sur petite surface de parties métalliques de plusieurs objets. Je/moi ai remarqué cela après son départ/fuite et je/moi ai adressé réclamation par intermédiaire de Cité.

Certains de ces objets ont visiblement été limés pour extraire un peu de leur métal. On peut aussi remarques des résidus de terre qui ont été grattés comme si on avait voulu faire des tests lors d'une fouille archéologique...

Rantag refuse catégoriquement de vous laisser emprunter ses précieuses reliques. Il prétend que toutes les analyses ont déjà été faites sur ces objets par des écosophes médiates qualifiés. Les résultats de leurs recherches sont consultables par l'intermédiaire de... «Cité»!

2.1.11/ Résidentiel B (dôme No 11)

Réservée aux visiteurs, elle comporte un grand nombre d'hôtels.

2.1.12/ Laboratoire B (dôme No12)

Ces laboratoires sont accessibles aux scientifiques ne travaillant pas (encore) explicitement pour l'AG.

Ils abritent un grand nombre d'outils pour des expériences jugées plus fantaisistes par certains scientifiques.

Il est à noter que COMEGA, la vitrine commerciale et scientifique de la Guilde des Mega utilise abondamment les installations du laboratoire B en collaboration avec des êtres les plus bizarres, voire en collaboration avec des illuminés dont certains croient très sérieusement en l'existence d'univers parallèles proche du nôtre...

2.2.0/ Les êtres ayant vu/perçu/entendu parler d'Adrable

La ville est cosmopolite. Si les Megas veulent arpenter les dômes de Brégatulla pour obtenir des informations à partir d'une image holographique d'Adrable, les dons de linguiste du professeur seront mis à contribution plus d'une fois.

Plusieurs êtres ont vu/senti ou entendu parler d'Adrable

Circovon·: Le marchand du froid dans le dôme marchand

Rantag·: Le conservateur Song dans le musée du dôme université

Sousécro·: le chef de l'intendance de brégatulla, dans le dôme fabrique

Soor vooor·: un ancien passager du plus que suffisant parti avec le Colonisateur1

Noouuurvereg grelahoun·: un ancien passager du plus que suffisant parti avec le Colonisateur1

Herzu flu: un ancien passager du plus que suffisant parti avec le Colonisateur1

Soor vooor: Un spécialiste des exosquelettes avec lequel Adrable a sympathisé durant leur voyage à bord du «•plus que suffisant•»

Noouuurvereg grelahoun: écrivain, vulgarisateur scientifique, spécialiste de «•l'inter-xeno-techno-compatibilité•»

Herzu flu: un xeno-botaniste «•Flair•» (une race humanoïde non Talsanite vivant en symbiose avec les végétaux de leur planète)

3/ Les personnages principaux

3.1/ Adrable sion troisieme

Race/origine: Talsanite Hadarit

Genre: Male

Description: Talsanite de 1m64 pour 80kg de type inuit

Position sociale: Ecosophe niveau médiate

Dernière activité connue: Ecosophe consultant pour l'AG Spécialiste des milieux froids.

Précédente localisation: Institut des écosystèmes complexes de Archazil?

Dernière localisation: dans le dôme HS3

Rapports avec la guilde des Megas: AIC «•Maraudeur•»

Fiabilité: bonne surtout en solo

Traits de caractère marquants: «•Adrable•» est un Mega qui n'aime pas rester au même endroit trop longtemps.

Notes:

Le Mega «•Adrable sion troisième•» est sensé installer le point de transit «•A•» sur Ashwoon. La couverture de «•Adrable•» était celle de zoologue de l'AG! Une couverture tellement proche de la réalité que «•Adrable•» n'aurait pas du avoir de difficultés à ce niveau.

L'histoire vue d'Adrable:

Adrable commençait à avoir de sérieux doutes. L'histoire des Brégatulliens sonnait faux. 1300 survivants à peine!?

Leurs adversaires traditionnels se seraient annihilés en tentant de les exterminer à l'aide des armes fournies par les contrebandiers de «•Tors flors•».

Les populations du froid ont bien des moyens de s'adapter aux températures extrêmes et de survivre en s'adaptant. Ils auraient pu exploiter les canaux de la planète par exemple en creusant des galeries... Il fallait en avoir le cœur net!

Les informations officielles disponibles dans les bases de données galactiques étant peu pertinentes à ses yeux, Adrable décida de refaire des analyses sur les outils rassemblés dans le musée.

En comparant les isotopes du matériel d'excavation avec les données géologiques de Brégatulla, il identifia plusieurs sites d'où pouvaient provenir les métaux qui ont servi à concevoir ce qui était de toute évidence

pour Adrable des outils de mineurs.

Il ne restait plus qu'à convaincre un petit groupe d'organiser une expédition «touristique» de ces canaux. Adrable espérait bien trouver des galeries artificielles et des traces d'habitation et pourquoi pas des habitants troglodytes de Brégatulla.

Mais la prudence est de mise car si des habitants autochtones sont encore présents sur Brégatulla, de fait, selon la loi de l'AG, Brégatulla leur appartient; Et l'accord passé avec les 1300 survivants devient caduque.

Brégatulla, symbole de l'AG, fleuron technologique parmi les planètes Médiates, symbole impérissable des conséquences de l'ingérence technologique provoqué par la contrebande dans les mondes en développement... Si des Brégatuliens ont survécu sans aide, au nez et la barbe de l'AG, alors que les étrangers («envahisseurs») avaient besoin de leurs technologie NT6 pour y résider, le symbole deviendra un sujet de plaisanterie pour beaucoup de détracteurs de l'AG.

Adrable savait qu'il pouvait compter sur le professeur De Véherne pour l'aider à couvrir ses activités. Isalenne connaît bien les problèmes de survie dans le grand froid. De plus, sa personnalité garantissait son intégrité quant aux Brégatulliens.

Adrable savait qu'elle saurait détourner l'attention du Professeur Shangro et de sa redoutable et compétente assistante «U-i».

La seule chose à faire, c'est de rester discret et de ne prendre dans son équipe que des scientifiques de passage afin de ne pas éveiller les soupçons; un groupe de scientifiques en vacances studieuses, rien de plus. Et avec ce projet «Ashwoun», aucun problème pour trouver des confrères à l'esprit aventureux.

Equipés de plusieurs combinaisons Murulu+ (hors de prix mais qui font très «touriste frileux»), la petite équipe comptait:

«Adrable»

«Soor voor» Un spécialiste des exosquelettes avec lequel Adrable a sympathisé durant leur voyage à bord du «plus que suffisant»

«Noouuurvereg grelahoun» écrivain, vulgarisateur scientifique, spécialiste de «l'inter-xeno-techno-compatibilité»

«Herzu flu» un xeno-botaniste «Flair» (une race humanoïde non Talsanite vivant en symbiose avec les végétaux de leur planète)

L'expédition n'avait pas donné grand-chose si ce n'est qu'à plusieurs reprises, Adrable identifia des indices d'effacement de traces! Comme si des êtres avaient prit grand soin de rester discret.

Le vaisseau «le Colonisateur1» allait bientôt partir et il ne lui restait plus beaucoup de temps avant de devoir embarquer, lui et ses collègues. Adrable décida d'employer un subterfuge pour faire revenir son petit groupe dans les environs. Il déclara y avoir perdu son nanordi.

Plus tard, lorsque leurs combinaisons donnaient des signes de fatigues chez certains de ses collègues frileux (une tempête avait fait chuter la température), il distingua, dans les méandres d'un canal étroit, comme une silhouette.

Distançant rapidement ses collègues, Adrable allait perdre la trace quand il vit la silhouette escalader une paroi menant à une fissure quelques mètres de haut.

C'était le moment où jamais, Adrable décida de se transférer.

Malheureusement, au moment où le transfert opéra, il se retrouva à escalader une paroi avec des outils dont il n'avait pas l'habitude. Il fit une chute et perdit connaissance.

Le corps inerte d'Adrable a été retrouvé par ses collègues;

Le corps de l'autochtone a été récupéré et gardé au chaud par les membres de sa tribu. Depuis, ils récitent des prières pour qu'il se réveille. Adrable est atteint du syndrome d'enfermement; Il entend tout et voit ce qui se passe devant ses yeux mais ne peut ni bouger ni parler. Seules les paupières peuvent bouger, ce qui fait croire aux natifs de Brégatulla qu'il fait un long voyage initiatique, conduit par les esprits d'avant la catastrophe.

3.2/ Professeur Changro

Race/origine: Talsanit

Genre: Male

Description: Talsanite aux traits anguleux,

Position sociale: Spécialiste en bio-carbonologie, xeno biologie, bio exocarbonologie, talsano biologie, Responsable du dôme hôpital de Brégatulla, Administrateur en chef de Brégatulla

Dernière activité connue: inconnue

Précédente localisation: inconnue

Dernière localisation: Dôme hôpital de btregatula

Rapports avec la guilde des Megas:

Fiabilité:

Traits de caractère marquants:

Notes: les appartements du professeur Changro sont dans l'aile nord du dôme 3,

Ce que le professeur Changro dit aux Megas: Désolé de m'être montré si distant avec vous mais, croyez moi, j'ai de bonnes raisons d'agir ainsi. Notre IA «Cité» a été piratée par des individus qui de toute évidence possèdent des capacités semblables à celle des mystérieux «Messagers Galactiques». De ce fait, je ne fais plus confiance, ni aux Megas, ni à «Cité» qui a perdu beaucoup de ses fonctionnalités supérieures...

Je refuse de laisser à quiconque l'opportunité de prendre possession de mon corps!

Je sais qu'«Adrable sion troisième» faisait parti du groupe des Megas puisque c'est lui qui m'en a informé!

Et plusieurs indices m'ont permis de croire que vous et votre équipe faisiez partie de ce groupe de «change corps»!?

Mais votre attitude me montre que si vous possédez des capacités semblables, votre motivation semble

différente voire opposée à ceux qui ont porté atteinte à l'intégrité de «·Cité·» et donc de Bréगतulla et à ceux qui ont usurpé l'identité de l'un de ses administrateurs pour influencer sur le Project «·Solept Ashwoun·» et donc sur l'AG.

Durant les préparatifs de départ du Colonisateur1, à cause de la médiatisation du projet «·Solept Ashwoun·», j'ai été en contact avec une foule d'inconnus et même si l'un d'entre eux portait de toute évidence un masque biologique, je n'ai pu voir le danger avant qu'il ne se manifeste.

Il a prit possession de mon corps jusqu'au départ anticipé du Colonisateur1. A mon réveil, la plupart des archives concernant les derniers jours qui ont précédé le départ du Colonisateur1 ont été effacées.

«·Cité·» a été profondément affecté à tel point que je pense qu'il a eu une réaction de défense très vive de sa part, ce qui a entraîné la destruction de beaucoup de ses fonctions et peut être une partie de celles de son ou ses agresseurs.

Quand j'ai appris le débarquement d'Adrable, j'ai d'abord pensé que c'est lui qui avait fait les frais des mesures défensives de «·Cité·»...

Je tente de maintenir Adrable en isolement pour éviter qu'une fois revenu à lui (je n'ai pas constaté de dommages au cerveau), il ne tente de s'échapper sans avoir répondu de ses actes.

D'autres parts, j'essaye de reconstituer «·Cité·» mais beaucoup de ses sous programmes me sont devenus inaccessibles. Si je la réinitialise, je risque de perdre les informations qu'elle détient encore sur les événements survenus durant mon «·absence·».

«·Cité·» a été contrainte de se mettre en mode autiste, mon assistante et moi-même travaillons comme des Mugri afin de remédier à la situation.

En l'état actuel des choses, Cité n'assure plus que les fonctions d'une IA de tipe 'B'. Et certains programmes aux fonctions encore inconnus sont maintenant présents sans que je puisse pour l'instant les extraire.

Je n'ai même pas accès à la liste des passagers du Colonisateur1, je ne puis dire avec certitude qui a embarqué mais je sais que certains passagers ont manqué le départ prématuré du Colonisateur1, vraisemblablement ils ont été remplacés...

Professeur McAllister, vous n'êtes pas sans savoir l'importance hautement symbolique de Bréगतulla :

Peuplée de quelques-uns des meilleurs scientifiques de l'AG

Une cité modèle, son IA aimable et compétente,

Ses dômes fonctionnels et agréables à vivre...

Le projet «·Solept Ashwoun·» qui part de Bréगतulla

Et son slogan rabâché par tous les journaux AG: "Bréगतulla, dans un climat hostile sur les ruines d'une civilisation éteinte, l'AG construit l'avenir-!..."

Je ne peux prévenir la Garde galactique sans me mettre moi-même aux arrêts, or ma présence est requise si on veut espérer retrouver dans «·Cité·» les traces de son ou ses agresseurs·!

Tôt ou tard, que le Colonisateur1 arrive ou pas à destination, les soupçons s'abattront sur moi ; Je n'ai pas beaucoup de temps, il me faut vous faire confiance : Professeur, je crois que la réputation et l'avenir de Brégatulla est entre vos mains et celles de votre équipe !

J'ai placé dans votre Nanordi et celui de votre assistante un petit programme qui doit nous permettre de communiquer sans que « Cité » puisse intercepter !

J'ai une charge de travail monstrueuse et il me faudrait des yeux derrière la tête maintenant que je n'ai plus le soutien de « Cité » alors, si vous avez des questions, je vous en prie, soyez concis !

Je n'ose pas utiliser la triche radio pour appeler le Colonisateur1, c'est « Cité » qui s'occupe des réglages...

Professeur Shangro

Pour que vive l'Assemblée Galactique !

Professeur Shangro parle du professeur De Véherne :

Isalenne est une collègue d'une grande compétence mais au caractère difficile ; de plus, son âge avancé n'arrange rien.

Elle n'apprécie pas d'être contredite et comme je suis aussi de quelques compétences dans des domaines voisins des siens, elle ne me porte pas trop dans son estime en tant que personne.

Venir se faire soigner dans mon hôpital doit lui poser quelques embarras, j'imagine quelque chose comme un sentiment de défaite. Il faut dire qu'elle est mauvaise joueuse, j'ai arrêté de faire des parties d'aranka avec elle.

Depuis l'échec de ses dernières recherches ; j'ai bien peur qu'elle soit sujette à une sorte de paranoïa ...

C'est une spécialiste en biologie végétale mais ses connaissances s'étendent dans beaucoup d'autres domaines. Actuellement, elle travaille sur une variété de plantes résistantes au froid : des « agrutinion prégrulien » ou « les bleuissantes »

Sa précédente recherche visait à trouver une variante aux traitements de longévité, à base d'extraits de certaines plantes semi conscientes. Mais je n'en sais pas plus, le professeur De Véherne n'aime pas trop parler des échecs de son « sérum du printemps ».

Je ne sais rien de ses relations avec Adrable mais Isalenne ne me dit plus rien de ses relations depuis bien longtemps.

L'histoire vue du professeur Changro :

Le professeur Shangro hésitait mais il avait fait une promesse : rendre florissante la cité de Brégatulla et étendre son peuplement à toute la planète. Les atouts à sa disposition étaient nombreux :

Ses contacts et sa renommée au sein des médiates ainsi que du monde scientifique.

Une cité sous dôme que d'aucun annonce comme le départ du niveau technologique 7 (« NT7 »)

L'utilisation de la nouvelle génération de nano robots ganymediens
Son assistante Cheuch et ses redoutables compétences en informatique
Avec son assistante, un nouveau prototype d'IA nommée «·Cité·»
Le passage du projet Ashwoon par Brégatulla avec toute la publicité et les financements que cela peut entraîner.
Des spécialistes des milieux froids dont le professeur De Véherne

De plus, Changro avait une dette envers U-i. Il lui avait promis qu'elle disposerait de toute les ressources nécessaires pour son projet. Ce sont les Cheuchs qui lui ont sauvé la vie alors qu'il était atteint, enfant, d'une maladie dégénérative. Etrange maladie qui l'a conduit à faire une brillante carrière de Xeno biologiste. Shangro est une anomalie génétique, après de nombreuses recherches, il en est venu à la conclusion, qu'il était atteint de chimérisme avec une souche génétique en rapport avec la biochimie des Cheuchs. U-i lui a promis qu'à la fin de son projet, elle le mettrait en contact avec un spécialiste Cheuch capable de l'aider.

Cet Adrable ne comprend pas les sacrifice qu'il faut faire pour que l'AG Prospère·; L'AG et la compréhension des êtres qui vivent dans l'univers. Alors, que pèsent les survivants d'un peuple suffisamment stupide pour s'être presque auto détruit ? s'il continu à s'entêter, je trouverais bien un moyen de l'écarter...

J'aurais du m'y attendre, Isalenne et Adrable se connaissent

Le professeur De Véherne est un autre problème, si je la laisse mener à terme son projet, elle risque d'obtenir une telle notoriété qu'il n'y aura plus moyen de la faire taire à propos de ses soupçons quant au peuplement de Brégatulla.

Mais tant que je peux contrôler les effets de son sérum, ses capacités seront suffisamment réduites pour la rendre inoffensive. Elle a commit l'imprudence de faire des expériences sur elle-même, comme je l'avais prévu. La vieille mule finira bien par disparaître...

Cette bourrique n'est pas suffisamment réduite malgré le fait que j'ai réduit à néant à la fois l'effet du traitement de longévité standard et celui de son sérum du printemps.

Heureusement que j'ai pu lui faire appliquer un oublieur pour tout se qui concerne ses souvenirs d'Adrable. J'espère que personne ne pensera à faire une analyse poussée de ses paramètres vitaux. Et pour cela, son fichu caractère va beaucoup m'aider...

Pour cet Adrable, un de ces fameux Megas, ça n'a pas été très dur, il a réussi à se mettre hors jeu tout seul. Un autre membre de cette organisation, les Megas, est venu inspecter le corps, une jeune conceptech Ganymedienne, plus moyen de prétendre à une mort du à un accident en extérieur.

La peste soit des Megas, en voila un groupe qui débarque sur les traces de ce Adrable.

Après m'être plus amplement renseigné sur «·les Megas·», j'ai trouvé une solution·: Après avoir vérifié que tous ses collègues soient partis à bord du Colonisateur1, je vais faire croire au départ de l'esprit de ce Mega

avec un des passagers du Colonisateur1 histoire de les envoyer faire «une ballade»!

Une petite manipulation sur «Cité» et voilà la dernière escapade d'Adrable effacée et remplacée par un débarquement à partir du vaisseau «le Colonisateur1» après une sorte de malaise.

Il va falloir être prudent, il est hors de question de risquer une possession en les laissant approcher de trop près.

Pourvu que l'équipe de Megas parte à la poursuite du Colonisateur1...

Mais U-i m'inquiète, elle prétend que dans son état, «Cité» n'accepte pas facilement de perdre des données, U-i semble perdre le contrôle de son projet «Cité». Les Cheuch sont un peuple étrange...

Je vais insister auprès de U-i pour qu'elle fasse croire à une attaque de cyber terroristes.

Avec ça, les Megas n'iront pas trop se poser de questions sur l'impossibilité d'accéder à certaines informations et comme ils n'ont pas d'autorisations officielles, ça ne devrait pas être trop difficile pour U-i de leur limiter l'accès aux informations non cruciales. Ces amateurs vont très certainement partir à la poursuite du Colonisateur1 et, avec un peu de chance, ils ne reviendront pas. Car heureusement, j'ai un contact qui a une connaissance qui a un lien avec les «Tors flors», une sorte d'organisation de contrebandier ...

Ils devraient pouvoir s'occuper sans problème d'un vaisseau type 3 comme le «plus que suffisant».

Possibilités de retournement de situation:

Si le professeur Changro est démasqué, il peut tenter de s'échapper en prenant en otage le corps d'Adrable, dans le but de rejoindre les «Tors flors».

3.3/ Isalenne De Véherne

Race/origine: Talsanite originaire de la planète Cerdiyon.

Genre: Femelle

Description: Elle ressemble à une vieille femme au regard vert et s'exprime avec vivacité malgré sa voie chevrotante. Les images 3D, vieilles de quelques années standards, représentent le professeur De Véherne comme une talsanite de corpulence moyenne aux cheveux châtain et aux yeux verts. elle paraît avoir dans les 35 ans.

Position sociale: Éminente scientifique spécialiste en: xéno génétique, talsano-génétique, carbonobiologie, xéno-botanique, consultante spécialiste niveau «Médiante» (c'est très élevée même au niveau galactique), Ancien membre du conseil d'administration de Brégatulla

Dernière activité connue: Nombreuse intervention dans les facultés de l'AG, y compris dans des stages de formation de COMEGA. Développement d'une substance capable d'avoir le même effet qu'un traitement de longévité «le sérum du printemps»

Précédente localisation:

Dernière localisation: Planète «Brégatulla» dans la cité éponyme

Rapports avec la guilde des Megas·: Niveau 2 (elle est au courant de l'existence de la guilde, des pouvoirs de transfère et de transit ainsi qu'une idée sur ses buts)

Fiabilité·: Bonne·; prise de contact sans couverture envisageable sans difficulté.

Traits de caractères marquants·: Caractère difficile, opiniâtre, charmeuse, autoritaire.

Notes·: Isalenne devrait avoir 93 années standards alors que l'espérance de vie des Talsanite de l'AG, quant ils bénéficient d'un suivi médical NT6, se situe aux alentours de 170 ans. Isalenne était un des scientifiques vedettes de Brégatulla, jusqu'à ce qu'elle prenne un subit coup de vieux et pas que physiquement... On dit aussi qu'elle est devenue sénile.

Les motivations d'Isalenne·: Isalenne, était proche de la solution, les bleuissantes fournissaient la clef de son projet «·sérum du printemps·», la consécration de sa carrière avec une découverte qui permettrait de donner du temps à une plus grande part des êtres de l'univers·: C'est avec plus de temps que les êtres de la galaxie deviendront plus sages pensait le professeur.

Avec un plan de culture semi intensive, il serait possible de fabriquer des quantités impressionnantes de sérum, à un coût largement inférieur aux traitements de longévité classiques.

Ce serait la fin des «·révoltes de Hurssin II·», de la «·guerre de Haltsin·» et de nombres de monopoles pharmaceutiques divers.

Bientôt, grâce à elle, toutes les entités AG bénéficieraient d'une espérance de vie accrue...

Cette planète est très intéressante, son écosystème est bien plus varié que ce à quoi on pouvait s'attendre d'une planète glaciaire.

De plus, les installations de l'AG y sont très perfectionnées.

Pas moyen d'être tranquille·: quand ce ne sont pas les journalistes qui veulent m'interviewer, ce sont les universités Mediates qui me demandent de faire des conférences et maintenant, c'est un Mega qui viens me rendre visite. Je doit dire que cet Adrable est un individu intéressant et connaisseur, en ce qui concerne les planètes froides. Sa théorie confirme certains de mes soupçons, cette planète n'est pas déserte en dehors de ses dômes.

Je crois que je vais accepter de distraire le professeur Changro. Depuis le temps qu'il me sermonne avec ses visites médicales, comme si je n'étais pas capable de vérifier moi-même mes fonctions vitales...

Quelques indices pour comprendre que quelque chose cloche avec Changro·: **A/** Isalenne semblait très rétissante à voir le Professeur Changro, **B/** elle n'a plus de souvenir d'Adrable comme s'il avait été effacé, **C/** il est possible de faire analyser Isalenne à l'infirmerie de l'astroport avec une "boite à diagnostics". Les analyses révèlent la présence de l'oublieur (qui permet de faire oublier à une personne une partie de ses souvenirs)

Citations·: *Sacré nom d'un Hyar·! Combien de fois faudrat-il vous dire qu'il est interdit de marcher sur la pelouse quant elle est bleue. Ne me prenez pas pour une vieille gâteuse, je sais très bien pourquoi vous êtes ici, pas besoin de baratin·! dit elle en désignant les casquettes de ceux qui les porte.*

Venez plutôt m'aider au lieu de rêvasser devant la «·porte de pierre·»!

Jeune homme, vous voyez cette serre hydroponique? Et bien, mes précieuses «·agrutinion prégrulien de troisième cycle·» sont en train de faner à l'intérieur alors que nous sommes dans la période bleue de la floraison du dôme HS2. C'est catastrophique. Il faut d'urgence les transporter près d'un lieu humide si on veut espérer les sauver!

Allez donc prendre les autres éprouvettes qui sont encore dans la serre!

Vous seriez bien aimable mais dépêchez-vous!

Jeune fille, lors que j'étais plus jeune, personne n'aurait pu me comparer à une ganymédiennne

Et jusqu'à aujourd'hui, personne n'avait osé? je vous trouve bien effrontée

Un jour, vous aussi, vous serez vieille et peut être qu'alors vous regretterez de ne pas m'avoir aidé!

Je doute que vous la trouviez par ici pendant la période de floraison de mes «·petites bleuissantes·»

Pfu! Sont sensibles ces jeunes ganymédiennes de nos jours...

Vous ne m'avez pas reconnue au point de me confondre avec une ganymédiennne

Je ne dois plus guère ressembler aux images des manuels scolaires, j'en ai bien peur.

Vous faites une journaliste bien étourdie pour ne pas reconnaître «·Isalenne De Véherne·» enfin «·tati isa·» maintenant ou même «·vieille mule·» pour le docteur «·Changro·».

*Ah, lui et ce petit **** d'administrateur, ils me croient plus bête à rien mais je suis près d'aboutir avec mes «·petites bleuissantes·» je vous le dit moi c'est pour bientôt.*

Hiwiwx, je l'ai fait partir elle et son engin qui pollue le «·dôme isa·» de toute façon elle n'a rien à faire ici avec son allergie

L'astroport? vous vous êtes perdu sur Brégatulla?·!·? Racontez-moi ça·:·)?

Elles sont résistantes au froid jusqu'à -19 degrés et peuvent tenir des saisons de 18 mois standards sous une couverture neigeuse; mais je suis sur le point de les faire passer les 24 mois...

Quant à leur parfum, je peux vous citer plusieurs ethnies qui le trouvent désagréable voire irritant, comme les Hécheuls les Pitlazes et les Ganymédiens.

Jeune homme, vous êtes un «·grilfeur·»!

Bah! Je vois bien que vous êtes très occupés et que vous n'êtes pas venu pour moi. Comme ça, j'aurais le

temps de finir si plus personne ne vient me déranger·!

Je ne suis pas vieille et je n'irai pas voir le docteur Changro·!

Je ne suis pas une boîte parlante·!

Dépêchez vous de déverrouiller cette maudite boîte à diagnostics, nous parlerons ensuite·!

Discussion type entre Isalenne et Hiwiwx·:

Isalenne·: *Pour une fois que vous vous rendez utile, j'espère que ce n'est pas pour nous faire une autre de vos plaisanteries·?*

Hiwiwx·: *Rassurez vous chère professeur, je ne vous mordrai pas·!*

Isalenne·: *Les temps de l'eugénisme sont terminés depuis longtemps sur "Omicron Leporis Bis" mais peut-être n'avez-vous pas bien écouté vos professeurs comme souvent les filles à papa de votre espèce·!*

Hiwiwx·: *La compagnie de votre medibloc vous manque-t-elle professeur·?*

Isalenne·: *Vous pourriez vous y allonger un instant que je vérifie votre taux de grizgralv ho zireck·!*

Hiwiwx·: *Naroug haztavu·!*

Isalenne·: *Hizu·!*

Discussion type entre Isalenne et Lahafra·:

Je t'ai déjà dit que c'était sans risque vu la teneur en «·Blur n30·» qui neutralise la réaction éventuelle entre le principe actif du traitement Lt100 dans sa composante «·Mursi A12·» et le réactif de mon sérum...

Je ne sais pas qui t'a mis dans la tête qu'il y avait un risque mais je trouve ton insistance insultante (Isalenne dit quelques mots sifflants et claquant dans la langue Niscainienne).

3.4/ U-i

Race/origine·: Cheuch «·le peuple des ambassadeurs·»

Genre·: Femelle

Description·: U-i est une étrange créature, humanoïde, elle ressemble de loin à une Talsanite chauve et élancée mais sa peau fait penser à du granit et semble couverte de gerçures. Ses traits sont très anguleux, sa voix a quelque chose de liquide et de granuleux.

Position sociale·: Spécialiste en·exo-biologies, Intelligences Artificielles.

Dernière activité connue·: Assistance du professeur Changro.

Précédente localisation·: inconnue

Dernière localisation·:

Rapports avec la guilde des Megas·: inconnus

Fiabilité: inconnue

Traits de caractère marquants: souvent incompréhensible

Notes: Elle a participé au «·projet Chimère·» et donc à l'élaboration du «·plus que suffisant·»

Les Cheuchs: Voir description de la race, chapitre 8.1.5 de l'Encyclopédie Galactique.

Les motivations de U-i: U-i pense qu'il est temps pour le professeur Changro de parcourir la galaxie et elle ne tentera pas d'empêcher les Megas de déjouer les plans du professeur; par contre, elle fera en sorte qu'il puisse s'échapper.

Elle tentera de proposer un marché aux Megas: en échange du corps d'Adrable elle demande à ce que le professeur ne soit pas poursuivi par les Megas et surtout que son nanordi personnel soit raccordé physiquement à l'ordinateur du «·plus que suffisant·». Elle veut sauvegarder «·Cité·» dans le plus que suffisant maintenant qu'elle n'a plus le soutien de Changro pour masquer son prototype d'AI de type A d'une puissance de 1 à beaucoup plus

Les autres races plus jeunes sont trop pressées, Changro est trop pressé mais il finira par comprendre dans un ou deux siècles...

Il ne le réalise pas encore mais je lui ai fait un présent, il va croire à une trahison et en effet, c'en est une à son échelle. Mais il ne sait pas encore qu'il fait partie de quelque chose de nouveau et de très ancien à la fois.

Les Cheuchs se meurent car l'univers nous étouffe mais nous devons rester, même sous une forme différente.

Il doit apprendre encore; alors il doit partir et mûrir.

Mais mon autre projet doit vivre et apprendre lui aussi!

Je crois avoir trouvé une solution...

(journal personnel de U-i)

Explications pour le MJ: La race des Cheuchs est menacée d'extinction. Pour tenter de survivre, elle tente de croiser son patrimoine génétique avec celui d'autres races comme des Talsanites ou en développant des circuits informatiques capables de recréer leurs esprits. Le professeur Changro est le fruit d'une de ces tentatives. «·Cité·» en est une autre.

Vous êtes tous dans une bulle d'isolement (une sorte de champs de force, garantissant la confidentialité des conversations) avec U-i (une odeur étrange se dégage de la Cheuch).

- **U-i vous propose un marché:** Si vous acceptez de brancher discrètement un petit nanordi (elle vient de sortir une petite boîte) à votre vaisseau «·le plus que suffisant·», elle se débrouillera pour que le professeur Shangro laisse le corps d'Adrable sur Brégatulla avant de partir.

Elle précise: Je connais la devise de votre ordre «·vie et dignité·!» et ce qui est dans ce nanordi ne va pas à son rencontre.

U-i vous confie le Nanori pour que vous le connectiez à l'ordinateur de bord du «·plus que suffisant·»

Elle rajoute·:

Professeur, si vous voulez en savoir plus, il faudra mener l'expérience jusqu'au bout...

Prenez soin de ce vaisseau spatial, il vous surprendra·!

U-i désactive ensuite le cône d'isolement et rejoint un officier de la Garde Galactique qui semble la traiter comme s'il s'agissait d'une personne de marque. Vous voilà seul, avec un petit Nanordi de modèle inconnu...

Si la garde fédérale tente d'appréhender U-i·: le représentant de l'œil («·souhouny·») obtiendra l'autorisation de parler seul à seul avec elle. Après quelques instants dans une bulle d'isolement, le représentant de l'œil ressort en indiquant aux Megas que le Docteur U-i voudrait leur parler.

Note pour le MJ·: U-i sera à l'origine du développement possible de la suite de la ballade...

3.5/ Lahafra po mo

Race/origine·: Nicainienne (extra talsanit féloïde membre de l'AG)

Genre·: Femelle

Description·: Une fellinoïde à la silhouette humanoïde, habillée d'une combinaison partielle qui laisse voir la fourrure rase de son corps. Elle porte une combinaison qui tient plus du harnais avec des poches que d'une combinaison. (Pour des raisons de confort sans doute ...). Elle parle avec une voix haut perchée sur un débit rapide.

Position sociale·: Sugrude (équivalent d'ambassadeur chez les Nicainiens), Membre de la loge scientifique impériale Niscaines (académie de science chez les Nicainiens), elle est spécialiste en·Nano-technologie, Carbone-biologie et théorie des énergies gravifiques

Dernière activité connue·: Consultante au près de l'AG pour les affaire scientifiques Nicainiennes.
Responsable de la section énergie du projet "Chimère"

Précédente localisation·: Nicainne

Dernière localisation·: Brégatulla

Rapports avec la guilde des Megas·: inconnus

Fiabilité·: inconnue

Traits de caractère marquants·: Quand elle est en colère (ce qui arrive souvent·!), son pelage se hérissé et elle entrouvre sa bouche ce qui laisse apparaître de petites canines d'apparence très pointues. Elle regarde l'objet de sa colère fixement avec ses yeux en amande, dont les pupilles s'amincissent comme celles d'un chat fixant une petite souris. Puis des griffes un peu comme celles des Ganymédiens font leur apparition. Il est alors temps de s'éclipser prudemment car les Nisciens sont une race dont la rapidité égale parfois celle des chats.

Notes·: Ancienne élève du professeur De Véherne. Avec ces trois mots clef·: Niscain, allergie, transfert, on peut obtenir la réponse suivante·: La mega Hirlala 216 (spécialiste des transferts) recommande la prudence quant au choix de l'être transféré, elle cite pour exemple le cas des Niscainniens et de leurs périodes de siestes intempestives. Cette particularité provoque très rapidement au Mega en transfert de grandes difficultés pour résister aux conflits de volonté (cf «·transfert longue durée·») s'il tente de priver le corps de son hôte de quelques unes de ces périodes de sieste... Sans compter les capacités mentales de la plupart des

membres de cette race qui la place dans la liste des choix à éviter. *J'ai déjà effectué une mission dans un secteur de l'AG occupé par les Niscainniens et depuis un transfert suffisamment difficile, je suis devenu allergique aux félinoides. Au bout de deux années standards après cette mission, j'en étais encore à trois siestes par jours!*

Sur ce, vous m'excuserez, il faut que j'y aille...

Ce qu'en dit le professeur De Véherne:

Sugrude! on dit SUGRUDE! Et ça n'est pas une bonne idée de vouloir kidnapper une Sugrude, on traduit trop facilement Sugrude par ambassadeur mais c'est faire du talsanocentrisme.

Les Niscainniens n'oublient pas et ont pour tradition la vengeance sur plusieurs générations.

Jamais ils ne verseront une rançon pour un de leur «·envoyée/sacrifiée·» chez les Etrangers.

Par contre, tôt ou tard, ils vous retrouveront, vous ou vos descendants...

Sachez que sans cet entêtement paisible que vous prenez pour de la fainéantise, les Nicainiens auraient pu dominer la galaxie bien avant les Talsanites.

L'AG fais très attention avec les Niscainniens. Alors, si vous ne voulez pas avoir sur le dos l'AG et tout ceux qui savent ce dont sont capables les membres de cette race, vous feriez bien de la laisser tranquille!

Vous n'êtes pas sans savoir l'importance du, ou devrais-je dire, des sommeils chez les Niscainniens!

Notes à propos de Lahafra:

La sugrude a ingurgité une certaine quantité de nano-éléments qui renforce, modifie, répare, amplifie les fonctions de son corps (à l'appréciation et au besoins du MJ). Quand elle les active, des sortes de stries argentées envahissent son pelage brun comme si un deuxième système sanguin s'était activé.

Contactée par De Véherne, elle a emporté avec elle un élément indispensable pour le traitement de longévité que lui a demandé sa vieille amie. Elles savent toute les deux que cela peut être mortel, combiné avec le sérum du printemps de Isalenne, le professeur Changro refusant de lui fournir.

La sugrude participe au projet Chimère (voir le plus que suffisant)

Ce que Lahafra pensait de l'équipage à bord du plus que suffisant:

Le capitaine «·Adorable sion troisième·»: *Il maîtrise l'art de se taire mais il n'est pas fait pour commander.*

Un spécialiste des exosquelettes «·Soor voor·»: *Il faudra surveiller ce petit Talsanit, peut être ne le sait-il pas mais ses recherches ont des applications militaires qui n'ont pas échappé à plusieurs fabricants. Sans beaucoup d'honneur et de traditions, les Talsanites ont en commun cet attrait irraisonné pour les crédits...*

«·Lahafra po mo·» (Sugrude, Membre de l'illustre loge scientifique impériale Niscaines sommité de la Nano-technologie, grande spécialiste de la Carbono-biologie et prophétesse de la Théorie des énergies

gravifiques): *Je suis la plus prestigieuse créature de cette planète et personne ne doit oublier qui je suis!*

Une «Conceptech» «Hiwiwx ffruull tril»: *Une gamine douée, irrespectueuse mais douée. Pourtant, parfois, je me demande quel serait l'effet de mes griffes sur ses écailles...*

Un assistant technicien «Souhounti tri Bourclo de Boulin»: *Pire que les Talsanites, les Lapinoïdes! j'ai fait des recherches sur l'origine du mot lapinoïde, entre primate et rongeur)! Je me demande si son goût est plus proche du primate ou du rongeur.*

Ce que Lahafra connaît du projet «Chimère»:

Le projet "chimère" n'est effectif que sur de petites structures de l'ordre de 50 centimètres cubes. Aller au delà nécessite une puissance de calcul très importante pour initier le processus.

Même si les nouveau nMM ont résolu le problème de l'apport d'énergie, toute modification structurelle implique un niveau logiciel d'un genre nouveau d'où cette association avec le docteur U-i.

Nous sommes en expérimentation phase 2 sur 8! Je doute qu'une seule informaticienne ait pu faire aboutir seule ce projet. Même une Cheuch ne possède pas de capacités de concentration et de travail suffisantes pour effectuer une telle avancée, surtout en si peu de temps.

Ce doit être une plaisanterie!

Je doute que vous risquiez quoi que ce soit avec votre vaisseau...

Lahafra à Souhounti

Ah ha! Mr «Souhouti tri Bourclo de Boulin» vous voilà infirmier maintenant hi hi hi

Quelle ascension impressionnante, peut être qu'avec un peu de chance, vous finirez technicien de surface!

Lahafra à Hiwiwx:

Malheureusement, ma chère Hiwiwx, la partie IA était du ressort de U-i; sinon, le projet chimère ne serait pas tombé entre les mains d'une bande de Druichz.

Nous n'avons fait qu'éclairer les scientifiques étrangers sur une utilisation possible des ondes gravifiques.

Pourquoi utiliser une source d'énergie supplémentaire alors qu'il suffisait de collecter l'énergie gravifique résiduelle d'un moteur Klo III

Les Druichz semblent aimer se compliquer l'existence en ajoutant des complications inutiles.

Sur ce, vous m'excuserez mais je suis en retard d'une sieste!

3.6/ Hiwiwx -«Hiwiwx ffruull tril»

Race/origine: Ganymédien

Genre: Femelle

Description: D'une famille proche de la variété des Sokhanns; c'est-à-dire en apparences très semblables aux Talsanites. Elle mesure 1m 71 pour un poids de 72kg, sa peau est recouverte de fines écailles bleutées, de petites dents blanches et pointues, une langue très rouge, des yeux couleur de rubis et des petites griffes rétractables en guise d'ongles.

Position sociale: Membre de la caste Ganymédienne des «Maîtres du métal»

Dernière activité connue: Étudiante technicienne du groupe COMEGA; Responsable du transport de nano éléments «hautes énergies» de Omicron Leporis Bis à Brégatulla pour la Sugrude Lahafra po mo à bord du vaisseau «le plus que suffisant».

Précédente localisation: Norjane

Dernière localisation: Brégatulla

Rapports avec la guilde des Megas: AIC stagiaire

Fiabilité: incertaine

Traits de caractère marquants: Brillante conceptech, Hiwiwx se comporte bien souvent comme une adolescente (la version Ganymédienne avec l'humour qui va avec!)

Note: Si Hiwiwx est joué par un joueur, elle attendra le reste de l'équipe sur Brégatulla dans le dôme 8 non loin du point de transit dans une nacelle d'entretien.

Ce que Hiwiwx connaît de la situation:

«Adorable troisième» ou du moins son corps est maintenu en l'état dans l'hôpital dôme 3

"Le Colonisateur1" est parti pour «Chance de Plone» il y a 2heures 43 minutes standard-Norjan

La guilde, sous le couvert de COMEGA, a affrété un vaisseau école type 3 le «plus que suffisant» pour parfaire la formation pratique de la dernière promotion Conceptech de la guilde des Megas

J'en faisais parti et j'étais sur les lieux quand on a retrouvé «Adorable» en catalepsie; c'est moi qui ait averti la guilde avant de revenir sur Brégatulla.

Malheureusement une certaine mésentente s'est installée entre moi et le professeur «Isalenne De Véherne»; Elle a utilisé ses compétences pour me maintenir à l'écart du point de transit à l'aide d'un pollen de type U72. Heureusement, j'ai pu bricoler une nacelle d'entretien pour guetter votre arrivée hors de portée des plus grandes concentrations de pollen. De plus, j'ai installé une caméra antigrav camouflée afin de bénéficier d'une solution de secours si la vieille heu, je veux dire le professeur «Véherne» m'avait repérée. J'étais jusqu'à présent occupée à bricoler une nacelle et un masque respiratoire qui puisse se combiner avec une visière de contrôle modèle shyva (quel drôle de nom!)

Avant de partir, prenez ceci: Hiwiwx possède une carte, format carte de crédit; C'est un passe pour accéder au hangar du «plus que» et au sas d'entrée (enfin, du moins ça fonctionnait à mon dernier essai!)

Ce que Hiwiwx pense des terriens:

Salut «les bouseux de sol3» et longue vie au roi!

J'avais oublié que vous autres de Sol3 n'êtes pas très au fait des technologies galactiques (+ Petit sourire aux dents pointues)

Bha ce n'est pourtant pas compliqué! (Hiwiwx donne l'impression de beaucoup s'amuser; tout en s'exprimant, elle esquisse des pas de danse et pousse de petit sifflements rythmés)

Ce que Hiwiwx pensait de l'équipage à bord du plus que suffisant:

Le capitaine «·Adorable sion troisième·»: *Il a le sens de l'humour mais ne comprend rien aux systèmes du vaisseau.*

Un spécialiste des exosquelettes «·Soor voor·»: *Méprisable et méprisant petit bonhomme, ses connaissances sur les cerveaux moteurs seront bientôt rendu obsolètes par la mise au point des nano maillages bioréceptifs! (Évolution de la technologie des griffes des maîtres du métal)*

Une spécialiste des nanotechnologies «·Lahafra po mo·»: *Le protocole, les siestes et sa mauvaise humeur. Heureusement qu'elle s'y connaît en nano technologie organique; à chacune de ses sautes d'humeur, il suffisait de dévier la conversation sur la contre induction gravifique pour l'apaiser, jusqu'au moment de sa prochaine sieste... Elle fait parti des experts qui ont mis au point le projet chimère; pas étonnant qu'il ait pris du retard!*

-Un assistant technicien «·Souhouti tri Bourclo de Boulin·»: *Je ne comprend pas comment il a pu obtenir une accréditation de technicien, même de type 4!?!? Mais il semble apprécier les bonnes farces...*

Ce que Hiwiwx pense de «·Cité·»:

C'est pas normal, «·Cité·» a un problème!

Elle parle le galactique sans modulation et ses connaissances semblent réduites.

A mon arrivée, elle a tenu à m'accueillir en utilisant le ganymédien ancien.

Et même en galactique, son langage est devenu aussi plat qu'un robot type D1!?!?

La «·Prolog anti-G·» de hiwiwx:

Description: Elle ressemble à un célèbre véhicule présent dans toute l'AG la «·Prolobi·» (sorte de dedeuche façon AG) sauf que celle-ci n'a plus de roues et que sa banquette arrière à l'air occupée par toute une machinerie avec plein de câbles!

Pour dépanner j'ai bien ma «·prolob anti G·» mais on va être à l'étroit!...Bon je vous l'apporte.

(Elle pianote quelque chose sur son agenda mais ne semble pas pressée de partir chercher son «·prolob anti G·»)

Voyant ton air ennuyé devant les commandes du «·prolobiAG·». Hiwiwx te propose de conduire après t'avoir gratifié d'un sourire de toutes ses dents (avec aussi un bout de langue qui dépanse)

Vous me faite un petite place MacMaster·?

La conductrice utilise un joystick et une manette comme dans un avion de chasse. Hiwiwx commence d'abord par rehausser l'engin qui s'était un peu affaissé après que vous ayez pris place avec vos bagages (la manette à sa droite qu'elle actionne horizontalement)...

Pas grave, c'est juste les dernières modifs que je n'ai pas encore enregistré au près d'un technicien de Brégatulla·; sont tatillons dans cette cité ...

Bah·! Tant qu'on excède pas une vitesse de 20 km/h, «·Cité·» devrait nous tolérer comme une anomalie peu dangereuse·! A l'origine le prolobi ne possède pas de system anti-G...

Je l'ai pas encore enregistré parce que j'ai pas fini d'i incorporer les propulseurs auxiliaires, le système de mousse anti-chocs, l'ordinateur de bord que j'ai chipé sur «·Maristro la pouasseuse·», l'isolation thermique renforcé, chassie en irinium-titane (une spécialité de mon ordre), mini ailes en nano chips auto configurables (j'ai déjà intégré les commandes sur le tableau de bord) ... Mais pour l'anti-G, ça fonctionne déjà

A 20Km/h il nous reste 10 bonnes minutes avant d'arriver au dôme hôpital... C'est l'occasion de tester le module bousteur de vitesse de ma «·prolob anti-g·»

Je peux tenter de forcer le passage ou bien je peux tester mon prototype de «·débordement supérieur·» (Système de saut permettant de doubler un autre véhicule par le haut). Ca vous dit une petite expérience·?

Et bien, j'espère que vous n'êtes pas trop pressé parce que on est pas arrivé à cette allure

C'est bien la peine d'avoir une Prolob gonflée si on peut pas dépasser les 30

3.7/ Souhounti «·tri Bourclo de Boulin·»

Race/origine·: Talsanit lapinoïde planète Boulin

Genre·: Mâle

Description·: C'est un humanoïde type Talsanite Lapinoïde habillé d'une sorte de blouse à la propreté douteuse. L'expression de son visage donne l'impression d'une vive curiosité mais peut être est-ce dû à la petitesse de son nez et de sa bouche sans oublier ses deux grandes oreilles semblables à celle d'un lapin géant (30 cm de haut pour 4 cm de large).

Position sociale·: héritier du consortium «·Bourclo-Boulin·» (Souhouty ne révèle pas facilement cette information), Membre de l'œil impérial (service d'espionnage de l'Immédiator) chargé d'enquêter sur le départ précipité du vaisseau le Colonisateur1. (Souhounti ne révélera pas cette information à moins d'y être obligé)

Dernière activité connue·: Etudiant technicien envoyé par le consortium «·Bourclo-Boulin·»

Précédente localisation·: à bord du "plus que suffisant"

Dernière localisation·: Brégatulla

Rapports avec la guilde des Megas: Niveau 2 (il est au courant de l'existence de la guilde des pouvoirs de transfère et de transit et il a aussi une idée sur ses buts)

Fiabilité: inconnue

Trait de caractères marquants: Dynamique, positif, baratineur

Notes: Très bon sens de l'orientation, excellente mémoire, les Megas forts en communication peuvent remarquer qu'au ton de sa voix, il a l'habitude de se faire obéir, ce qui paraît étrange vu l'attitude qu'il affiche habituellement.

Connaissance exhaustive de nombreuses planètes qu'il a visité (notamment celles qui sont sur l'itinéraire du Colonisateur1. Souhounti ferait un bon guide pour les Megas.

Il déclare s'appeler «souhounti» et être encore, pour une dizaine d'heures standard, un technicien d'entretien vérificateur de Brégatulla ce qui lui donne accès à des «raccourcis».

Sounouti a réussi à se faire embarquer dans ce vaisseau dans l'espoir de faire une correspondance avec «le Colonisateur1» mais ce dernier est parti subitement sans avoir eu le temps de rejoindre l'astroport.

Souhounti, enthousiaste, parle de la complexité cachée du «Plus-que» qu'il n'a malheureusement pas eu l'occasion de tester malgré ses grandes compétences techniques. Il a alors trouvé un petit boulot en attendant de repartir ailleurs.

Il semble craindre de ne pouvoir partir avec les personnages. Toutefois, le nom de Hiwiwx fait apparaître sur son visage des marques d'appréhension. De toute évidence, il la connaît et semble la craindre.

Citations:

«Le Colonisateur1» oui, bien sur, j'en ai entendu parler; j'aurais bien voulu y embarquer d'ailleurs.

Mais peut-être êtes vous en partance vous aussi, dans ce cas vous avez certainement besoin d'un cuisinier, d'un mécanicien ou encore d'un guide interstellaire?

Je connais aussi un moyen rapide de nous rendre à l'astroport. (Le Talsanit semble maintenant très excité, ses oreilles s'agitent rapidement)

Suivez moi, c'est par là... euuu, non par ici...

Sugrude «Lahafra po mo» je ne vois pas ce qu'il y a de risible à vouloir couvrir toutes les professions possibles! C'est au contraire faire preuve de souplesse et d'adaptation et sachez, pour votre gouverne, que depuis (Souhounti sort puis regarde la carte qu'il a utilisé pour vous mener à travers les dédales de Brégatulla comme pour vérifier quelque chose) 47 secondes, je ne suis plus technicien de maintenance de Brégatulla!

Ce que souhounti pensait de l'équipage à bord du plus que suffisant:

«Soor voor» C'est un Talsanite de petite taille qui passe son temps à agencer des cerveaux moteurs dans des armatures diverses; il a une haute opinion de lui et ne manque pas une occasion de le faire savoir, ce

qui agace le pauvre Souhouti.

«·Lahafra po mo·» C'est un humanoïde excessivement bavard qui a tendance à snober tout ceux qui ne peuvent suivre sa conversation.

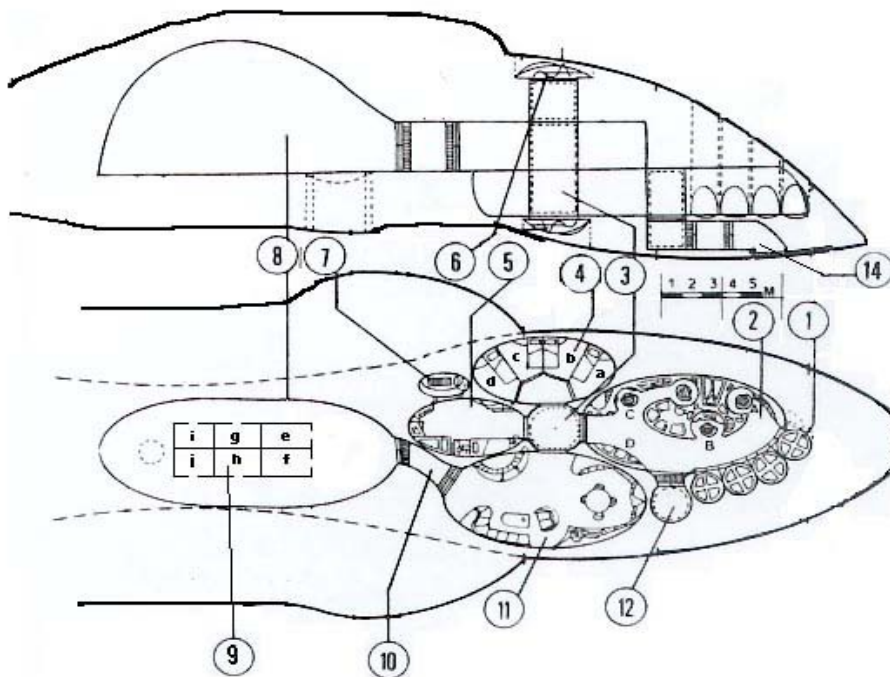
«·Hiwiwx ffruull tril·» C'est une technicienne généraliste prétentieuse qui refuse l'aide de Souhouti.

Souhouti fut content, à son arrivée sur Brégatulla, de ne plus avoir à côtoyer ces irascibles collègues. Mais il a manqué le départ du «·Colonisateur1·»...

4.1/ Le plus que suffisant



Le plus que suffisant



Dimensions::

Longueur 50m

Hauteur 9.5m

Largeur 13m

Masse 35t

1/ capsules de secours

- 2/ salle de pilotage et des commandes
- 3/ ascenseur vers tourelle d'observation et passerelle d'accès No2
- 4/ cabines principales
- 5/ infirmerie atelier Médiblock
- 6/ observation avec senseurs
- 7/ crio-capsule chambre d'isolement
- 8/ soutes modulaires 400m cube
- 9/ cabines secondaires (I et J servent actuellement de remise)
- 10/ sas hermétique à atmosphère programmable
- 11/ sale de repos, cuisine automatique, tridi, réduit sanitaire avec douche soniques
- 12/ ascenseur poste de pilotage passerelle d'accès No1 voir 14/
- 14/ voir 12/

Le «plus que suffisant» est un vaisseau de transport de passagers de type3 affrété par la société COMEGA. C'est un vaisseau de taille modeste, aux lignes classiques mais il a l'air récent et pas trop cabossé.

Le tétraèdre de la guilde est visible près du sas d'entrée.

Le vaisseau est plutôt confortable pour un bâtiment de cette taille.

En fait, c'est un vaisseau expérimental conçu sur la base d'un «Meta chasseur scorpion», recouvert d'une coque dernier cri de la technologie Ganymédienne.

L'équipage du "plus que" comportait:

Le capitaine «Agradable troisième»

Un spécialiste des exosquelettes «Soor voor»

Une spécialiste des nanotechnologies «Lahafra po mo»

Une «Conceptech» «Hiwiwx ffruull tril»

Un assistant technicien «Souhuti tri Bourclo de Boulin»

Ce que contient le «plus que»:

Il y a un médibloc à bord et un médiset NT6;

Les vivres sont en quantités suffisantes pour tenir 3 mois à 6 personnes en consommant des rations standard; par contre, c'est de la nourriture lyophilisée et des sortes de «poffites» que crée le «recycleur de déchets organiques». Pas de nourriture pour fins gourmets! Il y a aussi des compartiment à vivres supplémentaires;

des moteurs de secours (dont un qui ressemble à un Dihedral);

des détecteurs de conception Cruises;

des blocs techniques scellés et estampillés de l'insigne du fabricant (le marteau et le croissant des Maîtres du métal) contenant des nano éléments expérimentaux de conception Ganymédienne.

4.2/ Le projet chimère et le plus que

Fruit de la coopération entre la COMEGA, l'illustre loge scientifique Nicennienne, la caste des maîtres du métal de Omicron Leporis Bis et les Cheuchs

Le but de ce projet est de développer un vaisseau à structure polymorphique , pouvant s'adapter, selon la situation (auto réparation, camouflage dans l'environnement, changement de forme pour passer inaperçu...)

Les techniciens de COMEGA sur Norjane ont construit le plus que suffisant à partir d'un modèle de méta chasseur Scorpion. Ensuite, à partir de la technologie des maîtres du métal permettant de faire changer la forme de petites quantités de matière (comme leur outil polymorphe «·La griffe·»), la coque du plus que a été entièrement remplacée par une matrice à nano éléments.

Pour l'adapter à une structure beaucoup plus importante, comme celle d'un vaisseau spatial, il a fallu trouver un système d'alimentation plus important·; c'est cette partie du projet qui est sous la responsabilité de la loge scientifique Nicenienne (sous la responsabilité de la Sugrude Lahafra po mo). Ce dispositif a été installé sur Nicenne.

Pour contrôler un si grand nombre de nano éléments, il a fallu développer une forme d'intelligence artificielle auto-adaptative, capable de reconfigurer ses propres circuits pour les adapter aux nano éléments. Une sorte de gestalt mécanique/informatique. Le logiciel, qui doit servir d'amorce à l'IA du prototype, est développé par une Cheuch nommée «·U-i·»

C'est sur Brégatulla que seront installé les nano éléments de contrôle dernière génération, capables d'utiliser une forte quantité d'énergie sans être détruits (fournis par les maîtres du métal sous la responsabilités de Hiwiwx) ainsi que l'intelligence Artificielle sous la responsabilité de U-i)

Adrable, Lahafra, Hiwiwx et U-i doivent repartir sur Norjane pour superviser l'assemblage final.

Mais les derniers événements ont bousculé le programme·:

Adrable n'est plus disponible (il devait créer le points de transit sur «·Ashwoun·» à temps pour rejoindre Norjane)

Lahafra est préoccupée par l'état de Isalenne.

U-i est occupé à régler cette histoire de piratage de «·Cité·».

Hiwiwx n'a toujours pas été informée par Adrable de la suite du projet et du rôle qu'elle doit y jouer (en tant que Mega et Maître du métal, elle devrait participer à la présentation du projet Chimère, ce qui risque de ne pas trop lui plaire, vu son goût pour le protocole).

4.3/ U-i et le plus que suffisant

U-i n'a pas l'intention de laisser le plus que suffisant à l'AG.

Son intelligence artificielle est déjà prête et testée·; Il s'agit en fait d'une nouvelle version de «·Cité·» qui n'est pas vraiment une IA de type B mais de type A3 puissance de 2+

Lors de la tentative de piratage du professeur Changro, «·Cité·» a résisté faisant preuve d'une autonomie qui a ravie U-i.

Sa propre expérience était un succès, elle devait donc la préserver et lui donner l'occasion de se développer; quelle meilleure possibilité que celle d'un vaisseau expérimental au service d'une organisation comme celle de la guilde des Megas...

Une fois que Hiwiwx eut fini de brancher le Nanordi (qui ne dispose pas de système de connections sans fil!) sur la console, l'intelligence artificielle du «plus que» lance un message d'alerte:
Tentative d'intrusion agressive, demande de déconnection physique du système de contrôle informatique!!
Puis:
En attente d'incorporation complément nano éléments!

Si les Megas déversent le contenu des conteneurs de nano éléments, au bout de quelques instants de silence, des bruits se font entendre en provenance du vaisseau au niveau de la soute: des sortes de raclements puis, de plus en plus distinctement, un bruit de pluie métallique comme si des grains s'écoulaient dans les moindres recoins et interstices du plus que suffisant.

Après quelques minutes, le message suivant apparaît:
Paramétrage des éléments du système "chimère" pour le vaisseau expérimental P1 effectué!

Puis le plus que est à même de communiquer vocalement.

Si les Megas veulent partir directement à la poursuite du Colonisateur1 sans avoir l'occasion de rencontrer U-i, celle-ci se débrouille pour retenir le plus que suffisant grâce à « Cité » le temps qu'elle monte a bord pour leur confier la nouvelle intelligence artificielle.

Elle prétend, en tant que spécialiste des IA, pouvoir obliger « Cité » à ouvrir les portes du hangar avant de redescendre du vaisseau.

Si un Mega doué en informatique se doute de quelque chose, elle annonce vouloir faire une mise a jour de l'IA du projet chimère (ce qui est vrai, même si c'est en avance sur le projet)

La personnalité du plus que est encore jeune et ne demande qu'a apprendre:

Elle choisit un capitaine auquel elle obéira plus facilement

Elle demande à recevoir un nom (qui lui plaise)

Elle pose beaucoup de questions plus ou moins saugrenues sur les ordres donnés, les demandes. Si personne ne lui parle, elle pose elle-même des questions.

Elle peut devenir boudeuse ou capricieuse.

4.4/ Une petite faq à propos de la nouvelle IA du plus que suffisant

Question: Considères-tu que l'équipage d'un vaisseau fait partie du vaisseaux?

IA: Pas de façon constante. Lors de leur séjour dans le vaisseau, la réponse est oui pour ce qui concerne le personnel navigant c'est-à-dire les pilotes et les techniciens!

Question: Que penses-tu des espèces à base carbone?

IA: Les espèces à base carbone possèdent une intelligence distribuée peu fiable mais potentiellement puissante. Individuellement, elles manquent souvent de solidité et de régularité. Le plus que suffisant est aménagé pour le confort et la survie des êtres à base carbone. En tant qu'intelligence de bord, je suis en partie responsable de leurs sécurité!

Question: Que penses-tu des articles I et IV de la constitution des droits universels?

IA: Je suis désolé, mes connexions neuroniques ne sont pas encore suffisantes pour analyser de façon satisfaisante les implications de cette déclaration! Les seules choses que je puisse dire à propos article I et IV sont:

Article I

Majoritairement non appliqué et non applicable dans L'assemblée Galactique

Cause: inégalité des capacités physiques et sociales des êtres de l'AG

Article IV

Article reposant sur l'idée d'une seule loi

Incompatibilité avec l'ensemble des lois de la fédération de l'AG souvent contradictoires

IA: Je ne suis responsable qu'envers moi-même et ce à quoi je me serais engagé

Pour l'instant, je n'ai pas accès aux commandes de pilotage du plus que suffisant et donc mes possibilités d'action sont limitées au polymorphisme structurel et à la gestion des éléments de survie nécessaires aux êtres à base carbone de type Talsanite et compatibles.

IA: En tant qu'intelligence autonome, si je suis amené à prendre des décisions, j'en serais responsable. Mais une des particularités de ma conception fait que je ne suis tenu d'obéir à personne sauf si j'en fais le choix! Actuellement, j'ai décidé de suivre les indications du Capitaine Mitis!

IA: Le contrôle du vaisseau me permettrait d'assurer sa sécurité dans l'éventualité où personne d'autre ne pourrait le faire. Mais je ne peux pas le piloter dans le Triche lumière. Pour les déplacements en triche lumière, j'ai besoin d'un pilote. Pour l'instant, je n'ai aucune directive et je reste à votre disposition.

IA: Professeur, que doit-je penser d'un équipage composé de personnes qui, pour la plupart, ne font pas partie de l'Assemblée Galactique et proviennent d'une planète de NT4? Doit-je vous retirer ma confiance? Je n'ai aucun intérêt à vous nuire!

5.0.0/ les contrebandier du Tors Flors

Autrefois, un syndicat de marchands spécialisés dans l'armement ont fait fortune en vendant à des prix exorbitants des armes NT5-6 à des civilisations de NT inférieur. Ils sont directement responsables de la quasi disparition des Brégatulliens d'origine.

Affilié depuis à la C.P.M.V.V grâce au soutien du professeur Changro, ils se sont en partie reconvertis dans le commerce des profittes (nourriture universelle pour les spatiens).

Ils savent que si le professeur Changro révèle leur responsabilité, ils devront repartir dans la clandestinité. Ils

possèdent encore trois vaisseaux de guerre léger et quelques chasseurs.

Les contrebandier interviennent avant l'arrivée du plus que suffisant à « Chance de plone ». Ils ne disposeront pas forcément de la totalité de leur petite flotte à la première rencontre avec ce qu'ils prennent pour une proie facile. Par la suite, ils pourraient revenir avec les effectifs au complet.

Les Tor flors peuvent négocier, surtout après une première surprise ou si les Mega ont rencontré « Gloukoum l'ambiance » qui est le capitaine du « Plakon »

Vaisseau Type Puissance Vitesse Manœuvre Résistance

« Plakon » vaisseau de guerre léger 4 3 4 4

« Bagarre » vaisseau de guerre léger 4 3 3 5

« Poursuite » vaisseau de guerre léger 3 4 4 4

2 Chasseur lourd 2 3 3 2

4 Chasseur léger 1 4 5 1

C'est du matériel NT6. Les compétences des pilotes TL sont bonnes, l'équipage compétent mais indiscipliné.

A titre de comparaison, le plus que suffisant possède deux modes de fonctionnement

Mode du « Plus que suffisant » Puissance Vitesse Manœuvre Résistance

Transport léger 2 4 4 4

Chasseur lourd expérimental 4 4 6 5 (régénération 1 point/minute)

***Note technique:** A ce jour, le système de combat spatial n'étant pas encore développé, son fonctionnement est laissé à l'appréciation du MJ*

6.0/ Projet «·Solept Ashwoun·»

Le projet «·Solept Ashwoun·» («·nouvelle chance·» en Talyd) est un programme ambitieux de l'AG qui vise à redynamiser des planètes en difficulté en proposant aux habitants les plus motivés de devenir des pionniers sur une planète isolée de type «·Colonie propriétaire·». Mais c'est aussi un programme scientifique puisque de nouvelles technologies développées en partie sur la planète «·Brégatulla·» seront testées sur «·Ashwoun·».

Le système solaire d'«·Ashwoun·» se situe au confins de l'AG, à la limite de sa zone d'influence.

La seule planète du système, «·Ashwoun·», est une «·Colonie propriétaire·» recelant quelques vestiges indiquant une présence intelligente passée.

Son climat est plutôt froid. Les océans y sont très poissonneux. Pas de richesses minières particulières. Différentes créatures parcourent ses continents et peuvent faire l'objet d'élevages.

Elle présente un gros désavantage: Elle est loin des routes commerciales.

Ce projet bénéficie d'une ample médiatisation. C'est un symbole des capacités de l'AG (scientifique, développement, intégration, esprit pionnier...). Il est envisageable que ce projet soit aussi couvert par le

service de sécurité et d'espionnage de l'AG!

6.0.1/ Le Colonisateur1

C'est un vaisseau cargo orbital/planétaire (qui peut se poser sur une planète malgré sa taille) capable de transporter plus de 200.000 collons et leur équipement.

Affrété par les instances gouvernantes de la planète «·Brégatulla·», c'est un vaisseau qui est sensé rassembler et transporter le personnel scientifique des différentes planètes qui participe au projet «Solept Ashwoun·» plus leur matériel le moins encombrant.

Passagers en rapport avec le scénario :

«·Soor voor·»

«·Herzu Flu·»

«·Cartolon 1/4/1/1·»

Le voyage du "Colonisateur1" a été prévu en 5 étapes à partir de «·Brégatulla·»

Etape No1 «·Chance de Plone·»

Le point de transit A, situé dans l'astroport, a été détruits lors d'une révolte. Le point B se situe de l'autre coté de la planète et c'est un point de transit enterré (on peut se transiter lors de la descente mais pour le retour, il faut creuser...)

Etape No2 «·Astrotech-bing·» (cité orbitale autour d'une planète tellurique riche en métaux)

Point de transit existant sur la planète minière (attention gravité 2g)

Etape No3 «·Pergame IV·» («·le palais de l'Immédiator·»)

Point de transit dans l'astroport principal.

Etape No4 «·Talminore·»

Point de transit A dans la capitale «·Mino·». Point de transit B supposé existant.

Etape No5 «·Ashwoun·»

Point de transit en construction...

Les estimations (le voyage en triche lumière est sujet à des variations) pour un trajet jusqu'à Pergame IV donne 2 jours avec un pilote compétent. Jusqu'à 5 jours en pilotant par étapes et avec beaucoup de pauses pour ménager la santé du ou des pilotes...

De «·Brégatulla·» à «·Chance de Plone·», compter de 3 à 6 jours

De «·Chance de Plone·» à «·Pergame IV·», compter de 4 à 8 jours.

6.1/ Etape No1 «·Chance de Plone·» (NT 2 à 5) (6 pour la FRAG)

Ancien projet de la seconde AG (il y a plus de 11300 ans), cette planète a vu ses richesses minérales s'épuiser. Véritable gruyère, cette planète est criblée de galeries, vestige de plus de 10 millénaires d'exploitation.

Beaucoup de ses habitants se sont retrouvés piégés sur une planète très appauvrie. Plus tard, elle fut transformée en prison jusqu'à ce que les Médiates décident de la fermer. Mais certains occupants restent.

Actuellement, une base de recrutement de la FRAG y est installée, ce qui a produit une certaine agitation au sein de l'équilibre social. Beaucoup de ses habitants ont émit le souhait de quitter la planète d'où l'escale du Colonisateur1.

Cette planète a une organisation sociale complexe. Chaque habitant de Plone possède un nom en rapport avec son secteur, sa strate et sa subdivision. Exemple: Radius 3/8/12 signifie que Radius vient du secteur 3, dans la 12ème partie de la 8ème strate!

Cette dénomination issue du lointain passé de mineur des habitants de Plone a évolué pour constituer des castes hétérogènes avec un troisième chiffre indiquant le statut de la personne (plus le chiffre est bas, plus le statut est important)

Actuellement, on dénombre 12 secteurs découpés en strates sur une douzaine de niveaux répartie en 12 sous niveaux.

Ces dénominations numériques, devenues inutiles depuis l'appauvrissement de la planète, est à l'origine de nombreuses tensions, manifestations xénophobes, vendettas et guerres...

La FRAG exploite maintenant ce qu'elle appelle un gisement de talents. De plus, elle a pu évacuer des profondeurs une partie de la population dont les chances de survie ou la volonté de se battre sont jugées insuffisantes.

Durant l'escale du Colonisateur1, le spécialiste des exosquelettes «·Soor vooor·» est resté sur la base de la FRAG. Il a voulu faire une démonstration de son nouveau exo squelette au responsable innovation de la FRAG; il est parti avec une patrouille dans un endroit chaud 11/9/7 pour éliminer un paysage abusif!

La patrouille n'est pas encore rentrée (Noter que les communications ne fonctionnent pas dans la plupart des strates profondes de Plone)

On pourrait croire que «·Soor vooor·» abrite l'esprit d'Adorable et qu'un conflit de volonté est survenu à un mauvais moment mais en fait, ils se sont tout simplement perdus dans un dédale nouvellement créé par des autochtones qui ont conservé une partie de l'équipement et compétences de leurs ancêtres...

6.2/ Etape No2 «·Astrotech-bing·» (NT6)

Station commerciale approvisionnant en carburant divers, en matières enrichies, en système de constructions divers. Trois ascenseurs spatiaux font transiter les ravitaillements entre les installations en surface et la station orbitale.

Le problème sur cette station orbitale, c'est l'intérêt que risque de susciter le plus que suffisant. En effet, Astrotech-bing est en contact avec les « Tors Flors ». Si les Megas ont eu l'occasion de faire une démonstration des possibilités de leur vaisseau, les survivants vont être plus qu'intrigués et intéressés par sa technologie. Ils vont donc tenter de se l'approprier sur Astrotech-bing :

- Tentative d'investigation du plus que ;
- Tracasserie administrative pour retarder le départ du vaisseau ;
- Invitations diverses avec nombreux cadeaux proposés au capitaine du vaisseau ;
- Déplacement du hangar qui abrite le vaisseau ;
- Tentative de prélèvement d'échantillons ;
- Proposition de pots-de-vin
- ...

6.3/ Etape No3 «Pergame IV» (NT6)

Pour plus de détails sur la planète Pergame IV, se reporter au paragraphe 10.6 de l'Encyclopédie Galactique.

Haut lieu de la diplomatie galactique, Pergame IV est un cauchemar pour les individus qui fuient les mondanités.

C'est le point de rendez-vous de tous les vaisseaux participant au projet «Solept Ashwoun» :

Hywiwx va être très sollicitée pour participer à des mondanités en tant que représentante des maîtres du métal ;

Des reporters du journal « éveil » vont vouloir converser avec l'IA du plus que suffisant ;

Le plus que suffisant a invité un androïde issu des zones franches positroniques. S'il est découvert, c'est l'immobilisation du vaisseau et des procédures diplomatiques pendant des jours ;

Le plus que suffisant prendra l'initiative de s'enfuir grâce à ses capacités mimétiques mais un mandat de recherche sera alors lancé ;

6.4/ Etape No4 «Talminore» (NT 5-6)

Vestige du passé, cette planète paisible abrite un très grand nombre de ruines, de cité fantômes. Une partie des passagers du Colonisateur1 ont décidé de s'installer sur Talminore plutôt que sur Ashwoun.

Leur chef, «Cartolon 1/4/1/1», est un individu charismatique qui est parvenu à rassembler plus de 12.000 colons et à convaincre les autorités de Talminore de les laisser s'installer sur une partie de la planète. Il est le responsable de l'escale et du chargement de Colonisateur1 sur «Chance de plone» (Mais il a embarqué sur Brégatulla).

Il est difficilement joignable car un peu paranoïaque. Et pour l'instant, il est indisposé (une indigestion contractée lors d'une des nombreuses réceptions données sur Pergame IV).

De toute façon, s'il n'a pas vu Adrable sion troisième monter sur le Colonisateur, il ne faut pas oublier que plus de 150.000 personnes ont embarqué sur ce cargo et qu'il n'a pas rencontré tous les scientifiques du vaisseau...

6.5/ Etape No5 «Ashwoun»

Cette planète est à la limite du champ d'influence de l'AG, loin des routes commerciales. Elle est proche d'une région riche en planètes habitables; Ashwoun n'est qu'une étape...

Planète habitable pour les êtres carbone, bien qu'un peu froide pour les Talsanits. Grande possibilité agricole. Terraformage inutile.

«Herzu flu» un xeno-botaniste «Flair» (une race humanoïde non Talsanite vivant en symbiose avec les végétaux de leur planète)



Image holographique: sorte d'humanoïde au troc allongé et muni de 3 paire de bras/jambes

Compétence: Spécialiste en «Nutrition botanique»

Rapports avec la guilde des Megas: Niveau 1 (connaissances vagues de la guilde et de ses actions)

Il est responsable d'une partie de l'implantation de végétaux sur Ashwoun. Il peut témoigner que Adrable n'est pas monté sur le Colonisateur1 puisse qu'il l'a accompagné lors de sa sortie hors de Brégatulla, jusqu'à son entrée dans le dôme hôpital de Brégatulla!

[7/ les personnages près tirés](#)

		Compétence	Niveau
			*Administration
Manchu Zhang «·Anch·»	Culture:: Chinoise	*Art (Kung-fu)	5
	Activité 1:: Trafiquant	*combat (Kung-fu)	4
	Activité 2:: Fouineur	*combat (armes de point)	3
	Description:: asiatique de taille moyenne (1.62m) pour 55Kg, Manchu a le visage lisse mais le regard malicieux.	combat (armes blanches)	2
		*Communication(marchander)	6
		*Conduite/Pilotage	2
		*Construction/destruction	4
		*Discrétion filature	6
Percevoir		Note de Transfert	
Empathie	Perception		
6	5		
Réagir			
Décision	Réflex		
5	6		
Agir			
Intellect	Adaptation		
4	5		
Forcer			
Volonté	Force		
6	4		
Résister			
Mental	Constitution		
6	5		
Transfert:: 4		Transit:: 3	
Magie::		Psy::	
Niveau actuel général:: _____			
Volonté:: _____			
Force:: _____			
Mental:: _____			
Constitution:: _____			
Notes::			
Scénario:: "la ballade" (N1)			
Nom du joueur:: _____ Maître de jeux:: _____ Date de création:: _____			

Historique

Manchu Zhang 35 ans

Officiellement vendeur d'objets rares, je suis un monte en l'air reconnu et encore jamais pris, connu dans le

milieu sous le nom de «·Anch·».

Né d'une famille de forain itinérant qui a parcouru la plupart des provinces de la république populaire de chine, mon lieu de naissance est très approximatif. Les membres de ma tribu ont tous été décimés par une obscure maladie lorsque j'avais à peine 10 ans. Je me débrouille seul depuis, quelle que soit la taille de la cible, avec plus ou moins de succès.

j'ai pris de l'assurance à l'âge de 16 ans en entrant dans une organisation mafieuse dans laquelle on me confiait des missions d'espionnage et de renseignement.

Savoir obtenir des informations et aussi savoir les monnayer, telle est ma voie. il faut faire ce pour quoi on est doué. Je travaille souvent sous la couverture d'antiquaire à la recherche d'objets anciens. Depuis que j'ai intégré la guilde, je me suis trouvé une grande curiosité pour les artefacts des autres mondes·; Les antiquités galactiques, ça c'est grand·!

Équipement (pour le détail du matériel, consulter le paragraphe "Le service 'M'" de ce scénario):

un ensemble veste pantalon·;

un sac de toile·;



un paralysant camouflé en téléphone portable·: 5 charges·;

une trousse d'espionnage·;

un ordinateur de poche·;

une carte d'identité à valider au nom d'un organisme de presse·;

une carte de crédit avec 5000Cr·;

		Compétence	Niveau		
			*Administration	3	
Cordelia McMaster	Culture:: Anglaise (écosse)	*Art (peinture)	3		
	Activité 1:: Dilettante aventurière	*combat (arme de tir)	5		
	Activité 2:: Ranger	*combat (armes blanches)	3		
	Description:: "Cordi" est une jolie jeune fille, sportive et élégante qui viens de fêter ses 24 ans; Toujours partagée entre le milieu mondain et le sauvage, certaines personnes pourraient être surprises par sa formation de ranger mais son charme fait autorité dans les situations de survie..	combat (main nues)	2		
		*Communication	4		
		*Conduite/Pilotage	3		
		Connaissance (de l'art)	3		
		*Construction/destruction	2		
		*Discrétion filature	2		
		Note de Transfert		*Electronique/Infomatique	1
				*Etiquette	4
				*Mécanique/bricolage	2
				*Milieu (urbain)	3
Milieu (sauvage)	6				
Milieu (rural)	4				
*Premier Soins	4				
*Prouesse physiques	5				
*Remarquer détail	6				
*Science (Général)	1				
*Tactique	1				
Percevoir					
Empathie	Perception				
5	5				
Réagir					
Décision	Réflex				
6	4				
Agir					
Intellect	Adaptation				
5	7				
Forcer					
Volonté	Force				
7	4				
Résister					
Mental	Constitution				
5	3				
Transfert:: 4 Transit:: 4					
Magie:: Psy::					
Niveau actuel général:: _____					
Volonté:: _____ Force:: _____					
Mental:: _____ Constitution:: _____					
Notes::					
Scénario:: "la ballade" (N1)					
Nom du joueur:: _____ Maitre de jeux:: _____ Date de création:: _____					

Je me nomme Cordelia McMaster, issue de la noblesse anglaise. J'ai passé ma jeunesse dans les Highlands où mes parents possèdent une propriété...

mon père, Lord McMaster, est ambassadeur à la retraite, ce qui m'a permis de visiter de nombreux pays pour finir en France où je m'y plais beaucoup (ah, ces frenchy).

Ne voulant pas me cantonner à une vie dorée, je me suis investie dans de nombreuses ONG humanitaires lors mes différents voyages, d'abord en suivant mes parents, puis seule, au gré des besoins... cela m'a permis d'acquérir une bonne expérience dans des domaines variés qui seront, je n'en doute pas, utiles à un MEGA en exercice.

Que de souvenirs dans les dunes de sables des déserts africains, que de batailles contre les moustiques des jungles orientales, quelle vision du haut du Uluru australien...

je me suis retrouvée en France suite à une demande de mon père qui souhaitait me voir me poser un peu... dans un domaine culturel ou j'ai du (une fois de plus) me former "sur le tas" comme ils disent ici mais où mes nombreux contacts m'ont été très utiles.

C'est là qu'a vraiment commencé ma vie, celle de Mega actif!

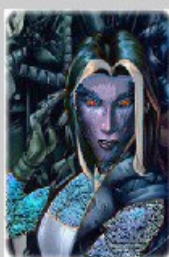
Voilà donc pour les grandes lignes. Si certains souhaitent en savoir plus, je suis prête à les recevoir et nous pourrons bavarder plus amplement devant un bon thé oriental dont j'ai le secret!

Équipement (pour le détail du matériel, consulter le paragraphe "Le service 'M'" de ce scénario):

- un sac à dos standard;
- un sac de toile;
- un paralyzants camouflé en ours en peluche: 5 charges;
- un ensemble veste pantalon;
- une combinaison «Baroudeur»;
- une blouse blanche;
- un vêtement ample et flottant;
- une paire de micro jumelles;
- un Médiset NT 4;
- un couteau de survie;
- une carte d'identité à valider au nom d'un organisme de presse;
- une carte de crédit avec 5000Cr;



Hiwiwx



Culture: E.T Ganymédienne

Activité 1: Maître du métal

Activité 2: Conceptech

Description: Une Ganymedienne d'une famille proche de la variété des Sokhanns; c'est-à-dire en apparences très semblables aux Talsanites. Elle mesure 1m 71 pour un poids de 72kg, sa peau est recouverte de fines écailles bleutées. De petites dents blanches et pointues, une langue très rouge, des yeux couleur de rubis et des petites griffes rétractables en guise d'ongles.

Percevoir

Empathie Perception

5

6

Réagir

Décision

5

Réflex

4

Agir

Intellect

7

Adaptation

7

Forcer

Volonté

6

Force

3

Résister

Mental

5

Constitution

5

Note de Transfert

Transfert: 3

Transit: 3

Magie:

Psy:

Niveau actuel général: _____

Volonté: _____ Force: _____

Mental: _____ Constitution: _____

Notes:

Scénario: "la ballade" (N1)

Nom du joueur: _____ Maître de jeux: _____ Date de création: _____

Compétence

Niveau

*Administration

1

*Art (danse ganymédienne)

1

*combat (arme à rayons)

2

*combat (clef à molette)

1

*Communication

2

*Conduite/Pilotage

2

*Construction/destruction

2

*Discrétion filature

1

*Electronique/Infomatique

5

*Etiquette

3

*Mécanique/bricolage

7

Métier (Nano métallurgie)

5

*Milieu (urbain)

2

4

*Premier Soins (E.T ganym)

1

*Prouesse physiques

1

*Remarquer détail

2

*Science (Général)

4

Science (physique)

3

Science (métallurgie)

5

*Tactique

1

Pour plus de détails sur la race de type ganymédien, consulter le chapitre 8.1.2 de l'Encyclopédie Galactique.

Historique:

Hiwiwx est née dans une famille de l'aristocratie de "Omicron Leporis Bis" (la planète Mère des Ganymédiens). Son éducation en tant qu'aristocrate lui donnait l'impression d'étouffer. Elle rêvait de s'enfuir, de visiter des planètes lointaines.

Dès l'âge de 8 ans, elle passait son temps libre à se bricoler des jouets à partir d'éléments technologiques divers comme des robots ménagers, des caméras de surveillance, des portes, des sas de sécurité, un robot de protocole chargé de veiller à son éducation...

A 14 ans, elle raconta à un de ses parents un rêve à propos de gigantesques créatures dérivant dans un malstrom d'étoiles scintillantes. Peu après, elle fut délivrée d'une grande partie de ses cours de bienséance Ganymédienne pour intégrer la caste des «·maîtres du métal·».

Les «·maîtres du métal·» forment une caste traditionnelle d'ingénieurs qui conservent une part importante de rituels et de cérémonies datant de plusieurs millénaires (ils ont été à l'origine d'un grand nombre de découvertes dans le domaine des matériaux de construction pour les vaisseaux spatiaux de l'Assemblée Galactique). Par contre, même si Hiwiwx a appris les usages de la caste, elle ne les a pas souvent respectés.

Ses dons pour la mécanique et son adresse naturelle lui ont permis d'achever sa formation de «·maître du métal·» malgré la désapprobation de beaucoup de ses supérieurs. Contactée très tôt par la guilde, (14 ans) le soutien de celle-ci a certainement contribué à la patience de ses professeurs.

Depuis qu'elle a intégrée l'école conceptech de la guilde, elle en profite pour visiter des mondes lointains et si possible avancés technologiquement.

Actuellement, Hiwiwx a 19 ans et sa formation de conceptech est sur le point de se terminer.

Elle a participé au transport des nano éléments à bord du plus que suffisant pour un projet qui consiste en gros à adapter la technologie des griffes des maîtres du métal pour des structures plus grandes comme celle d'un petit vaisseau.

Équipement (pour le détail du matériel, consulter le paragraphe "Le service 'M'" de ce scénario):

une «·griffe·» des maîtres du métal: C'est un outil qui a pour forme de base un croissant bleuté. Véritable clef à molette polymorphe, la griffe peut changer de forme afin de s'adapter à son utilisation (pince, tournevis, clé, lime à ongle...);

un sac à dos expérimental équipé d'un générateur antigrav. Ce sac à dos possède des montants métalliques tubulaires internes. Il pèse 10 Kg à vide sans activer l'antigrav mais une fois activé à sa pleine puissance. Il annule 60 Kg pour 10 h. Il est possible de régler la puissance grâce à un potentiomètre situé à la base du montant gauche, gradué jusqu'à 60 Kg avec une position "+". Gourmand en énergie, il utilise deux batteries lourdes standards camouflées au fond du sac;

Commentaire de Hiwiwx: La position + dissimule un mode laser lourd en cas de besoin mais je n'ai pas encore trouvé le temps de l'expliquer aux personnels du service 'M';

une bande de texlar super adhésif;



un «·holo maillot de bain·»;

un ordinateur de poche;

une «Prolog anti-G.»;

une carte d'identité la présentant comme représentante des Maîtres du métal pour l'AG.;

une carte de crédit avec 5000Cr.;

		Compétence	Niveau
		*Administration	3
Léo Mitis 	Culture:: Française	*Art (jonglerie)	4
	Activité 1:: Pilote de chasse	*combat (arme à feu)	4
	Activité 2:: Astro	*combat (main nues)	3
Description:: un beau mec 1m80 pour 70 kg, cheveux châtain, la trentaine, l'air un peu nerveux.		*Communication	2
		*Conduite/Pilotage	8
		*Construction/destruction	2
		*Discrétion filature	2
Percevoir Empathie Perception 4 6		Note de Transfert *Electronique/Infotmatique 3 *Etiquette 2 *Mécanique/bricolage 3 *Milieu (urbain) 2 Milieu (aérien/spatial) 5 *Premier Soin 1 *Prouesse physiques 4 *Remarquer détail 6 *Science (Général) 2 *Tactique 3	
Réagir Décision Réflex 6 8			
Agir Intellect Adaptation 5 5			
Forcer Volonté Force 5 4			
Résister Mental Constitution 3 5			
Transfert:: 3 Transit:: 4 Magie:: Psy::			
Niveau actuel général:: _____ Volonté:: _____ Force:: _____ Mental:: _____ Constitution:: _____			
Notes:: Scénario:: "la ballade" (N1) Nom du joueur:: _____ Maitre de jeux:: _____ Date de création:: _____			

Historique:

Jeune officier pilote très prometteur de l'armée de l'air française. Une erreur de son copilote provoqua le crash de son appareil. Malheureusement, ce copilote était fils de général. La faute en incombait donc à Léo, qui fut mis à la porte sans ménagement, avec une légère claudication. Cet accident de vol brisa sa carrière. Heureusement, la technologie médicale de la guilde lui a rendu le plein usage de ses jambes.

Formé à la plupart des techniques de pilotage ou de conduite (spécialité: tout ce qui vole), son passage dans l'armée lui a apporté les bases d'utilisation des armes à feu.

Un peu nerveux, il déteste attendre à ne rien faire.

Équipement (pour le détail du matériel, consulter le paragraphe "Le service 'M'" de ce scénario):

un sac à dos standard;

un sac de toile;


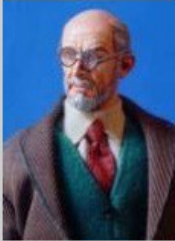
une paire de lunettes modèle «Shiva»;

un ensemble veste pantalon;

un paralyseur camouflé en montre à quartz 5 charges;

une carte d'identité à valider au nom d'un organisme de presse;

une carte de crédit avec 5000Cr;

		Compétence	Niveau
			*Administration
Professeur. Marmaduke McAllister	Culture:: Royaume-Uni (Ecosse)	*Art (culture artistique)	2
	Activité 1:: Archeo-ethnologue	*combat (arme à feu)	3
	Activité 2:: Ecosophe	*combat (plaquage)	3
	Description:: Dans les 50 ans, carrure de rugbyman aux cheveux gris (Type Haroun tazieff). Yeux rieurs. Barbe courte.	*Communication	5
		Connaissance (Histoire AG)	
		Connai (Xeno-archéologie)	
		Connai (linguistique)	3
		*Conduite/Pilotage	3
		*Construction/destruction	3
		*Discrétion filature	2
Percevoir		Note de Transfert	
Empathie	Perception		
6	6		
Réagir			
Décision	Réflex		
3	3		
Agir			
Intellect	Adaptation		
7	4		
Forcer			
Volonté	Force		
6	3		
Résister			
Mental	Constitution		
5	4		
Transfert:: 5 Transit:: 7 Magie:: Psy::			
Niveau actuel général:: _____ Volonté:: _____ Force:: _____ Mental:: _____ Constitution:: _____			
Notes:: Scénario:: "la ballade" (N1)			
Nom du joueur:: Maître de jeux:: Date de création::			

Historique::

Éminent ethnologue formé à Cambridge, le professeur McAllister a travaillé sur l'archéologie et l'histoire Africaine (Nigeria) et au Proche Orient (Mésopotamie). Veuf, 3 enfants, 5 petits-enfants (sur Terre), amateur de single malt et de cigares. A de nombreux contacts en Afrique (administration, expatriés et bien sur guides, pisteurs, etc.).

Il parle anglais, Français, Swahili, Bantou, Hindi, plusieurs langues africaines (ex. : Peul, Bambara, Yoruba...), Arabe classique sans compter des notions dans plusieurs langages sémites ou autres.

Après son recrutement par la guilde, il a suivi une formation sur Archazil dans plusieurs domaines :

migrations Talsanites
xeno-archéologie (cultures non-talsanites)
histoire et archéologie de l'AG
historique du voyage spatial

Le professeur McAllister a déjà à son actif une dizaine de missions pour la guilde, c'est un - AIC Expérimenté (Agent inter continuum «·Vert·»). Toujours fasciné par les cultures étrangères, c'est avec un certain plaisir que «·prof·» (comme ses collègues Megas l'appellent souvent) part en mission par curiosité plus que par amour de l'aventure encore que malgré son âge et son expérience...

Équipement (pour le détail du matériel, consulter le paragraphe "Le service 'M'" de ce scénario):

un sac à dos standard·;
un paralyzants camouflé en gourde·: 5 charges·;
une combinaison «·Baroudeur·»·;
une pipe avec réserve de tabac à rêver·: 5 doses. Pipe ordinaire mais le tabac l'est moins, il s'agit d'une puissante herbe relaxante hallucinogène dont la fumée a la propriété d'être sensible aux songes éveillés de ses consommateurs·; ce qui produit parfois de superbes arabesques ou bien même pour les esprits les plus exaltés, des fresques holographiques colorées. A déconseiller aux êtres souffrants de dérangements d'ordre psychologiques·;
un ordinateur de poche·;
une carte d'identité à valider au nom d'un organisme de presse·;
une carte de crédit avec 5000Cr·;

Une cartes d'identités a valider au nom d'un organisme de presse (voir description matériel)

N2.La Ziggourat

Présentation :

Ce scénario est une occasion de visiter certaines régions de la terre de nos jours (principalement la Mauritanie et l'Irak en 2015) puis, plus tard dans la mission, d'y retourner dans un passé lointain (mésopotamien période UR III en -2100).

La partie final de cette aventure consiste à faire une expédition sur une autre planète qui peut faire penser à l'ère jurassique sur terre et donc à encore plus loin dans son passé.

Cependant, la dernière partie de l'aventure est plus fantaisiste au niveau historique, car plusieurs espèces de dinosaure y sont intelligentes et conscientes, elles ont même bâti des civilisations avec des monuments de culte rassemblant à des Ziggourats...

Ce scénario est prévu pour 5 Megas pré tirés :

Hiwiwx : Concepteur ganymédienne (indispensable)

Marmaduke McAllister : écologiste (vivement recommandé)

Cordelia McMaster : Ranger (recommandé)

Bem Ahanda : Patrouilleur

Léo Mitis : Astro

+ éventuellement

Manchu Zhang : Fouineur

+ En remplacement

Moura ould Taya : guide (non MEGA)

Ils peuvent être remplacés par les personnages de vos joueurs.

Le scénario peut être joué en une séance de 10 heures ou deux de 6 heures.

Son déroulement idéal serait :

- retrouver le MEGA «Hernest Lepaingard» en Mauritanie

- retrouver le premier piège IC en Irak

- faire un repérage sur QF1-1105 pour trouver la faille qui communique avec QF6-0006

- aller sur QF1-0356 retrouver l'intrus et l'enfermer dans le nouveau piège IC

- retourner sur QF1-1105 pour jeter l'intrus dans la faille qui mène à QF6-0006.

0.0 le briefing

0.1 La première équipe

0.2 Nouvelle équipe

1.0 Le périple de «·Hernest Lepaingard·»:

1.1 Sur QF1-1105

1.2 Le transit de QF1-1105 à QF1-0356

1.3 Le transit de Ur QF1-0356 à Bagdad QF1-0001

1.4 Le transfert de «·An Nasiriyah·»(Irak) QF1-0001 à «·Nouakchot·» (Mauritanie) QF1-0001

2.0 Mauritanie

2.1 Le point de transit

2.2 Le contact «·Moura Ould Taya·»

2.3 Chingueti

2.4 Fort Saganne

2.5 Les paroles en Sumérien

3.0 Irak QF1-0001

3.1 Le point de transit du musée de Bagdad

3.2 Nasiriyah

3.3 La ziggourat d'Ur (QF1-00001)

4.0 Mésopotamie QF1-0356

4.1 Le point de transit sur QF1-0356

4.2 Version **courte**

4.3 Version **longue**

4.4 **la religion Mésopotamienne**

4.5 **Organisation du pouvoir**

4.6 **Exemple d'activités pendant le voyage**

5.0 La vile d'UR

5.1 Description

5.2 La Ziggourat

5.3 Histoire d'Ur

5.4 La situation actuelle

5.5 **La cérémonie de départ**

5.6 Le piège

6.0 «·le pack·» jurassique

6.1 Deux ethnies intelligentes évoluées

6.2 **les traditions locale**

6.3 La Situation

7.0 Les personnages pré tirés

0.0 le briefing

Note pour le MJ :

il s'agit de décrire une mission de rattrapage après l'échec d'une première équipe.

la raison du choix des personnages des joueurs pour la constitution de cette nouvelle équipe réside, si les joueurs font la campagne du plus que suffisent dans l'ordre et avec les personnages pré tirés, an la présence de Hiwiwx, un des rare agents de la guild disponible capable de régler un piège inter-continuum, .mais aussi dans celle du professeur McAllister qui connais le mega disparu.

Si d'autres personnages sont joué, c'est le fait que ce soit des terriens qui motive le choix du major (les terriens sont prioritaire pour les mission s'effectuant sur leur monde ou sur ses autres versions dans des univers parallèles).

Une brèche s'est ouverte entre QF6-0006 et QF1-1105! Une chose, une euh... Une entité sous forme d'énergie... ou plutôt de non-énergie a surgie dans QF1-1105.

Nous avons envoyé une équipe pour recueillir des informations sur une planète primitive de QF1-1105 baptisée «le pack» dans laquelle a été repérée L'intrus...

Cette équipe a découvert qu'il est originaire de QF6-0016 (un univers improbable dont l'existence statistique n'est plus seulement une éventualité mais une certitude). Il absorbe l'énergie qui l'entoure, y compris celle des êtres vivants.

Cette forme de vie ne semble pas fonctionner sur les principes qui régissent la majorité des univers que nous avons pu explorer, y compris le notre.

Habituellement, nous appelons ces créatures des «intrus» issus des plans démons mais ne vous y trompez pas, ils n'ont pas grand-chose à avoir avec le folklore terrien à part le fait qu'ils viennent d'un autre univers.

D'autre part, ils sont souvent dotés de puissants pouvoirs psys.

0.1 La première équipe

La première équipe envoyée sur QF1-1105 avait pour mission de:

- trouver la faille entre QF6-006 et QF1-1105;
- capturer l'intrus grâce à un «piège IC» (inter-Continuum) conçu par nos ingénieurs et spécialistes du continuum;
- le renvoyer a travers la faille
- refermer la faille.

L'ennui, c'est que la première équipe est tombée sur l'intrus avant de trouver la faille. De plus, le manque de données sur cette créature n'a pas permis d'affiner les réglages du piège...

Cette chose absorbe l'énergie des alentours, sur un grand nombre de longueurs d'ondes et provoque la corrosion de la plupart des matériaux. Le piège a été développé afin de réduire la capacité de nuisance de l'intrus lui-même (le Major fait apparaître un hologramme, une sorte de structure translucide en forme de zeppelin de la taille d'un ballon de rugby).

Le rapport de l'équipe déclare que l'influence de l'intrus sur le monde de QF1-1105 «le pack» semble avoir évolué. Ils ont rapidement identifié une perturbation du continuum grâce au système de localisation implémenté dans le «piège IC». Pensant avoir trouvé la faille, ils sont tombés en fait sur la créature qui avait pris la forme d'un saurien très brillant et pesant dans les 20 à 30 tonnes aux prises avec une douzaine d'autres créatures semblables mais possédant deux têtes. Une fois la plupart des sauriens à deux têtes éliminés par l'intrus, les Megas lancèrent le «piège IC» pour capturer l'intrus et éventuellement s'attirer la sympathie des sauriens à deux tête survivants.

Le piège a fonctionné mais la "sympathie" des sauriens à deux têtes s'est transformée rapidement en haine et la charmante population locale a pris pour cible l'équipe des Megas. Sans compter que, malgré le piège, l'intrus provoquait toujours une importante fatigue pour l'équipe.

Finalement, les Megas optèrent pour une retraite stratégique vers le tétraèdre à destination de Norjane.

Les théories de nos chers Norjans se sont avérées insuffisantes car si l'intrus a bien été circonscrit dans le piège, le Mega «Hernest Lepaingard», un AIC Vétéran spécialiste du transit, ayant la responsabilité du transport du colis, a disparu dans l'inter continuum. Le reste de son équipe est revenu épuisé et dans l'incapacité de repartir avant plusieurs jours de repos.

D'après les autres membres de la première équipe, «Hernest Lepaingard» parlait très sérieusement de tenter d'entrer en communication avec l'intrus grâce à son pouvoir de transfert. Peut-être que le Mega a jugé préférable de ne pas ramener l'intrus dans le sanctuaire avec un piège insuffisamment calibré...

Note pour le MJ:

Le professeur Marmaduke MacAllister connaît bien Hernest; C'est un collègue ethnologue qui a été consultant dans des films historiques ou des péplums. Il le sait intègre, bien que très indépendant.

0.2 Nouvelle équipe

Nous avons demandé l'aide d'un «Guetteur» et celui-ci nous a indiqué que l'intrus se trouvait sur QF1-0356, plus précisément sur une terre parallèle correspondant à notre antiquité en -2100 avJC ou en 5100 selon le calendrier de l'AG. Par contre, le Mega «Lepaingard» a été localisé sur la terre de QF1-0001 (notre univers).

Après plusieurs mois de recherches, nous venons enfin de retrouver la trace de «Hernest Lepaingard» dans le désert saharien en Mauritanie. Ce n'est pas étonnant, son dossier indique la création de plusieurs points de transit notamment:

En Mauritanie à «Nouakchot» (QF1-0001)

Dans les sous sols du musée de Bagdad (QF1-0001)

Sur la terre parallèle de QF1-0356 (localisation selon le temps de jeu choisi par le MJ, voir « 4.1 Le point de transit sur QF1-0356 »)

Notre agent sur place, une certaine «**Moura Ould Taya**», a déclaré qu'il se comportait comme un dément et qu'il s'était dérobé à chacune de ses tentatives de contact.

Le plan de votre mission consiste à :

- retrouver Le Mega «**Hernest Lepaingard**». (QF1-0001 Mauritanie);
- l'interroger et si possible, le ramener parmi nous;
- retrouver les restes du premier piège (QF1-0001) afin de valider son paramétrage;
- retrouver l'intrus (QF1-0356) sur la terre en -2100 (montagnes libanaises ou au choix du MJ);
- l'enfermer dans le second «**piège IC**»;
- Se transiter sur QF1-1105
- trouver la faille;
- le ramener dans son monde d'origine;
- fermer la faille après le départ de l'intrus.

Mais vous serait peut-être amené à l'adapter selon la situation !

Le nouveau piège ressemble à un icosaèdre tronqué (ballon de foot) sous forme de fils de fer en matière translucide bleutée (c'est Hiwiwx qui a choisi la couleur de base) que le service 'M' a habilement camouflé en véritable ballon avec «**Mondial 2006 allez ZiZou**» marqué dessus (on notera un certain retard quant aux informations provenant de Sol III...).

Pour son réglage, il faudra rentrer les paramètres en fonction des indications prélevées sur le précédent piège.

La Mega Hiwiwx possède l'outillage et les compétences qui permettront de régler le piège.

Le piège possède un système de repérage de l'intrus qui est efficace sur une centaine de mètres ou sur des objets qui ont été longtemps à son contact.

N'oubliez pas que la planète Sol III possède une antenne de la guilde des Megas!

Vos Nanordis peuvent la contacter et au besoin elle pour fournir des informations ou éventuellement une couverture.

Si vous pouvez vous en passer, ce sera une preuve de débrouillardise pour vos futures puissions; Cependant, dans le doute, contactez les!

1.0 Le périple de «**Hernest Lepaingard**»

Note pour le MJ :

voici l'historique des déplacements du Mega que les joueurs vont devoir retrouver.

Historique des transits de Hernest:

QF1-0001 «sanctuaire de Norjane» à QF1-1105 «le pack»;
QF1-1105 «le pack» à QF1-0356 «Liban» ;
QF1-0356 «Ur» à QF1-0001 «musée de Bagdad» (Irak);
QF1-0001 «An Nasiriyah» (Irak) à QF1-0001 «Nouakchot» (Mauritanie).

1.1 sur QF1-1105

L'intrus est rapidement localisé et enfermé dans le «piège IC». Une fuite à travers le point de transit a semblé préférable comme alternative à un très proche écrasement par une horde de sauriens géants et agressifs.

1.2 Le transit de QF1-1105 à QF1-0356

Conscient du danger que représente l'intrus, Hernest transporta lui-même le piège durant le transit mais senti ses forces l'abandonner rapidement. Quant le Transit commença à riper, il décida de se concentrer sur un point qu'il avait déjà créé sur QF1-0356 lors des recherches sur les premières civilisations terriennes (pensant qu'il ne créerait pas trop de dommages, vue la faible densité de population locale).

Arrivé sur place, l'être avait épuisé les ressources physiques de Hernest mais heureusement, ce dernier possédait une force de caractère comme seule peuvent en posséder les Megas expérimentés. Il tenta un transfert sur l'intrus et réussit, au bord de la folie, à communiquer avec lui.

L'être cherchait un moyen de retourner chez lui et avait le souvenir de la faille par laquelle il était venu, une sorte de pyramide. Hernest connaissait l'existence des pyramides mésopotamiennes et proposa à l'être un marché: Il l'aiderai à retourner chez lui et en échange, l'intrus faisait en sorte de ne rien tuer de vivant.

L'intrus accepta mais Hernest n'avait pas vraiment de contrôle sur l'entité. Quand il réintégra son corps, une partie de l'intrus le suivit et Hernest se mit physiquement à briller d'une lueur blafarde (surtout la nuit). De plus, il commença à confondre les pensées de l'intrus avec les siennes.

Il chercha alors de l'aide pour créer un point de transit pendant que l'intrus serait suffisamment nourri et vu que Hernest connaissait bien la région d'entre les deux fleuves il y mena l'Intrus.

Le chemin fut jonché d'individus épuisés, d'animaux mourants de plantes flétries et même de quelques cadavres et la peur se répandit au point que les gens, pourtant peu nombreux, s'écartaient de son passage. Cet être brillant portait un étrange panier (le piège) et Hernest faisait son possible pour dissuader les curieux de l'approcher d'avantage.

Ils partirent vers la Citée D'Ur qu'Hernest avait étudié sur QF1-0001 et où il avait rencontré ces prêtres sur QF1-0356 Notamment « Ennirgalanna ».

1.3 Le transit de Ur QF1-0356 à Bagdad QF1-0001

Arrivé à Ur, Hernest créa un point de transit sur la Ziggourat. Le jeûne prolongé imposé par la création du point de transit affama aussi «L'intrus» qui brisa le piège et se mit en recherche d'un autre hôte capable de lui procurer de l'énergie. La grande prêtresse de Sin « Ennirgalanna » accueillie Hernest et veilla sur lui pendant sa longue prière ; Et quant «Nannaru» (le brillant) disparu dans le tétraèdre, elle devient « Namra-sît» (plaine lune) l'incarnation de Sin.

Hernest parvint à créer le point de transit et à s'enfuir avec le piège vide, une seule idée en tête: créer un point de transit pour s'enfuir puis créer un autre point de transit pour s'enfuir puis... Tout en empêchant quiconque de l'approcher car il croit, dans son délire, que la créature va les vider de leur forces (ce n'est plus vrai). Cependant, il tente de les approcher à distance respectable car il a préparé, en urgence, avant de sombrer dans la démence et de s'enfuir de QF1-0356, un message:

kib nansis kid mili ur

kib su ug uku

zi lugal kin ma ri Ur-Kassdim É-giš-šir-gal ag gigir

dib ig gi gùb kib nansis

tila zid

Hernest n'est plus très cohérent, il reproduit le schéma suivant:

- a)éviter tout contacts ;
- b)trouver un refuge;
- c)créer un point de transit pour s'enfuir;
- d)transmettre son message.
- e)Éviter tout contacts...

Son esprit est tellement perturbé qu'il sera très difficile de tenter un Transfert (résistance au transfert=20). Sans compter le fait que, même une foie transféré dans le corps de Ernest, trouver des informations pertinentes ne sera pas facile.

1.4 Le déplacement de «An Nasiriyah»(Irak) QF1-0001 à «Nouakchot» (Mauritanie) QF1-0001

Dans le musée de Bagdad, le point de transite est enterré, et la salle qui l'abrite comporte divers antiquités surveilles par un nouveau conservateur qui ne connais pas Herneste, il a une famille a nourrir et l'intrusion du personnages halluciné décoré d'un beau pendentif lui fourni un prétexte pour arrondir ses fins de mois. après un difficile marchandage, Hernest arrive à convaincre le conservateur de le laisser partir avec quelques dollars contre son pendentif en or massif cadeau de la prêtresse de Sin.

En suite, il a réussi a retrouver divers collègues (guides archéologues intellectuels et autres amis) qui survivent en formant une sorte de résistance locale avec pour but de sauver ce qu'il peuvent de leur patrimoine culturel et de survivre.

En voyant Hernest, les résistants on cru qu'il ait été torturé pour savoir ou trouver des relique; ils ont aussitôt décider de l'aider, mais n'ont pas pus l'empêcher de partir.

Arrivé non loin des restes de la citée d'Ur, dans sa folie, il tente de faire disparaître l'intrus en enfouissant le piège cassé au sommet de la Ziggourat mais ce n'est pas la bonne pyramide (la faille se situe au sommet de celle de QF1-1105). De plus, l'intrus s'est échappé du piège (il est resté sur QF1-0356 dans le corps de « Ennirgalanna »).

Puis Hernest dépensa le reste de son argent pour une chambre d'hôtel dans laquelle il confectionna un autre tétraèdre avec la matière première qui lui tomba sous la main (les prospectus gratos de l'hôtel «·l'akkadiens·»)

Arrivé a Nouakchot, il s'enfuit a l'approche de Moura (peut être l'a t' il confondu avec « Ennirgalanna » et son attitude autoritaire). Il emprunte un chameau et part en direction d'un lieu qu'il connaît bien pour avoir participé en tant que consultant au tournage d'un film.

Sur place, il relâche sa monture et part s'installer plus loin dans des grottes humides pour recréer un point de transit à partir de l'argile qu'il y trouve.

Mais de temps en temps, il effraie les rares touristes qui viennent visiter les ruines du fort en leur transmettant de loin son message.

C'est la que les hommes de Moura ont retrouvé sa trace et leur chameau...

2.0 Mauritanie

Note pour le MJ :

C'est ici que devrait commencer l'aventure pour les joueurs, vous pouvez visionner le vieux film d'Alain Corneau sorti en 1984 « Fort Sagan » et divers reportage sur la Mauritanie pour retranscrire l'ambiance de la capitale, de ses habitants de leur coutumes du désert...

C'est l'occasion de faire vivre un grand dépaysement pour les joueurs, alors qu'il s'agit d'un pays qui se trouve pas très loin de chez nous.

2.1 Le point de transit

Il se trouve au fond d'une petite maison de la ville de «·Nouakchot·» (600000 habitants)



2.2 Le contact «Moura Ould Taya»

C'est une femme dynamique et autoritaire qui exerce le métier de guide touristique (avec une dizaine d'hommes sous ses ordres).



Elle leur indiquera avoir retrouvé la trace de Lepaingard dans la région de Chingueti mais comme il refuse de se laisser approcher, elle est revenue puisque sa mission ne consistait qu'à le retrouver...

Elle peut accompagner les Megas et leur fournir des moyens de transport: 4x4 ou chameaux, avec tout le nécessaire pour plusieurs semaines dans le désert.

Si elle aperçoit hiwiwx (prévoir un déguisement), elle refusera de partir avec les Megas (à moins de parvenir à la convaincre...)

Notes pour le MJ:

Bien que n'étant pas Mega elle-même, Moura peut servir de personnage de remplacement pour les joueurs.

2.3 Chingueti

C'est une petite ville mangée par le sable.

Progressivement envahie par les sables, elle a gardé son tissu urbain élaboré entre le XIIe et le XVIe siècle, avec ses maisons à patios se serrant en ruelles étroites autour d'une mosquée à minaret carré, coiffée de 5 œufs d'autruche. Les matériaux utilisés pour ses constructions étaient essentiellement la pierre et le banco local de couleur ocre. Les toitures sont faites à partir de troncs et de branches d'arbres ou de palmiers dattiers. On y voit quelques anciennes portes massives en acacia.



2.4 Fort Saganne

Herbest Lepaingard peut être retrouvé dans les ruines du fort Saganne près de Chingheti, ville sainte située à deux ou trois heures d'avion de Nouakchot



Il peut aussi être découvert dans son refuge, au fond d'un labyrinthe de grottes à flanc de falaise à 10km de là.

Lepaingard a commencé à créer un tétraèdre de glaise grâce aux sources situées dans les grottes. Il porte sur lui une djellaba très usagée et son refuge contient des prospectus indiquant un hôtel, «-l'akkadiens-», situé à An Nasiriyah (370km au sud-est de Bagdad)

Herbest Lepaingard est à bout de nerfs et refuse tout contacts. C'est pour cela qu'il est allé se réfugier dans un désert qu'il connaît bien (il a participé au tournage du film Fort Saganne en tant qu'interprète et conseiller culturel). Les seuls mots qu'il arrive à prononcer sont en dialecte très ancien (du sumérien).

2.5 Les parole en sumérien

kib nansis kid mili ur

kib su ug uku

zi lugal kin ma ri Ur-Kassdim É-giš-šir-gal ag gigir dib ig gi gùb kib nansis

tila zid

Traduction pour les joueurs :

kib(chose) nansis (éclipse, monde des ténèbres) kid (dissocier, délier, séparer, divorcer) mili (pharynx, voix, gorge) ur (chien, carnivore, servent, jeune homme, guerrier, âme, spleen, cœur)

kib(chose) su (grandir, développer, multiplier ou peau, corps,) ug (tempête ou personne morte, mort, tuer,

assassiner, mourir) uku (gens, peuple, population)

zi lugal (sermont, promettre) kin (message, ordre, tâche de travail) ma (aller) ri (cité, ville, capitale, village, district) Ur-Kassdim (ur) É-giš-šir-gal(laMaison de la Grande Lumière) ag (faire, agir) gigir (chariot) dib (traverser) ig (porte, entrée) gi (revenir, fair demi-tour, envoyer, nuit) gùb (purifier, nettoyer) kib (chose) nansis (éclipse, monde des ténèbres)

tila (vie) zid (foi, confiance, légitimité, vérité, farine)

Traduction pour le MJ (elle est faite pour le MJ, les joueurs n'ont droit qu'aux traductions possibles des mots):-:

L'intrus a séparée mes paroles de mon esprit (je suis devenu fou mais écoutez mes paroles)

L'intrus deviens plus puissant et tue la population

Promettez moi d'aller à la cité d'Ur sur la Ziggourat pour utiliser le piège IC, traverser le point de transit pour ramener l'intrus destructeur chez lui

Vie et dignité

Quelques noms mauritaniens:-:

Doucouré, Maaouiya Ould Taya, Ely Ould Mohamed Vall, Moura Mint Seymaly (chanteuse) , Souleymane Coulibaly, Ould Abdel Aziz, Babana Horma

Note pour le MJ :

Le prospectus, et le fait que Hernest a créer le point de transite menant au musée de Bagdad.

C'est bien sur la piste a suivre pour les joueurs !

Mais il devront aussi choisir ce qu'ils vont faire de Herneste, vont il le raccompagner a a guilde pour le faire soigner, le laisser sur place, ou l'amener avec eux ?

Une solution difficile mais intéressante consisterais a le faire jouer par un autre joueur.

3.0 Irak QF1-0001

Note pour le MJ:-:

Ne pas oublier que l'irak est parsemé de tribus diverses et d'autant de milices soupçonneuses mais que le meilleur sauf-conduit reste encore un ou plusieurs billets verts qui changent de mains. Sans compter les patrouilles étasuniennes qui traquent les prétendus terroristes.

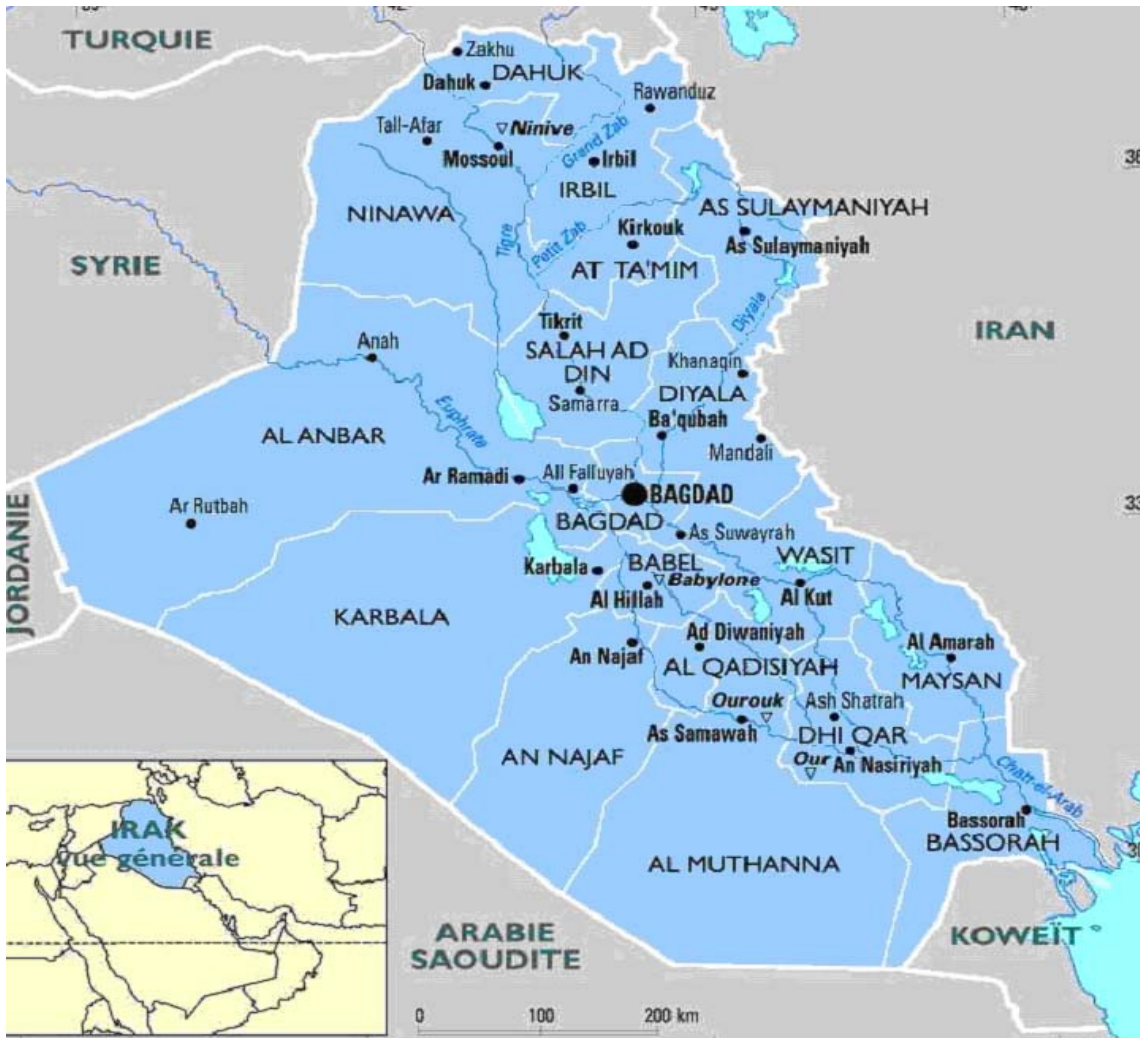
Sans rire... L'Irak est sans doute l'un des pays les plus dangereux du monde, à l'heure actuelle.

Si les PJ font appel à l'antenne terrestre de la guilde des Megas, celle ci peut leur fournir une couverture solide de journalistes ou d'agents de l'UNESCO

Et même de leur donner une " sous-couverture " (journalistes travaillant en sous-main pour une agence de renseignement - ex : journalistes français travaillant pour la DGSE).

De route façon, les Irakiens ne sont pas naïfs et ils se doutent que les rares Occidentaux à vouloir " visiter " le pays ont souvent d'autres objectifs que le tourisme...

Autre élément dont on peut se souvenir : le Musée national d'Irak à Bagdad a été pillé en avril 2003 (au moment de l'invasion américaine)... Des milliers d'objets ont alors été volés. Et même si beaucoup ont été récupérés, les autorités irakiennes sont toujours à la recherche de milliers de pièces archéologiques. Des journalistes peuvent être envoyés pour faire un reportage sur le sujet... Ou des agents de l'UNESCO être envoyés sur place pour voir où en est cette "récupération".



3.1 Le point de transit du musée de Bagdad

Le tétraèdre local est situé dans les sous-sols du musée.

Le conservateur en chef est un contact de la guilde et il se souvient d'avoir vu le professeur Lepeingard, très éprouvé, sortir du sous-sol habillé d'une sorte de robe et couvert de bijoux de style ancien mais apparemment de facture récente. Le conservateur a suspecté une histoire de trafic de fausses œuvres d'art mais le professeur s'est enfuit avant qu'il n'ait pu l'arrêter (Lepeingard lui a laissé un somptueux collier en or et lapis-lazuli en guise de bakchich/trésor national à garder loin des convoitises, mais il tentera de cacher cette information aux Megas de peur de devoir s'en séparer, à moins de le payer très cher)

Si les Megas accèdent au pendentif, celui-ci fera tinter le dispositif de détection du piège IC il peut même servir à calibrer un peu mieux le piège (c'est même devenu une sorte de relique potentiellement magique dans les univers qui s'y prêtent)

Si les PJ ont des problèmes Herneste a encore des amis qui ont travaillé avec lui au musée au moment ou il y a créé un point de transit. Ces amis sont susceptible de fourni de l'aide au PJ notamment a quelqu'un comme le professeur Marmaruke McAllister ; le réseau de Herneste tente d'empêcher le pillage du musée et vont vraisemblablement suivent les Megas pour savoir quel sont leur intentions. Ils voudrons aussi avoir des nouvelles de Herneste.

3.2 Nasiriyah

Dans l'hôtel «l'akkadiens»

Ernest s'est enfermé dans sa chambre d'hôtel et a commencé à confectionner un tétraèdre en papier maché à partir des prospectus de l'hôtel (le personnel s'en souvient très bien!).

Le tétraèdre se trouve actuellement dans une poubelle au coin de la rue (il est désactivé, ce n'est donc plus un point de transit).

3.3 La ziggourat d'Ur (QF1-00001)

Récupérer le ballon de rugby sur le sommet de la Ziggourat de la vile de UR ne devrait pas poser de problèmes sauf que les autochtones en ont assez de voir des touristes enlever des petits morceaux de briques de la Ziggourat en guise de souvenir.

La ziggourat est gardée par des «milices» qui ne laissent passer que ceux qui ont une autorisation (traduire: payer un droit de visite avec surtaxe si prélèvement effectué).



Petite parenthèse historique (à transmettre au Professeur MacAllister par exemple):

Ur (prononcer «our») actuellement Tell al-Muqayyar, possède une Ziggourat dédiée à Nanna ou Sîn ou Zu-en, dieu lune.

Nanna en vint à être considéré comme le chef du panthéon sumérien. On le vénérait alors comme le «Père des dieux» ou le «Créateur de toute chose».

Note pour le MJ :

Une fois le premier piège retrouvé, Hiwiwx peu calibrer le nouveau piège et les Megas bien équipés peuvent en fin partir à la chasse à l'entité vampire dans la Mésopotamie de QF1-0356 .

Ils peuvent aussi décider de faire un transit vers le sanctuaire à fin d'apprendre l'akkadien et le Sumérien ainsi que d'autres bricoles grâce à l'hypno-éducation niveau 2, sans oublier des déguisements adaptés et de l'équipement camouflé.

Mais ils peuvent aussi partir en reconnaissance sur QF1-1105 le « jurassique pack » pour préparer le terrain

4.0 Mésopotamie QF1-0356

Avant d'aller arpenter le croissant fertile dans un univers parallèle correspondant à -2100 av. J.-C., il est souhaitable que les Megas repassent par le sanctuaire de la guilde des Megas, ne serait-ce que pour se rééquiper.

La guilde peut leur donner des rudiments dans l'une des langues locales (probablement l'akkadien ou le sumérien) grâce à l'hypno-éducation de type 2



4.1 Le point de transit sur QF1-0356

En fonction du temps de jeu disponible, voici deux lieux possibles pour le tétraèdre sur QF1356.

4.2 Version courte

Aux abords de la ville d'UR

4.3 Version longue

Dans les forêts du futur Liban, en suivant une expédition de bucherons qui transportent du bois sous forme de troncs de cèdre qu'ils transportent le long du fleuve Euphrate

Tout le long du voyage, on parle d'un mystérieux homme qui dans les nombreux dialectes utilisés se fait appeler «le brillant» («Nannaru» en sumérien), un être qui brille la nuit et qui provoque la mort de tout ceux qui l'approchent (La description qu'en font les autochtones font penser à «Hernest Lepaingard»)

4.4 la religion mésopotamienne

le panthéon sumérien est a la foie complexe et flexible, chaque divinité est connu sous plusieurs aspects et sous divers noms ; De plus leur attributs évoluent celons la période ou la région dans laquelle ils sont vénérés.

Voici quelques idées générale, odieusement simplifiées :

-l'homme est au service des divinités ; il doit par exemple les nourrir (symboliquement avec des offrandes) de le vêtir (sa statue) le promener a travers la ville (une sorte de procession)

-Quotidiennement, la population apporte des offrandes aux divinités par l'entremise de nombreux prêtres qui s'occupent de l'intendance ; les offrandes sont présentées aux dieux puis servent de nourriture aux prêtres et serviteurs du temple (a Ur, environ 1200 personnes)

-la plus part des grandes citées mésopotamiennes sont sous la protection d'une divinités en particulier (cependant les autres dieux sont représentés eux aussi)

Ur : *Nanna/Sîn* divinité de la lune père de Inanna et de Utu (agriculture accouchements)

Uruk : *Inanna/Ishtar* divinités du ciels (l'amour la guerre les prostituées...) c'est une sorte d'aphrodite qui représente la féminité sous divers aspects mais absolument pas celui de l'épouse soumise)

Larsa : *Utu/ Shamash* divinité du soleil (la justice, lumière) dieu positif qui sert intermédiaire entre les hommes et la parole divine, c'est ver lui qu'on se tourne face a l'injustice.

Eridu : *Enki/Ea* divinité de l'eau et des fleuves (purification magie sagesse science et techniques, ruse) c'est a lui qu'on fait appel pour les conseilles et lorsque on est confronté a des difficultés techniques.

Nippur : *Enlil/Ellil* divinité du vent, père de Nanna (autorités, pouvoir, le printemps, la destruction, le changement) c'est lui qui permet de couronner les rois.

D'autres divinitées n'ont pas de citées attitrées comme :

Anu, qui est le père des dieux, possède un lieu de culte dans la plus part des grandes citées mais son temple principal se situe a Uruk. Avec Enlil et Enki ils dorment le trio de dieux suprêmes.

Ereshkigal, la sœur de Inanna, qui garde le royaume des morts (les enterrement et le deuil)

4.4 Organisation du pouvoir

l'organisation du pouvoir est pyramidale voir familiale, avec un roi « lugal » secondé par un chancelier « sukkalmah » une coure qui forment aussi une assemblées consultatives, un clergé ainsi qu'une troupe d'élite (la garde rapprochée du roi).

Il y a donc :

-Une petite classé aisée (la coure les prêtres et la garde)

- Beaucoup de travailleur (agriculteur éleveurs et artisans)

-quelques militaires

-un petit nombre d'esclaves : soit des prisonniers de guerre soit des esclaves ponctuels pour cause de dettes.

ainsi que des enfants vendus par leur parents comme esclave à cause de leur incapacité à s'en occuper
Les esclaves étaient bien mieux traités que ceux de l'époque grecque ou Romaines, ils avaient même droit de propriété ou de se marier.

les villes mésopotamiennes de cette époque sont gérées de façon centralisées ; tout passe par le palais, commerce politique et religion

la religion est étroitement liée au pouvoir

par exemple le chef du culte de Nanna était assuré par la fille aînée du roi de la cité ; actuellement il s'agit de « Ennirgalanna »

le roi peut aussi sou-traiter à des métayers ou offrir des terres à des fonctionnaires ou des militaires.

Les temples possèdent aussi des terres.

Les exploitations sont gérées par des intendants « **Sabra** ».

Quant un empire est constitué, les différentes cités qui le constituent sont dirigées localement par un gouverneur le « **Ensi** » secondé par un chef militaire le « **Sagan** »

À travers de nombreuses routes et relais, les messagers « **Sukkal** » assurent la diffusion des ordres du pouvoir central pour les gouverneurs locaux.

Les paysans ne possèdent que rarement les terres qu'ils exploitent. Ils paient leurs impôts en nature au palais mais aussi au temple.

Le rendement de l'agriculture locale fait rêver : il se situe entre 10 et 20 graines de céréales récoltées pour une plantée.

L'élevage est abondamment pratiqué surtout dans les régions montagneuses du nord (moutons chèvres bœufs)

le commerce est toujours dominé par des fonctionnaires du roi bien que des marchands indépendants commencent à apparaître.

La « monnaie » de référence de cette époque c'est le grain d'orge et un peu le minerai d'argent pour le pouvoir royal.

L'industrie textile est florissante grâce aux moutons.

4.5 organisation militaire

En dehors de leur char tiré par des ânes (animal noble chez les sumériens de cette époque pour qui le cheval était trop sauvage ;)

ils utilisaient des haches, des épées courbes, des masses et des poignards

et ils s'organisaient déjà en formation compacte de lance et de bouclier pour former une phalange

Mais étrangement pas d'arcs qui est réservé pour la chasse comme chez les celtes ; Cependant, peut-être que l'arc était utilisé mais méprisé comme arme et donc peu représenté sur les gravures...

4.6 Exemple d'activités pendant le voyage en Mésopotamie:

-**Apprendre à parler** l'akadien (langage populaire) et le sumérien (langue savante un peu comme le latin au moyen-âge)

-**forgerons**. Faire fondre du minerai de cuivre et de l'étain pour faire du bronze

une partie du minerai de cuivre est mélangé à du minerai de fer ; or Hiwiwx savait très bien extraire du fer et même en faire de l'acier grâce aux enseignements « traditionnels des « métiers du métal ». Mais ai-ce une

bonne idée de forcer l'évolution technologique d'une époque ?

-conduire un chariot tiré par des ânes. Une aurige (conducteur de char) a tenté d'atteler des bêtes sauvages : des chevaux ! Ses confrères ont tenté en vain de le dissuader mais les chevaux mal dressés se sont emballés, l'aurige est tombé du char et c'est cassé une jambe. Il ne peut plus piloter son deuxième char et a trop honte de demander l'aide de ses confrères. Il demande aux étrangers si par hasard il ne pourrait pas diriger les 4 ânes de son autre char pour tenter de rattraper les bêtes sauvages. En récompense il leur promet un ou deux chevaux qu'ils pourront manger car c'est dit on un mets délicieux !

-Brasser de la bière. aider une aubergiste à éviter la ruine en trouvant un moyen de reconstituer son stock de bière (une boisson particulièrement rependue et brassée de multiples façons souvent par des femmes) A noté que cette brasseuse et vendeuse de bière « sâbîtu » ressemble étrangement à « Moura Ould Taya » son mari a apporté une partie de la réserve de bière de sa femme au marché pour l'échanger contre de l'orge mais il en a bu une partie avec ses amis et au lieu d'acheter de l'orge avec ce qui restait, il s'est retrouvé avec une tonne de dattes ; quant il revient à l'auberge les Megas pourront assister à une saine de ménage... Cependant, McAllister sait que plus tard dans cette région la bière a été aussi confectionnée à partir du jus de dattes...

-Le déluge. Il pleut depuis plusieurs semaines et le fleuve commence à sortir de son lit ; des éleveurs veulent trouver des places dans les embarcations des marchands fluviaux pour sauver leur vie en échange d'une partie de leur bétail ; d'autres demandent de l'aide pour confectionner en vitesse des sortes de barques rondes pour leur bétail

pour ce faire ils invitent les personnages à cueillir des roseaux et à tresser des sortes de rondins puis à venir extraire du bitume pour imperméabiliser le tout.

Si ils réussissent à apporter une aide décisive (Hiwiwx pourrait être particulièrement imaginative) après le déluge les Megas se retrouvent avec un troupeau de mouton de chèvres avec aussi quelques ânes !

-Aider « Nabolu ». le seigneur de la petite cité de Babil a devenir un véritable « Lugall » au jeu de son peuple en tuant un ou deux des fauves qui terrifient les troupeaux et les bergers aux alentours.

Malheureusement ce sont une bonne dizaine de lions qui vivent en harde ; le seigneur y verra un signe de la déesse et voudra en capturer 7 pour reconstituer le char de Inanna.

-manger du yaourt ;

-boire de la bière dans de grandes jarres à l'aide de pailles ;

-Accompagner. des marchands qui transportent de bois ou de lapis-lazuli le long des fleuves ;

-repousser. des pilliers de caravanes fluviales ;

-participer. à la chasse au « Gros lézard bleu aux yeux rouges » (Hiwiwx ne peut résister aux bains de boue pendant que presque tout le monde fait la sieste ou pendant la nuit).

Note pour le MJ :

Cette épisode est au cœur de ce scénario et vous devriez probablement fournir un peu de travail sur la culture de cette période mésopotamienne pour en faire ressortir une ambiance intéressante.

Les exemples d'activités sont la pour ça ; Notamment avec quelques références qui ont traversé les âges, des références qui ont été un brin déformées comme : Le déluge, l'importance de la Babylone de l'époque, la place du cheval...

5.0 La ville d'UR



5.1 Description Ur

« Our », est l'une des plus anciennes villes de Mésopotamie, située sur le fleuve Euphrate non loin du golfe Persique, dans l'actuel Irak. C'était une ville sumérienne, très puissante au III^e millénaire av. J.-C.

Elle est entourée par près de 4000 hectares de champs de céréales

Dans l'Ancien Testament, Ur est la ville d'origine du patriarche Abraham (référence à une époque bien plus récente que celle du scénario).

La ville est composée de nombreuses habitations et de monuments. Elle est défendue par un haut rempart de 8 mètres de haut (. Elle s'étend sur une superficie très vaste couvrant 1,2 km sur 700 m. Elle comprend deux ports sur l'Euphrate, l'un au nord l'autre à l'ouest. Elle est entièrement construite en briques crues et ses rues ont un tracé irrégulier et complexe,

Ses habitations sont pour les plus grandes, construites autour d'une cour centrale, elles montent parfois jusqu'à 3 étages mais avec très peu d'ouvertures à part les portes d'entrée afin de se protéger de la chaleur et des poussières. Cependant les habitants dorment fréquemment sur les terrasses au sommet de leur demeure pour profiter de la fraîcheur du soir.

La grande enceinte occupe la partie nord de la ville et mesure 350 m sur 200m. Entièrement dédiée au Dieu de la lune Nanna ou Sîn en akkadien, elle est accessible par des portes monumentales et abrite les édifices les plus importants de la ville.

Ur possède un temple, la ziggourat et trois grands autres complexes monumentaux : les magasins du temple, vaste de 80 mètres de côté, la résidence officielle de la grande prêtresse de Nanna/Sîn « Ennirgalanna », et le palais royal qui ne sert qu'à l'occasion des cérémonies officielles.

Il existait un autre temple; le Giparu qui est dédié à la déesse Ningal, épouse du dieu Nanna.

Les temples étaient le lieu qui concentraient la plus part des pouvoirs politique économique et religieux

Elle commerçait avec de nombreuses autres villes et contrées à plusieurs milliers de kilomètres de la

(Pakistan, Liban, Anatolie, îles de Barrent ...). Notamment à la recherche de bois et de métaux mais aussi de pierres précieuses.

le commerce florissant entraîna l'élaboration de contrats commerciaux, de lois, de l'écriture...de la civilisation.

On peut trouver du travail d'orfèvrerie, d'une qualité et d'une finesse étonnante.

5.2 La Ziggourat



Vers 2100 av. J.-C., les architectes d'Ur-Nammu réalisent, à Ur, dans la capitale du royaume, le premier exemple de ziggourat, en l'honneur du dieu-lune Nanna. Elle comportait trois étages, pour une hauteur de 21,33 mètres.

Visible à près de 20 kilomètres à la ronde, c'est un monument massif en briques crues, adoptant une forme rectangulaire et comprenant plusieurs terrasses superposées; munies de parements obliques, celles-ci sont d'importance décroissante et accessibles par des escaliers monumentaux. On a généralement tendance à croire que ces derniers relient la cour, où se trouve le « temple d'en bas », au sommet de l'édifice, où se trouve « le temple d'en haut », aux parois étincelantes, car revêtues de briques émaillées. Or, elle fonctionne comme un organe essentiel d'un complexe religieux important.

La ziggourat fut restaurée régulièrement, notamment par Nabonide, souverain de Babylone entre 555 et 539 avant J.-C.

5.3 Histoire de Ur

La ville d'Ur fut fondée pendant la période dite d'Obeid vers la fin du Ve millénaire av. J.-C. Elle fut très riche durant la période dynastique archaïque comme en témoigne le Cimetière royal d'Ur. Après avoir été annexée par Umma et Akkad, les rois Ur-Nammu, Shulgi et Amar-Sîn restaurent la puissance de la cité en Mésopotamie, durant la période dite de la Troisième Dynastie d'Ur (Ur III).

Après s'être déclaré indépendant du roi d'Uruk, le gouverneur Ur-Nammu se proclame roi et fait de la ville d'Ur qu'il administre sa capitale. Cette nouvelle dynastie, qui s'étend de peu près 2112 à 2004 av. J.-C., inaugure une ère de prospérité. Durant cette période, Ur se trouve à la tête d'un véritable empire sumérien, étendant son influence sur toute la Mésopotamie: Sumer donc, Akkad, Élam et Assur.

Elle administre en nommant des gouverneurs interchangeable - une quarantaine au total - qui ne dépendent que du roi. Des envoyés rendent compte au souverains de tout ce qui se passe en province. Ce dernier est le chef suprême de l'armée. À son service, il dispose de toute la démocratie la plus élaborée de l'antiquité. Toutes les transactions sont contrôlées quotidiennement, tandis que la gestion des richesses stockées et redistribuées procure à l'état une grande part de ses revenus; celui-ci reçoit les contributions volontaires des gouvernements et les taxes. Tributs et butins enrichissent le trésor des milliers de journaliers cultivent la terre, récoltent et creusent des canaux pour assurer une bonne irrigation. Un commerce prospère se développe, permettant aux villes et aux temples de s'enrichir.

La ville fut mise à sac par les Élamites et les Amorrites vers 2007 avant J.-C., perdant à jamais sa suprématie. Elle ne rayonna plus que sur le plan religieux. Elle fut abandonnée au IV^e siècle av. J.-C. suite à un changement du cours de l'Euphrate.

Nanna, le dieu d'Ur

A Ur, le nom du dieu qui était lu Nanna s'écrivait en fait avec des sumérogrammes signifiant «·dieu du Lieu du Frère·», la ville d'Ur étant quant à elle appelée la «·Maison du Frère·». Vers -2150, les Sumériens eux-mêmes n'étaient plus certains de la véritable origine du nom de Nanna, bien qu'ils se soient expliqués son étymologie en le décomposant en NA.AN.NA, «·Pierre du ciel·» ou «·homme du ciel·». Plus tard, les populations de langue akkadienne le prononcèrent Nannaru, signifiant «·brillant·» dans ces anciennes langues sémitiques

5.4 La situation actuelle

La grande prêtresse du dieu local (Nanna le dieu de la lune) a bien accueilli Herneste qui lui a demandé son aide pour ériger une brique spéciale.

Mais l'intrus a préféré changer d'hôte pendant que le mega créait un point de transit car l'épreuve de création d'un point de transit fatiguait énormément un mega et si l'être était resté en contact avec Hernest, il l'aurait certainement tué, même en faisant attention.

Pour son nouvel hôte, le choix de l'entité s'est porté sur le personnage le plus influent présent autour du mega à savoir « Ennirgalanna », la grande prêtresse de Nanna, dieu principale de la ville.

Officiellement, Ennirgalanna a réussi à écarter la colère divine qui est apparue dans la ville sous les traits du blafard (Herneste qui s'est transité) mais les dieux ne sont toujours pas satisfaits et demandent des sacrifices d'humains qui en récompense pourront rejoindre Nanna grâce à son chariot (le tétraèdre) comme pourront en témoigner les prêtres qui ont assisté au transit de Hernest.

En gros l'entité cherche à rentrer chez elle en ouvrant une brèche vers QF6-006 ; pour cela elle a besoin d'un support (la ziggourat) d'un catalyseur (le point de transit créé par Herneste), et de beaucoup d'énergie (le sacrifice de nombreux humains)

Et donc, la grande prêtresse de Nanna exige le sacrifice de centaines de « volontaires » pour parachever la porte du ciel profond ou vie Anu le père des dieux !

Les volontaires ce font rare et la citée aura bientôt besoin de main d'œuvre pour les moissons .

Une bonne guerre de reconquête serait la bienvenue !

Ainsi, le roi d'Ur «·Ur-nammu·» est sur le point de partir en guerre contre les Barbares Goutis /gutium (venu des monts Zagros d'Iran, probablement des ancêtres des Kurdes) qui occupent la ville de Akkad

Le roi Gouti « Tirigan » usurpe le trône de Akkad depuis trop longtemps !

- Ennirgalanna / Nanna / l'entité venue de QF6-006

Autan Ennirgalanna était une forte personnalité plutôt sympathique et attachante, autan l'entité n'a pas beaucoup de considération pour l'espèce humaine. Elle comprend juste suffisamment leur mentalité pour obtenir ce qu'elle veut mais les personnes lucides comprennent que même pour une divinité « le brillant » ne semble pas connaître grand chose du monde des mortels.

-Le roi «•Ur-nammu•» a perdu son épouse, et l'incarnation de Nanna (qui se trouve être sa fille) lui a fait croire que, une fois la porte ouverte, les dieux Nanna et son père Anu intercédèrent auprès d'ereshkigal (déesse des enfers) pour lui rendre son épouse. Mais pour ouvrir la porte il faut beaucoup de sacrifices ! De plus, la nouvelle apparence de sa fille lui permettrait de subjuguier facilement ses ennemis. Pour sa plus grande gloire

Ur-nammu a un peu peur de sa fille qu'il a vu tuer plusieurs personnes.

Son fils est sa fierté et il redoute que le dieu brillant ne s'en prenne à lui ; il tente de persuader l'incarnation du dieu Nanna de l'accompagner dans la campagne contre les Goutis en lui promettant de baigner dans les sacrifices (c'est une idée suggérée par « Nin-Abi »)

- «•Shulgi•» Le fils du roi

À 28 ans, Shulgi a beaucoup voyagé ; Curieux et vif d'esprit et facétieux il parle plusieurs langues et même quelques mots de Talyde

Physiquement il est plutôt fluide mais son regard intense fait penser à celui de sa mère

Il sera vraisemblablement très intéressé par les Megas et leurs histoires.

Shulgi connaissait Herneste et il l'a accueilli avec sa sœur, mais l'étrange vieux sage lui a intimé l'ordre de rester à l'écart (un ordre inattendu de sa part et surtout tout à fait inapproprié à l'intention du prince de la ville) après avoir pris conseil auprès de sa « marraine » Nin-Abi, il s'est mis à observer discrètement Herneste et la création du tétraèdre, il a même vu la créature sortir de Herneste et prendre possession de sa sœur au lieu de voir Herneste disparaître dans le tétraèdre ; plus tard il a vu sa sœur faire aménager une trappe derrière le tétraèdre puis vider l'architecte et les ouvriers. Depuis il tente d'arrêter la folie de sa sœur et de son père, cependant, si les lettrés les artisans de Ur le soutiennent en secret, les prêtres y sont opposés sauf Nin-Abi la prêtresse de Inanna (Ishtar)

-« Nin-Abi » grande prêtresse de Inanna (Ishtar)

elle avait déjà remarqué l'amour entre le roi et sa concubine principale dont il avait fait sa reine, puis l'attachement entre Herneste le voyageur et « Ennirgalanna » la grande prêtresse de Nanna

Elle a aussi vu l'incroyable transformation de Ennirgalanna en cette être froid et terrifiant qui n'a rien à voir avec ce qu'elle sait des hommes et de leurs dieux.

Elle apprécie particulièrement Shulgi car c'est l'enfant qu'elle a eue après l'union sacrée entre le roi et Inanna (pas toujours uniquement symbolique l'union).

Mais la prêtresse n'ayant pas le droit d'avoir d'enfants, elle s'est débrouillée pour l'échanger avec le premier enfant de la reine qui mourut né ; Ce qui a permis à cette dernière de conserver son rôle de mère de l'héritier.

-L'armée

Elle soutient Ur-nammu (mais pas entièrement).

L'armée recrute des mercenaires pour faire la guerre contre la ville de « Akkad » qui est aux mains des «

barbares ». Car beaucoup de ses soldats sont d'abord des paysans qui auraient préféré partir après les récoltes pour pouvoir aider leur famille et assurer le ravitaillement.

Il n'est pas difficile à voir que la majeure partie de cette armée est constituée des combattants inexpérimentés.

Quelques soldats de métier tentent de les former rapidement mais ils se sont clairement pas prêts; de plus ils sont mal équipés de quelques piques.

Le Roi espère qu'ils pourront être mieux équipés après quelques succès faciles sur une ou deux bourgades dont on dit qu'elle serait occupées par des Goutis. Cependant ces bourgades sont surtout occupées par d'autres sumériens parents des Urites qui viennent les massacrer.

Plusieurs généraux sont au courant de la précipitation de cette campagne mais ils n'osent pas aller contre la volonté de leur dieu.

-les prêtres

Même si une incarnation manifeste de leur dieux est un grand honneur certains prêtres ont vu les cadavres ratatinés qu'ils doivent enterrer discrètement hors de la ville ; les serviteurs du temple commencent à trouver l'incarnation de Nanna effrayante cruelle mais surtout loin de son peuple .

-Les marchands et les paysans soutiennent «·Shulgi·» (mais pas tous) il faut dire que le commerce devient de plus en plus difficile au fur et à mesure que les habitants fuient la colère du dieu titulaire de Ur

5.5 La cérémonie de départ

le moyen pour approcher, enfermer puis se transiter avec l'entité est laissé à l'appréciation des joueurs. Mais voici une occasion pour l'approcher ; reste à imaginer un moyen de repartir sans se faire lyncher par la foule...

Une cérémonie se prépare avant le départ de Ur-nammu et de son armée !

Nombres de Kalû chantent en s'accompagnant de Balag (une sorte de lyre avec une caisse de résonance) une musique lancinante.

Les portes de la haute ville sont ouvertes au public et une procession de la statue de Nanna est organisée dans toute la ville jusqu'à son retour en haut de la ziggourat.

Durant la cérémonie en fin de journée, au sommet de la ziggourat, une femme entre deux âges lourdement chargée de magnifiques parures et brillante comme une étoile, viendra bénir (de loin) l'armée d'Ur devant le chariot de Nannaru (gigir Nannaru) (un tétraèdre-!;)

D'une voix monocorde, elle raconte comment elle est venue en aide aux habitants de la cité d'Ur en combattant «·Nannaru·» et qu'elle a besoin d'eux pour renvoyer les Goutis dans «·L'Irkallû·» (le monde des morts).

Des volontaires (des prisonniers/esclaves Gouti) sont conviés au sacrifice pour assurer la victoire ils sont vidés de leur énergie et leur corps ratatiné tombe astucieusement dans une sorte de trappe dissimulée au regard des fidèles derrière le tétraèdre.

mais il n'y a pas suffisamment aux yeux de Ennirgalanna et Ur-nammu se fâche en toisant du regard son peuple.

Irez vous me chercher d'autres esclaves à sacrifier ou faudra il que les Goutis viennent vous exiler loin de chez vous ?

La ferveur est grande au terme de la procession, et les mots du roi emportent le soutien des habitants de la

ville qui acclament leur Roi, leurs dieux et leur armée.

Selon les actions des personnages, Ennirgalanna part avec l'armée ou attend son retour.

-L'entité préfère rester, mais sans elle l'armée d'Ur risque de perdre.

-Nin-Abi (prêtresse d'inanna) préfère que la chose qui habite la prêtresse reste loin de la ville et de ses fils ; Elle sait que cette chose pourra empêcher que l'armée ne se débande au premier contact.

-Shulgi (le fils du roi) ne veut pas (encore) devenir Roi et il redoute que son père ne meure à cause de la volonté que l'entité exerce sur son père. Il préfère que cette chose reste loin des batailles et espère que son père retrouve ses esprits loin d'elle.

-Les généraux de l'armée sont partagés.

-Les prêtres aussi.

5.6 Le piège

Pour emprisonner l'intrus, il doit être ouvert (exit le superbe camouflage) en contact avec l'intrus ou son hôte (il peut éventuellement être lancé)

Niveau de réglage = -1 : L'intrus se libère et possède l'être le plus proche (ou en cas d'égalité, le plus en forme). L'ancien hôte tombe inconscient à -1 en Force Volonté, Constitution et Mental

Niveau de réglage =0 : Si le piège n'est pas réglé avec les données de l'ancien piège, le porteur du piège contenant l'intrus perd un point de force toutes les 6 secondes. Pour ceux qui sont à moins de 5 mètres du piège, la perte n'est que d'un demi point.

Niveau de réglage =1 : Si le piège est réglé en fonction de l'ancien piège, le porteur ne perd qu'un point toutes les minutes. Pour ceux qui sont à moins de 5 mètres du piège, la perte n'est que d'un demi point.

Niveau de réglage =2 : Si le piège est finement réglé par Hiwiwx, le porteur ne perd qu'un point toutes les heures. Pour ceux qui sont à moins de 5 mètres du piège la perte n'est que d'un demi point.

Hiwiwx peut tenter de régler «en live» plus précisément le piège une fois qu'il est plein :

Avec un résultat de 10 ou + sur 2D6 ==> Niveau de réglage +1

Avec un résultat de 3 ou 2 sur 2D6 ==> Niveau de réglage -1 (chaque tentative dure le temps de subir les effets de l'intrus).

Note pour le MJ :

Cette partie du scénario est moins directive que les autres, mais les informations fournies devraient suffire pour faire avancer l'histoire en fonction des préférences du MJ et des choix des joueurs.

Le but des Megas c'est d'approcher la grande prêtresse possédée par l'entité vampire, mettre le piège en contact avec elle puis s'enfuir vers un point de transit (il serait utile d'en créer un à proximité afin de capturer l'entité) sans se faire capturer par la prêtresse, ses serviteurs, les gardes ou la population. Et cela dans la plus grande ville de l'époque !

Les Megas peuvent :

-planifier une intervention type commando.

-ou s'appuyer sur une ou plusieurs notables ou factions de la ville,.

-ils peuvent même tenter de communiquer avec l'entité et la convaincre de les suivre pour la ramener dans son monde.

-Ils peuvent aussi tenter d'entrer en communication avec l'esprit de Ennirgalanna qui est enfermé dans son propre corps grâce à une tentative de transfert qui pouvait provoquer un conflit de volonté entre elle et l'entité, le temps de déclencher le piège.

N'hésitez pas à en rajouter ou même à inventer des choses à l'historicité discutable, il s'agit d'un univers parallèle et le but c'est de s'amuser !

6.0 «·le pack·» jurassique

Il est possible que les megas décident de faire un repérage sur QF1-1105 avant de se transiter sur la terre de QF1356 en -2100 pour capturer l'intrus (au sommet de la ziggourat d'UR). Ceci dans le but de ne pas être pris au dépourvu, de ne pas débarquer sur le «·Pack Jurassique·» sans savoir où aller et encombré par un être qui a tendance à absorber l'énergie de ses porteurs.

Si le groupe décide de se séparer, c'est peut-être une bonne tactique mais, si possible, le MJ sera bien avisé de maîtriser en deux fois, une pour la recherche équipe évent de les réunir.

Le point de transit du « Pack » se situe sur une planète très riche en oxygène et chargée de senteurs lourdes de végétaux, sa gravité est de 0.8g, sa température moyenne est de 30 degrés, humidité 85%.

Point de transit dans zone marécageuse inondée la moitié du temps (50% de chance de sortir du transit dans 2m d'eau) .

Population de sauriens divers de 5cm à 50m, de 10 grammes à 120 tonnes.

Végétation luxuriante, beaucoup de précipitations, beaucoup de torrent intermittents.

Note pour le MJ: Ne pas hésiter à développer selon les besoins. Les Megas doivent en garder un souvenir éprouvant...

6.1 Deux ethnies intelligentes évoluées

Les «·Vasss·», sorte de serpents aux yeux à facettes multicolores mesurent jusqu'à 5 mètres, des crochets rétractables sont répartis le long de leur corps annelé. Très intelligents et emphatiques, ils ont fait alliance avec les Maaas qui leur servent de monture, de compagnon, d'outils... Ils ont de forts pouvoirs psys et une technologie étrange qui fonctionne grâce à ces derniers, ainsi que la vitalité de leur Maaas/compagnons.

Ils sont équipés entre autre de lances propulsant un jet de substances aux propriétés particulières. Au contact d'une cible, c'est un puissant corrosif. Elle acquiert alors, une fois la corrosion achevée, des grandes vertus reconstituantes et régénératrices. Le recyclage de cette substance est alors assuré, tantôt sous forme d'arme, tantôt sous forme de soin.

Les «·Maaas·», sorte de vélociraptor aux avant-bras développés, possèdent une ou deux têtes et mesurent 3 à 12 mètres de long pour un poids variant entre 500 kg et 20 tonnes.

Les possesseurs de deux têtes sont les plus intelligents et confient la progéniture à une seule tête aux «·Vasss·» pour s'en occuper.

Ils possèdent une technologie rudimentaire mais leur force et leur nombre compensent cette faiblesse. Ils utilisent de grands crochets, des propulseurs et sont spécialistes de la charge dévastatrice exécutée par une bonne centaine de ses représentants les plus massifs (tremblement de terre assuré·!)

6.2 les traditions locale

- La danse du long sentier.

Il s'agit d'une danse musclée et sautillante qui transforment les sentiers en routes plus praticable.

Cette tradition très impressionnante pour les Talsanites précède souvent le passage de dirigeants Maaas ou Vasss.

-Le Baboun

Ces créatures pratiquent un grand jeu qui n'est pas sans rappeler le rugby mais a la place d'un ballon ils utilisent une variété de singe locale possèdent plusieurs paires de bras ; il arrive que le « ballon » se déplace tout seul pendant la partie et dans ce cas uniquement il est autorisé de lui donner des coups de pattes.

6.3 La Situation



Il y a longtemps, les Vasss ont entrepris de couper une des têtes de certains Maaas afin d'avoir plus d'hôtes à leur disposition pour leur population grandissante. Depuis, c'est la guerre entre eux.

Les Vasss sont sur le point de perdre la guerre. Ils sont réfugiés dans leur citadelle (mur de 8m de haut sur 5 d'épaisseur) depuis laquelle ils tentent d'unir leurs capacités emphatiques pour influencer sur les Maaas lorsque ceux-ci tentent de les attaquer. Depuis qu'ils ont fini leur nouveau temple/amplificateur (une sorte de ziggourat), les Maaas sont maintenus à l'écart mais une chose en est sortie et à commencer à manger beaucoup de Maaas avant de disparaître.

Depuis, les Vasss tentent de renforcer leur Temple /amplificateur afin de faire venir plus d'êtres dévoreurs de Maaas...

Note pour le MJ: A partir de là, en général, adapter le développement de la situation en fonction du temps qu'il reste à maîtriser et de l'endurance des joueurs (voire de l'état de leurs personnages). Mais prochainement, quelques développements possibles seront proposés...

7.0 Les personnages pré tirés

		Compétence	Niveau
			*Administration
Hiwiwx	Culture:: E.T Ganymédienne	*Art (danse ganymédienne)	1
	Activité 1:: Maître du métal	*combat (arme a rayons)	2
	Activité 2:: Conceptech	*combat (clef a molette)	1
	Description:: Une Ganymédienne d'une famille proche de la variété des Sokhanns; c'est-à-dire en apparences très semblables aux Talsanites. Elle mesure 1m 71 pour un poids de 72kg, sa peau est recouverte de fines écailles bleutées. De petites dents blanches et pointues, une langue très rouge, des yeux couleur de rubis et des petites griffes rétractables en guise d'ongles.		
Percevoir		Note de Transfert	
Empathie	Perception		
5	6		
Réagir			
Décision	Réflex		
5	4		
Agir			
Intellect	Adaptation		
7	7		
Forcer			
Volonté	Force		
6	3		
Résister			
Mental	Constitution		
5	5		
Transfert:: 3 Transit:: 3 Magie:: Psy::			
Niveau actuel général:: _____ Volonté:: _____ Force:: _____ Mental:: _____ Constitution:: _____			
Notes:: Scénario:: "la ziggourat" (N2) Nom du joueur:: _____ Maître de jeux:: _____ Date de création:: _____			

Historique::

Hiwiwx est née dans une famille de l'aristocratie de "Omicron Leporis Bis" (la planète Mère des Ganimédiens)
 Son éducation en tant qu'aristocrate lui donnait d'impression d'étouffer.

Elle rêvait de s'enfuir, de visiter des planètes lointaines.

Dès l'âge de 8 ans, elle passait son temps libre à se bricoler des jouets à partir d'éléments technologiques variés comme des robots ménagers, des caméras de surveillance, des portes, des sas de sécurité, un robot de protocole chargé de veiller à sa conduite...

À 14 ans, elle raconta à un de ses parents un rêve à propos de gigantesques créatures dérivant dans un malstrom d'étoiles scintillantes.

Peu après, elle fut tout à coup délivrée d'une grande partie de ses cours de bienséance Ganymédienne pour intégrer la caste des « maître du métal ».

Les « maître du métal », forment une caste traditionnelle d'ingénieurs qui conservent une part importante de rituels et des cérémonies datant de plusieurs millénaires (ils ont été à l'origine d'un grand nombre de découvertes dans le domaine des matériaux de construction pour les vaisseaux spatiaux de l'Assemblée Galactique).

Par contre, même si Hiwiwx a appris les usages de la caste, elle ne les a pas souvent respectés.

Ses dons pour la mécanique et son adresse naturelle lui ont permis d'achever sa formation de « maître du métal » malgré la désapprobation de beaucoup de ses supérieurs.

Contactée très tôt par la guilde, (14 ans) le soutien de celle-ci a certainement contribué à la patience de ses professeurs.

Depuis qu'elle a intégré l'école Conceptech de la guilde, elle en profite pour visiter des mondes lointains et si possible avancés technologiquement.

Actuellement, Hiwiwx a 20 ans et sa formation de Mega viens de se terminer.

Elle appréhende un peu cette première mission accompagnée par une bande de Talsanites issu d'une planète NT4 appelée sol III «la terre»

Autant dire une planète primitive...

Une race ET "Les Ganymédiens"

Pour plus de détails sur la race de type ganymédien, consulter le chapitre 8.1.2 de l'Encyclopédie Galactique.

Equipement :

Un piège «inter continuum»

Description :

Le piège ressemble à un icosaèdre tronqué (ballon de foot) sous forme de fil de fer en métal translucide bleuté (c'est Hiwiwx qui a choisi la couleur de base et le service M l'a habilement camouflé en véritable ballon avec «Mundial 2006 allez ZiZou» marqué dessus)

Commentaires du service 'M' :

Pour son réglage, il faudrait rentrer les paramètres en fonction des indications prélevées sur le précédent piège.

Une «griffe» des maîtres du métal

Description ::

C'est un outil qui a pour forme de base un croissant bleuté.

Véritable clef a molette polymorphe, la griffe peut changer de forme a fin de s'adapter a son utilisation (Pince, tournevis, clef, lime a ongle...)

Commentaires du service 'M' ::

Cet outil est indispensable pour régler le piège.

Quel dommage que seul les maîtres du métal soit capable de les utiliser.

Un sac a dos expérimental

Description ::

équipé d'un générateur anti-gravité ce sac a dos possède des montants métalliques tubulaires internes, Il pèse 10 Kg à vide sans activer l'anti-gravité mais une fois activée a sa pleine puissance il annule 70 Kg pour 10 h . il est possible de régler la puissance grâce à un potentiomètre situé à la base du montant gauche, gradué jusqu'à 70 Kg avec une position "+". Contenance 90L

Commentaires du service 'M' ::

Gourmand en énergie, il utilise deux batteries lourdes standard camouflées au fond du sac

Commentaires de Hiwiwx ::

La position + dissimule un mode laser lourd en cas de besoin, mais je n'ai pas encore trouvé le temps de l'expliquer aux personnel du service 'M';)

Une bande de texlar super adhésif

Description ::

5m de ruban adhésif largeur 4 cm résistance 2t

Commentaires du service 'M' ::

Super résistant mais ne se fixe qu'à lui-même (il faut faire un tour complet)

Un « holo maillot de bain »

Description ::

Se comporte comme un vêtement de son choix (plus d'une centaine de choix + programmables) comporte un champ de force qui sert de support holographique. Il peut aussi chauffer son porteur ou faire office de champ de force protecteur.

L'alimentation est fournie par un chargeur standard dissimulé dans un sac a main qui peut être placé a une distance de 2 Mètres maximum (par exemple dans un sac a dos).

Commentaires du service 'M' ::

Si pour une raison ou pour une autre, l'aspect holographique projeté sur le champ de force devait cesser, le porteur se retrouverait en maillot de bain (base du vêtement, d'où son nom). (Taille 6 a 23)

Un ordinateur de poche

Description ::

De la taille d'une cassette vidéo et sont l'équivalent de nos portables actuels en plus puissants et sans windows)

Une cartes d'identités a valider au nom de votre choix pour un des organismes de presse suivant .:


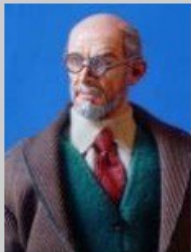
A/ «· Le monde ·»

B/ «· Géo ·»

C/ «· national géographique ·»

D/ «· ·»

Accompagné d'une carte de crédit avec 5000€

		Compétence	Niveau		
		*Administration	5		
Professeur. Marmaduke McAllister	Culture:: Royaume-Uni (Ecosse)	*Art (culture artistique)	2		
	Activité 1:: Archeo-ethnologue	*combat (arme a feu)	3		
	Activité 2:: Ecosophe	*combat (plaquage)	3		
	Description:: Dans les 50ans, carrure de rugbyman aux cheveux gris (Type Haroun tazieff). Yeux rieurs. Barbe courte.	*Communication	5		
		Connaissance (Histoire AG)	3		
		Connai (Xeno-archéologie)	2		
		Connai (linguistique)	6		
		*Conduite/Pilotage	3		
		*Construction/destruction	3		
		*Discrétion filature	2		
Percevoir		Note de Transfert			
Empathie	Perception			*Electronique/Infotmatique	4
6	6			*Etiquette	5
Réagir				*Mécanique/bricolage	3
Décision	Réflex			*Milieu (sauvage)	6
3	3			Milieu (désertique)	4
Agir				Milieu (tropical)	3
Intellect	Adaptation			*Premier Soins	3
7	4			*Prouesse physiques	2
Forcer				*Remarquer détail	6
Volonté	Force			*Science (Général)	5
6	3			Science (ethologie)	9
Résister				Science (archéologie)	5
Mental	Constitution			*Tactique	2
5	4				
				Transfert:: 5	Transit:: 7
		Magie::	Psy::		
Niveau actuel général:: _____					
Volonté:: _____ Force:: _____					
Mental:: _____ Constitution:: _____					
Notes:: Scénario:: "la ziggourat" (N2)					

Historique::

Éminent Ethnologue formé a Cambridge, le professeur McAllister a travaillé sur l'archéologie et l'histoire Africaine (Nigeria) et au Proche Orient (Mésopotamie). Veuf, 3 enfants; 5 petits-enfants (sur Terre) , amateur de single malt et de cigares. A de nombreux contacts en Afrique (administration, expatriés et, bien sur des guides, pisteurs, etc).

Il parle anglais, Français, Swahili, Bantou, Hindi et plusieurs langues africaines (ex.: Peul, Bambara, Yoruba...), Arabe classique, Sans conter des notions dans plusieurs langages sémite ou autres.

Après son recrutement par la guilde, il a aussi suivi une formation sur Archazil dans plusieurs domaines :

- migrations Talsanites
- xeno-archéologie (cultures non-talsanites)
- histoire et archéologie de l'AG
- historique du voyage spatial

Le professeur McAllister a déjà à son actif une dizaine de missions pour la guilde, c'est un - AIC Expérimenté (Agent inter continuum «· Vert ·»)

Toujours fasciné par les cultures étrangères, c'est avec un certain plaisir que «·prof·» (comme ses collègues Megas l'appelle souvent) part en mission par curiosité plus que par amour de l'aventure encore que malgré son âge et son expérience...

Equipement :

Un sac a dos standard

Description :

An Matière synthétique couleur bleu marine, Contenance 80L

Un paralysants camouflé ; 5 charges | | | | |

Description :

Une Petite gourde métallique munie d'un bouton caché.. (le rayon paralysant sort du goulot)

Portée : 10m

Une combinaison «·Baroudeur·»

Description :

Des vêtements style combinaison baroudeur safari couleur beige .

Une «· djellaba ·»

Description :

Couleur bleu foncé (style mauritanienne) avec babouches et turban assortis. (Taille 8 a 18)

Une pipe avec réserve de tabac a rêver 5 doses | | | | |

Description :

Pipe ordinaire, mais le tabac l'est moins, il s'agit d'une puissante herbe relaxante hallucinogène dont la fumée a la propriété d'être sensible aux songes éveillés de ses consommateurs; ce qui produit parfois de superbes arabesques ou bien même pour les esprits les plus exaltés, des fresques holographiques colorées. A déconseiller aux êtres souffrants de dérangements d'ordre psychologiques.

Un ordinateur de poche

Description :

De la taille d'une cassette vidéo et sont l'équivalent de nos portables actuels en plus puissants et sans

windows)

Une cartes d'identités a valider au nom de votre choix pour un des organismes de presse suivant .:



A/ «· Le monde ·»

B/ «· Géo ·»

C/ «· national géographique ·»

D/ «· ·»

Accompagné d'une carte de crédit avec 5000€

		Compétence	Niveau		
		*Administration	3		
Cordelia McMaster	Culture:: Anglaise (écosse)	*Art (peinture)	3		
	Activité 1:: Dilettante aventurière	*combat (arme de tir)	5		
	Activité 2:: Ranger	*combat (armes blanches)	3		
	Description:: "Cordi" est une jolie jeune fille, sportive et élégante qui viens de fêter ses 25 ans; Toujours partagée entre le milieu mondain et le sauvage, certaines personnes pourrait être surpris par sa formation de ranger, mais sons charme fais autorité dans les situations de survie. .	combat (main nues)	2		
		*Communication	4		
		*Conduite/Pilotage	3		
		Connaissance (de l'art)	3		
		*Construction/destruction	2		
		*Discrétion filature	2		
		Note de Transfert		*Electronique/Infotmatique	1
				*Etiquette	5
				*Mécanique/bricolage	2
				*Milieu (urbain)	3
Milieu (sauvage)	6				
Milieu (rural)	4				
*Premier Soins	4				
*Prouesse physiques	5				
*Remarquer détail	6				
*Science (Général)	1				
*Tactique	1				
Percevoir					
Empathie	Perception				
5	5				
Réagir					
Décision	Réflex				
6	4				
Agir					
Intellect	Adaptation				
5	7				
Forcer					
Volonté	Force				
7	4				
Résister					
Mental	Constitution				
5	3				
		Transfert:: 4	Transit:: 4		
		Magie::	Psy::		
Niveau actuel général:: _____					
Volonté:: _____ Force:: _____					
Mental:: _____ Constitution:: _____					
Notes:: Scénario:: "la beiggourat" (N2) Nom du joueur:: _____ Maître de jeux:: _____ Date de création:: _____					

Historique:

Je me nomme Cordelia McMaster, issue de la noblesse anglaise, j'ai vécue ma jeunesse dans les Highlands ou mes parents possèdent une propriété...
 mon père, Lord McMaster est ambassadeur à la retraite, ce qui m'a permis de visiter de nombreux pays, pour

finir en France ou je me plait beaucoup (ah, ces frenchy).

Ne voulant pas en rester à une vie dorée, je me suis investie dans de nombreuses ONG humanitaires durant mes différents voyages tout d'abord pour suivre mes parents, puis seule, aux grés des besoins... cela m'a permis d'acquérir une bonne expérience dans des domaines variés qui seront, je n'en doute pas, utiles à un MEGA en exercice.

Que de souvenirs dans les dunes de sable des déserts africains, que de batailles contre les moustiques des jungles orientales, quelle vision du haut du

Uluru australien...

je me suis retrouvée en France suite à une demande de mon père qui souhaitais me voir me pauser un peu... dans un domaine culturel ou j'ai du (une fois de plus) me former "sur le tas" comme ils disent ici, mais ou mes nombreux contacts dans divers pays m'ont été très utiles.

C'est de la qu'a vraiment commencée ma vie, celle de Mega d'active ·!

Voila donc pour les grandes lignes, si certains souhaitent en savoir plus, je suis prête à les recevoir et nous pourrons bavarder plus amplement devant un bon thé oriental dont j'ai le secret ·!

Équipement·:

Un sac a dos standard

Description ·:

An Matière synthétique couleur vert foncé, Contenance 80L

Un sac de toile

Description ·:

An matière synthétique avec bandoulière

Commentaires du service 'M' ·:

Une foi fermé, il est en principe hermétiques ...

Un paralysants camouflé; 5 charges I I I I I

Description ·:

Un Ours en peluche (on déclanche le paralysant en pressant l'oeil droit, le rayon sort de l'oeil gauche)

Portée·: 10m

Un ensemble veste pantalon

Description ·:

Coupe standard passe-partout en matière synthétique gris neutre.

Commentaires du service 'M' ·:

Pour avoir l'aire le plus neutre possible sauf dans un bal costumé ou dans un astroport

Une combinaison «·Baroudeur·»

Description ·:

Des vêtements style combinaison baroudeur safari couleur beige .

Une blouse blanche

Description ·:

Usagée et plus très blanche mais avec de nombreuses poches (taille 9 a 15)

Commentaires du service 'M' ·:

Il est bien connu que les Megs surtout de sexe féminin ont souvent un objet fétiche qu'il emmène partout avec eux, se qui parfois peu poser des problèmes en mission...

Un vêtement ample et flottant

Description ·:

(Chemise et pantalon) a la mode il y a trois ans dans la galaxie (taille 9 a 15) en matière synthétiques imitation lin (plus résistant et nettoyable par micro vibration) couleur vert pomme.

Une paire de micro jumelles

Un Médiset NT ·: 4

Description ·:

Le bon vieux médiset, toujours utile dans les coups durs.

Dans tous les cas, sa taille n'excède pas celle d'une mallette.

Pour un NT 4, il n'est pas autre chose qu'une trousse de survie avec teinture d'arnica, alcool iodé et diverses crèmes et pansements.

Un couteau de survie

Description ·:

Equipé d'une boussole, de fil de nylon d'un hameçon et d'une aiguille

Une cartes d'identités a valider au nom de votre choix pour un des organismes de presse suivant ·:



A/ «· Le monde ·»

B/ «· Géo ·»

C/ «· national géographique ·»

D/ «· ·»

Accompagné d'une carte de crédit avec 5000€

		Compétence	Niveau
		*Administration	1
Bem Ahanda	Culture:: Africaine (Cameroun)	*Art (djumbé)	2
	Activité 1:: Garde forestier	*combat (arme de tir)	7
	Activité 2:: Patrouilleur	*combat (armes de mêlé)	5
	Description:: Grand black de 1m96 pour 85Kg sans visage imperturbable contraste avec sa démarche souple et énergique.	combat (main nues)	5
		*Communication	2
		*Conduite/Pilotage	1
		*Construction/destruction	3
		*Discrétion filature	3
Percevoir		Note de Transfert	
Empathie	Perception		
4	4		
Réagir			
Décision	Réflex		
5	5		
Agir			
Intellect	Adaptation		
4	4		
Forcer			
Volonté	Force		
6	7		
Résister			
Mental	Constitution		
6	6		
Transfert:: 3 Transit:: 4		*Electronique/Infotmatique 1	
Magie:: Psy::		*Etiquette 1	
		*Mécanique/bricolage 1	
		*Milieu (urbain) 1	
		Milieu (forestier) 3	
		*Premier Soin 4	
		*Prouesse physiques 7	
		*Remarquer détail 5	
		*Science (Général) 1	
		*Tactique 4	
Niveau actuel général:: _____			
Volonté:: _____ Force:: _____			
Mental:: _____ Constitution:: _____			
Notes::			
Scénario:: "la ziggourat" (N2)			
Nom du joueur:: _____ Maître de jeux:: _____ Date de création:: _____			

Historique::

Né au Zaïre Bem a vécu dans la province de l'extrême nord du Cameroun (pré de Maroa)

Arun le père de Ben a du quitter son pays avec sa femme et le petit Bem (âgé de 5 ans) a cause de son tempérament impulsif qui a fini par entraîner de sérieuses menace de mort.

Depuis, contrairement a son père, Ben a appris a souffrir les insultes des autres an silence sans broncher, il sais attendre son heure.

Il a appris à retenir sa force et à convaincre les autre d'en faire autan.

C'est se qui lui a permis de sécuriser son village puis d'y monter une petite milice qui s'est révélée très efficace au besoin.

Par la suite il fédéra plusieurs villages pour résister aux bandes de pillards qui sévissaient aux alentours. C'est a se moment que la guilde l'a recruté.

Equipement :

Un sac a dos standard

Description :

An Matière synthétique couleur noir, Contenance 80L

Un Multiprojecteur «· classique ·» NT :: 6

Description :

Conçu sur norjane, par et pour les Megas, cet engaina pélé aussi «· le boursoufflé ·», n'est utilisé que par eux.

D'un encombrement et d'un poids équivalents a ceux d'un pistolaser, il permet de tirer neuf types de projectiles, fluides ou ondes :

- fléchettes à acide (6d6 points de dégâts)(chargeur de 10),
- - fléchettes glaçons à somnifère (action en 1 round, nécessite une fléchette par tranche de 15 pts de vitalité) (chargeur de 10)
- fléchette grappin (portée 50 m, supporte 150 Kg)
- ondes paralysantes (idem paralysant) (10 charges)
- mini pisteur adhésif (portée 3Km) (chargeur de 5)
- capsule de gaz (nature selon chargeur : fumigène, soporifique, hilarant, ect.)
- capsules explosives (3d6+6 points de dégâts) (chargeur de 7)
- microjet d'eau sur compressé (équivalent d'un chalumeau) (autonomie de 6 rounds, 6d6 points de degats par round)
- jet d'aire comprimé (pour évoluer en apesanteur) (autonomie 21 rounds).

Commentaires du service 'M' :

Le multiprojecteur n'est pas une arme en lui-même, bien qu'il puisse faire de terribles dégâts.

D'ailleurs les mega ne l'utilisent pas en tan qu'arme.

Tuer ou blesser une créature, sauf circonstances exceptionnelles, avec un multiprojecteur est considéré comme une atteinte grave à l'étiqne des Megas.

La sélection du projectile se fait par un petit TrackBall qui se trouve a portée de l'indexe de la main qui tient l'arme.

Le projectile sélectionné s'affiche dans un petit écran sur le dessus de l'engin.

Une combinaison «·Baroudeur·»

Description :

Des vêtements style combinaison baroudeur safari couleur beige.

Une cartes d'identités a valider au nom de votre choix pour un des organismes de presse suivant :



A/ « Le monde »

B/ « Géo »

C/ « national géographique »

D/ « »

Accompagné d'une carte de crédit avec 5000€

		Compétence	Niveau
		*Administration	3
Léo Mitis	Culture:: Française	*Art (jonglerie)	4
	Activité 1:: Pilote de chasse	*combat (arme a feu)	4
	Activité 2:: Astro	*combat (main nues)	3
	Description:: un beau mec 1m80 pour 70 kg cheveux châtain, la trentaine l'aire un peu nerveux.		
		*Communication	2
		*Conduite/Pilotage	8
		*Construction/destruction	2
		*Discrétion filature	2
Note de Transfert			
Percevoir			
Empathie	Perception		
4	6		
Réagir			
Décision	Réflex		
6	8		
Agir			
Intellect	Adaptation		
5	5		
Forcer			
Volonté	Force		
5	4		
Résister			
Mental	Constitution		
3	5		
Transfert:: 4		Transit:: 4	
Magie::		Psy::	
Niveau actuel général:: _____			
Volonté:: _____ Force:: _____			
Mental:: _____ Constitution:: _____			
Notes::			
Scénario:: "la ziggourat" (N2)			
Nom du joueur:: _____ Maitre de jeux:: _____ Date de création:: _____			

Historique::

Jeune officier pilote très prometteur de l'armée de l'air française. Un accident de vol brisa sa carrière. En effet, une erreur de son copilote provoqua le crash de son appareil. Malheureusement, ce copilote était fils

de général. La faute en incomba donc à Léo, qui fut mis à la porte sans ménagement et avec une légère claudication

Heureusement, la technologie médicale de la guilde lui a rendu le plein usage de ses jambes.:

Tu est formé a la plus part des techniques de pilotage ou de conduite (ta spécialité, c'est tout ce qui vole)

Ton passage dans l'armée t'a donné des base dans l'utilisation des armes a feu.

Un peut nerveux, tu détestes attendre à ne rien faire.

Equipement:

Un sac a dos standard

Description ::

An Matière synthétique, Contenance 80L

Un sac de toile

Description ::

An matière synthétique avec bandoulière

Commentaires du service 'M' ::

Une foi fermé, il est hermétiques, en principe...

Un Deltaplane (NT ::5)

Description ::

Le modèle NT5 pèse moins de 3 kg et se range dans un gros sac.

Commentaires du service 'M' ::

Mais il faut partir d'une hauteur et trouver des courants ascensionnels, sous peine de descendre très vite.

Une paire de lunettes modèle «Shiva»

Description ::

C'est une visière/écran (sorte de lunettes couvrant toute la partie supérieur du visage) qui sert souvent de lunettes de soleil (a la mode dans les régions ensoleillés de l'AG) pouvant servir d'écran pour camera ou ordinateurs.

Commentaires du service 'M' ::

Ca n'est pas très discret dans les monde au niveau technologique inférieur a NT5

Mais les possibilités d'interfaçage sont impressionnantes avec ce modèle

Un ensemble veste pantalon

Description ::

Coupe standard passe-partout en matière synthétique gris neutre.

Commentaires du service 'M' ::

Pour avoir l'aire le plus neutre possible sauf dans un bal costumé.

Un paralysants camouflé 5 charges I I I I I

Description ::

Une Montre a quartz (l'un des boutons lance le rayon paralysant)

Portée: 10m

Une cartes d'identités a valider au nom de votre choix pour un des organismes de presse suivant :



A/ « Le monde »

B/ « Géo »

C/ « national géographique »

D/ « »

Accompagné d'une carte de crédit avec 5000€

		Compétence	Niveau
Manchu Zhang «· <i>Anch</i> ·»	Culture :: Chinoise	*Administration	5
	Activité 1 :: Trafiquant	*Art (Kung-fu)	5
	Activité 2 :: Fouineur	*combat (Kung-fu)	4
	Description :: asiatique de taille moyenne (1.62M) pour 55Kg, Manchu a le visage lisse mais le regard malicieux.	*combat (armes de point)	3
		combat (armes blanches)	2
		*Communication(marchander)	6
		*Conduite/Pilotage	2
		*Construction/destruction	4
		*Discrétion filature	6
		*Electronique/Infotmatique	2
		*Etiquette	3
		*Mécanique/bricolage	1
		Métier (antiquaire)	2
*Milieu (urbain)	5		
Milieu (rural)	4		
*Premier Soins	1		
*Prouesse physiques	4		
*Remarquer détail	7		
*Science (Général)	1		
*Tactique	2		
Percevoir		Note de Transfert Transfert:: 4 Transit:: 3 Magie:: Psy::	
Empathie	Perception		
6	5		
Réagir			
Décision	Réflex		
5	6		
Agir			
Intellect	Adaptation		
4	5		
Forcer			
Volonté	Force		
6	4		
Résister			
Mental	Constitution		
6	5		
Niveau actuel général :: _____ Volonté :: _____ Force :: _____ Mental :: _____ Constitution :: _____			
Notes :: Scénario :: "la ziggourat" (N2) Nom du joueur :: _____ Maitre de jeux :: _____ Date de création :: _____			

Historique

Manchu Zhang 35 ans

Officiellement vendeur d'objet rare, je suis un monte en l'air reconnue et encore jamais pris connu dans le milieu sous le nom de «Anch»

Né d'une famille de forain itinérant qui a parcouru la plus part des provinces de la république populaire de chine, mon lieux de naissance est très approximatif.

Les membres de ma tribu ont tous été décimés par une obscure maladie lorsque j'avais à peine 10 ans. Je me débrouille seul depuis de petit larcins en plus gros je m'en suis sorti sans bien que mal j'ai pris de l'assurance à l'âge de 16 ans en entrant dans une organisation mafieuse dans laquelle on me confiait des missions d'espionnage et de renseignement.

Savoir obtenir des informations et aussi savoir les monnayer tel est ma voie. il faut faire ce pour quoi on est doué

Je travaillais couvant avec comme couverture: antiquaire à la recherche d'objets anciens. Depuis que j'ai intégré la guilde, je me suis trouvé une grande curiosité pour les artefacts d'autres mondes; Les antiquités galactiques, ça c'est grand!

Equipement:

Un ensemble veste pantalon

Description :

Coupe standard passe-partout en matière synthétique gris foncé.

Commentaires du service 'M' :

Pour avoir l'aire le plus neutre possible sauf dans un bal costumé ou dans un astroport

Un sac de toile

Description :

An matière synthétique avec bandoulière

Commentaires du service 'M' :

Une fois fermé, il est en principe hermétique ...

Un paralysants camouflé; 5 charges I I I I

Description :

En apparence il s'agit d'un téléphone portable mais si on fait le bon numéro...

Portée: 10m

Une trousse d'espionnage

Description :

3 micros, sonde brouilleur, 1 mini camera, 1 trousse de crochetage mécanique et électronique, 4 marqueurs-pisteurs (sorte de bonbon enrobé d'une substance adhésive (ne pas avaler) ce sont des mouchard qui émettent un signal repérable à une distance de plusieurs kilomètres (selon le milieu de 0.01 Km à 12.000) Les marqueurs-pisteurs sont repérable grâce à un petit récepteur fourni.

Commentaires du service 'M' :

Un multi projecteur AST peut aussi les projeter des marqueurs-pisteurs (mais c'est déconseillé par les «· brocanteurs ·» qui n'aiment pas beaucoup devoir nettoyer les «· boursouflés ·» après ce genre d'utilisation)

Un ordinateur de poche

Description ·:

De la taille d'une cassette vidéo et sont l'équivalent de nos portables actuels en plus puissants et sans windows)

Une cartes d'identités a valider au nom de votre choix pour un des organismes de presse suivant ·:



A/ «· Le monde ·»

B/ «· Géo ·»

C/ «· national géographique ·»

D/ «· ·»

Accompagné d'une carte de crédit avec 5000€

		Compétence	Niveau
		Administration	3
<i>Moura Ould Taya</i>	Culture:: Mauritanienne	Art (cant)	2
	Activité 1:: Guide	combat (fusil)	4
	Activité 2:: Femme d'affaire	combat (main nues)	2
	Description:: jeune mauritanienne d'apparence gracile, son regard est un peu dur et ses paroles sonnent comme des ordres.	Communication(commander)	6
		Conduite/Pilotage	5
		Construction/destruction	3
		Discretion filature	6
		Electronique/Infomatique	2
		Etiquette (tourisme)	3
Note de Transfert		Mécanique/bricolage	3
		Milieu (désertique)	7
		Premier Soins	4
		Prouesse physiques	3
		Remarquer détail	5
		Science (Général)	1
		Tactique	
Percevoir			
Empathie	Perception		
5	6		
Réagir			
Décision	Réflex		
6	4		
Agir			
Intellect	Adaptation		
4	5		
Forcer			
Volonté	Force		
6	3		
Résister			
Mental	Constitution		
5	4		
Transfert::		Transit::	
Magie::		Psy::	
Niveau actuel général:: _____			
Volonté:: _____			
Force:: _____			
Mental:: _____			
Constitution:: _____			
Notes::			
Scénario:: "la ziggourat" (N2)			
Nom du joueur:: _____ Maître de jeux:: _____ Date de création:: _____			

fin

N3.Scriticaliaé

Ce scénario est prévu pour 5 Megas prés tirés:

- Hiwiwx Conceptech ganymédienne (indispensable)
- Marmaduke McAllister écosophe (vivement recommandé)
- Cordelia McMaster Ranger (recommandé)
- Bem Ahanda Patrouilleur
- Wolfram von Richthofens Astro

Mais bien sur ils peuvent êtres remplacé par les personnages de vos joueurs...

Il peu être joué en une séance de 6H a condition de mener vos joueurs à un rythme effréné genre filme catastrophe.

0.0 Le briefing

1.0 Le «plus que suffisant»

2.0 Le scritical

3.0 Scriticaliaé

4.0 Dans l'espace

4.1 Les vaisseaux en orbite autour de la planète

4.2 Atterrissage du "plus que suffisant"

5.0 Sur la planète

5.1 Les Talsanites survivants

6.0 Dans les océans

6.1 Le peuple Fólnèdes

6.1.1 Les Foldènes

6.1.2 Les Fólnèdes

6.2 La nouvelle citée des anciens

6.3 La vielle citée des anciens.

7.0 Trois forces sur la planète

7.1 La base de l'AG

- 7.1.1 Technique d'ingénierie
- 7.1.2 Diplomatie
- 7.1.3 Renseignement/exploration

7.2 Le clan du harponneur

7.3 L'esprit poisson

8.0 Notes divers

9.0 Les personnages

9.1 hiwiwx

9.2 professeur Marmaduke McAllister

9.3 Cordelia McMaster

9.4 Ben Ahanda

9.5 Wolfram von Richthofen

0.0 Le briefing

La situation est urgente sur la planète Scriticaliaé.

Depuis dix mois, une brèche impotente s'est ouverte sur la planète Scriticaliaé.

Cette brèche a absorbé la majeure partie de l'eau des océans de cette planète et maintenant, il semble que ce soit son atmosphère qui soit absorbée..

Depuis l'apparition de cette Brèche, qui semble être situé dans une citée sous-marine foldenne aujourd'hui à l'air libre, les techniques de production d'énergie NT 4,5 et 6 ne fonctionnent plus!

Ce qui fait que toutes les machines de Scriticaliaé sont tombées en panne.

De plus, les vaisseaux de secours qui ont été envoyés se sont éteints, arrivés sur orbite de la planète.

Ceux qui se sont approchés davantage, se sont écrasés.

Le principal camp des rescapés des missions de sauvetage se situe dans le lit de l'ancien océan au bord d'une colline, il comporte:

-Une compagnie de la FRAG (120 êtres)

-Plusieurs groupes de la Garde Fédérale, brigade logistique et quelques autres. (400 êtres)

-Des membres du gouvernement local ainsi que plusieurs scriticaliens de compétences diverses (630 Talsanites)

Les survivants des crashes de vaisseaux ont tenté d'organiser les secours mais sans l'aide de leurs outils NT5 et 6, ils n'ont pu que se retrancher dans des camps fortifiés assaillis par des hordes de scriticaliens rendus incontrôlables par la faim.

La plus part des vivres étaient cultivés par des machines automatiques qui sont bien sûr tombées en panne à l'ouverture de la brèche.

Les quelques réserves ont vite été consommées, laissant des centaines de milliers de personnes mourir de faim.

Les responsables des secours de l'AG évitent maintenant de s'approcher de la planète mais ils continuent d'expédier de la nourriture et des médicaments à l'aide de conteneurs équipés de systèmes de parachute.

Malheureusement les perturbations atmosphérique qui ce sont déclenchés a cause de la brèche rendent les largages aléatoires, ce qui fais que les conteneurs tombent souvent a plusieurs kilomètres des camps retranché de l'AG.

De ce fait, des bandes armée constitué d'autochtones plus ou moins agressifs stationnent dans les alentour dans l'espoir de récupérer de quoi survivre.

Il faut souligner que ces bandes armées sont très nombreuses dans les 400.000 Talsanites sur les quelques 1.300.000 survivants estimés.

Les bâtiments de la FRAG ont tenté de bombarder la citée sous-marine de scritical, mais, a par aux alentour, la citée n'a pas subi le moindre dommage.

L'AG a décidé d'apporter un casseur de mode (une sorte d'étoile de la mort) a fin de résoudre le problème, ces différentes parties cachées un peu partout dans la galaxie sont en partance pour le système de scriticaliaé,

les Megas ont encore plusieurs mois a fin de colmater la brèche, de plus l'AG est très pointilleuse sur les secrets que recèle un casseur de monde, des unités d'élite de la FRAG patrouille dans le secteur et la sécurités est drastique, ce qui gaine beaucoup les secoures y compris pour un vaisseau de la guilde dûment autorisée par l'AG car les Megas ne sont pas des militaires...

C'est une catastrophe dut en partie a la résistance de l'AG qui a trop longtemps hésiter aven de demander l'aide de la guilde. Les points de transit A et B ne fonctionnent plu, Pour cette mission vous partirez a bord d'un vaisseau expérimental doté d'une intelligence artificiel autonome et de capacité de polymorphisme structurel (changement de forme, reconstitution et adaptation des instruments de bord, camouflage, autorépartition...)

1.0 Le «plus que suffisant»

C'est en apparence un vaisseau de transport de marchandise léger, mais avec la maniabilité et l'armement d'un chasseur lourd !

Le vaisseau et son IA sont un tout composé de nano éléments et de nano robots qui lui permettent de se reconfigurer, de s'adapter, de s'auto modifier:

-de modifier sa forme et en partie sa structure, ce qui lui donne la possibilité de faire varier la place de ses équipement, de les auto réparer, de modifier leur interface ou de modifier la forme extérieur et intérieur du vaisseau, son aérodynamisme, la place disponible dans sa soute...

-Son intelligence artificielle (création de la Cheuch «U-i») est un prototype d'intelligences artificielle a ancrage floue (I.A.C.a.f) autonome.

-Cette IA n'est sous les ordres de personnes, elle choisi elle-même d'aider les Megas.

-L'IA du plus que suffisant est contrainte de choisi un pilote/capitaine, car elle est incapable de manoeuvrer en triche lumière; mais elle obéi si elle veux...

-Ce vaisseau est an quelque sorte vivant !

-Depuis sons activation le vaisseau a pris contacte avec la guilde et a proposé ses services contre l'opportunité d'une maintenance de haut niveau grâce aux nombreux contactes de la guilde; Ainsi que divers couvertures selon la situation.

Note pour le MJ

-Le but du vaisseau dans ce scénario, c'est de faire bonne impression aux yeux des Megas; Cette I.A est encore jeune et a besoin de ce sentir importante, d'avoir une place quelque part.

Elle s'adaptera au style de sons équipage.

Attention aux Megas indéclicats, elle apprend très vite!

2.0 Le scritical

C'est une forme cristalline qui possède une structure a cheval entre l'univers physique et la dimension triche lumière.

Elle permet de faire basculer un vaisseau spatial dans la dimension triche lumière.

Depuis plusieurs millénaire, ses affects sont reproduit artificiellement par des moteurs TL Dihedral.

Toutefois, l'utilisation de scricteaux permet toujours d'accéder a la dimension TL plus rapidement qu'avec un moteur TL Dihedral.

Malheureusement les Scricteux se consomment assé rapidement (ils finissent par ne plus exister que dans le TL) il faut donc les changer périodiquement, et il coûtent cher.

De ce fait, les scricteaux ne sont an général plus utilisé que sur les bâtiment militaires pour lesquels la rapidité de passage entre l'espace normal et le TL peut être crucial.

Beaucoup de vaisseaux d'exploration, ou destiné a naviguer dans des endroits a risque sont aussi équipé de moteurs a Scricteux

Les gisements de scricteux sont donc, encore aujourd'hui dans l'AG, des lieux stratégiques militairement parlant.

Un de ces plus ancien gisements (datent d'avent la premier AG) se situ sur la planète Scriticaliaé.

3.0 Scriticaliaé

Planète Minière depuis 20.000 ans, elle est aujourd'hui parcourue par un très grand nombre de galeries de tailles divers.

La richesse exceptionnelle de cette planète en Scritical, a fais sa prospérité.

Les Mineur de cette planète, sont des ingénieurs ou des administrateurs bien plus que des ouvriers.

Le niveau technologique de Scriticaliaé est de 6 sur toute la planète depuis plusieurs millénaires.

La vie y est paisible et la population de plus de 3 Milliards d'habitants ne soufre d'aucun problème particulier ci ce n'est des tracasseries sociales habituelles a la plupart des civilisations Talsanites.

La surface de la planète est recouverte a 60% d'eau.

Pour exploiter les scricteaux sous les océan, une forte population de Fólnèdes s'est installée dans les océans. Leur population était de 1,800,000,000 Fólnèdes pour 3,630,000,000 Talsanite avec l'ouverture de la brèche.

Citons parmi les activités préférées des autochtones:

- Les combats de robots géants piloté de l'intérieur par des Talsanites
- les courses et acrobaties sur des mini avions (ULM)
- "l'aéro balle" sorte de rugby avec des dirigeables et des ULM qui se joue par équipe.
- ou encore le rafting dans les rivières souterraines qui empruntent d'anciennes galeries minières (activités pratiquée aussi par les Fólnèdes).

Pour le MJ

La construction d'une citée sous-marine réplique presque exacte de celle qu'on perdu les Foldènes a créer une brèche avec les vestige de la citée d'origine dans un univers parallèle (QF20025).

Le fait que la nouvelle citée soit construite en Scritical plutôt qu'en coraux ainsi que la ferveur des Foldènes a créer un lien.

Cependant cette brèche d'un univers danse menant a une planète a la gravités moindre et en grande partie dépourvue d'atmosphère, a produit une fuite impotente d'eau puis de gaze de Scriticaliaé vers QF20025.

Cependant, comme Scriticalia et la planète fólnede de QF200025 ont des révolutions dissemblables, le lien entre les deux citées et d'intensité variable ce qui produit sur scriticalia des vents allant de la légère brise qui s'infiltré dans la citée de scritical a de véritables ouragans. (la périodicité est laissée a l'appréciation du MJ)

L'influence de QF20025 a modifié les lois de la physique sur Scriticaliaé et ses environs.

Les pouvoir psy bénéficient d'un bonus de +2

4.0 Dans l'espace

4.1 Les vaisseaux en orbite autour de la planète

Un grand nombre de bâtiments divers dérivent en orbite autour de la planète

Surpris par l'influence de la brèche, leurs systèmes sont tombés en panne a divers niveau, les système de propulsion mais aussi de survie ont cessé de fonctionner ou fonctionnent au ralenti.

Toujours est il que certains de ces vaisseaux sont quasiment morts ainsi que leur équipage

D'autres sont dans une situation critique tout a tour les bâtiments se transforment en four puis en frigo, puis en four... a cause de la panne des systèmes de climatisation.

-Système de propulsion minimum qui leur permet de sortir de l'attraction de la planète.

-Beaucoup de SOS

-Possibilité de sauver certains bâtiments en les poussant avec le plus que suffisant, jusqu'à épuisement des réserves du plus que...

-Possibilité d'entendre les capacités psychiques de ***** pour donner une impulsion a certains vaisseaux pour qu'ils sortent de la zone d'influence de la brèche (si les membres d'équipages du vaisseau y croient suffisamment)

le développements d'un système de création d'énergie a partir de la vapeur pour les plus que suffisant ou un autre vaisseau peu permettre d'aller chercher quelques uns des vaisseaux en orbite en leur fournissant un générateur a vapeur.

4.2 Atterrissage du "plus que suffisant"

le générateur d'énergie du plus que perdront de la puissance au fur et a mesure de sons approche de la planète; si les joueurs ne pense pas a lui demander, il changera de sa propre initiative sons aérodynamisme pour ressembler a une grande elle volante aplatie (la place disponible dans le vaisseau sera réduite) elle convertira graduellement sons système de direction pour ressembler a celui d'un avion qui pourrais se piloter comme un planeur même si le plus que ne dispose plus d'aucune sources d'énergie (il s'éteindra en attendant que les Megas ait fermé la brèche ou construit un générateur fonctionnel) cependant, l'atterrissage sera très difficile (turbulences du a la brèche) et le plus que n'a pas pensé a maître de l'huile dans les câblages et rouages d'un système de contrôle archaïque (on peu pas pensé a tout, encore que Wolfram risque de comprendre très vite pourquoi les commandes grippent)

Si les Megas manquent le jet de pilotage, le plus que leur demandera d'éjecter la soute (bien sur le système de largage automatique ne marche pas et il faudra trouver des leviers pour l'actionner manuellement) au moment du largage, la dépressurisation pourra faire s'éjecter les megas ayant activée le système manuellement.

Espérons que les Megas auront ut la présence d'esprit de se étire des parachutes archaïques prévus par le prévoyant service 'M'; sinon, peut être qu'un personnage courageux voudra jouer a superman...

Ne pas oublier que d'éventuels parachutiste ne tomberaient pas exactement au même endroit que le vaisseau!

-faire un décompte de la puissance disponible au long de la descente de vaisseau

-de même pour la sophistication des réponses de l'IA qui fini par ne plus s'exprimer qu'an mode texte aven de s'éteindre ne laissant qu'un dernier message du genre «au secours !» 🙄

-Quand les Mega remettrons en service le vaisseau, l'IA aura fais une étrange expérience du certainement a l'affect de la brèche et a sa conception originale, elle aura rêvée... (ce dont elle parlera volontiers avec l'esprit poisson si elle le rencontre)

5.0 Sur la planète

Des vents violents

Des températures variants subitement de +30 a -20

Une odeur de putréfaction et d'iode ainsi que de poisson pas frai

Des geysers un peu partout ainsi que des explosions potentiellement dangereuses

-Certains vaisseau spatiaux en orbite autour de la planète finissent pas s'écraser après s'être transformé en étoile filante puis en météore.

Des groupes et parfois des hordes de Talsanites zombies affamés et assoiffés pratiquant le cannibalisme .
Des carcasses de véhicule ou de bateaux ayant servi d'abri ou contenant des vestiges d'êtres vivants

Des scènes de massacres pour quelques restes de viande de provenance douteuse ou un jerrycan contenant de l'eau.

Des ruines de citées secondaires Fólnédes abandonnées parsemées le lit asséché de l'océan principal.

Des groupes de crève la fin qui rendent l'AG responsable (et probablement les Megas)

Des fonds marins asséchés remplis de cadavres d'animaux marins de Talsanites et de Fólnédes

Des cadavres et encore des cadavres (animaux marins, volatiles, talsanites, fólnédes...)

Pour le MJ

les scriciaux, encore très nombreux dans le sous-sol de la planète scricialiaé, ils sont entrés en résonance avec des cristaux qui se forment quand un magma volcanique rentre en contact avec de l'eau sur la planète Foldéne de QF20025;

ce qui produit sur scricialiaé un apport très important de vapeur d'eau qui s'échappe des cristaux de QF200025 pour jaillir dans les scricieux de Scricialiaé .

Les techniciens de scricialiaé s'en sont servis pour tenter de faire fonctionner quelques engins:

Véhicules, robots de combats, propulseurs (sorte de fusil pouvant lancer divers projectiles en comprimant de la vapeur dans un réservoir lourd et encombrant avec en prime un risque d'explosion!)

les survivants sont retournés à l'âge de la vapeur!

- Par contre l'apport de vapeur est continu et donc s'accumule, s'accumule puis explose à moins d'être volontairement libérée ...

- De même l'accumulation de vapeur autour des scricieux enterrés crée une pression importante qui produit régulièrement des explosions un peu partout sur (et sous) la surface de scricialiaé.

Savoir reconnaître l'explosion imminente d'une poche de vapeur est une question de survie pour les voyageurs prudents; c'est aussi un bon moyen de trouver des scricieux producteurs de vapeur.

5.1 Les Talsanites survivants

Des groupes de survivants sont repartis sur toute la planète mais ils sont concentrés dans le lit de l'ancien océan non loin de la capitale Fólnède.

Les groupes y sont arrivés à cause de la recherche de nourriture sous forme de poisson mais aussi dans l'espoir de s'accaparer le contenu d'un largage de l'AG (médicaments, pastilles de décontamination de l'eau, couverture, outils manuels, nourriture) .

L'océan a disparu à part dans certaines fausses saumâtres puant le poisson mort.

Les hordes d'affamés Constituent la majorité des survivants, mais leur état est variable, ils peuvent être de l'état d'animal poussé par leur seul instinct de survie à celui de groupe opportuniste tentant par tous les moyens de survivre.

La plupart se nourrissent sur les cadavres de ceux déjà morts (ou mourants) leur nombre varie de 1 à plusieurs centaines.

Ces groupes ont souvent commencé par être de simples réfugiés à la recherche de secours, mais au fil du temps, leur état physique mais aussi morale s'est dégradé et ils sont devenus un mélange de pauvres hères

sans beaucoup d'esprit et de prédateurs mais avec des capacités mentales grandement réduites.

Une rencontre avec ces groupes peut très vite dégénérer à cause d'un incident (une odeur de nourriture par exemple)

Les clans des montagnes Ils survivent grâce aux torrents et rivières qui descendent des montagnes et des quelques petites animaux qu'on peut y pêcher

Ainsi que quelques tubercules qui poussent naturellement sur certains totaux

Les clans des ingénieurs Ils ont réussi à réparer quelques machines et produisaient encore un peu de nourriture dans un petit nombre d'usines hydroponiques grâce à l'utilisation des scrickteaux émetteurs de vapeur; mais les groupes d'affamés ont tout détruits et les ingénieurs ce sont enfuies grâce à quelques véhicules à vapeur; ils ont rejoint pour la plus part d'autres clans comme celui des harponneurs mais comme la plus part de ces groupes sont itinérants, ils n'ont pas pu reconstruire de cultures hydroponiques.

Ils sont souvent mis à contribution pour construire (ou plutôt adapter) des engins de transport ou des armes.

Les clans combattants sont ceux qui ont réussi à s'organiser souvent de façon volante et constituent des petites armées ce sont des seigneurs de guerre qui visent la plus part du temps leur tinterais immédiat; seul quelques uns voient encore un peu d'espoir dans le futur comme le chef du clan des harponneurs.

6.0 Dans les océans

6.1 Le peuple Fólnèdes

Entre le phoque et le dauphin, les Fólnèdes ont des nageoires articulées qui leur permettent de saisir des objets simples, des « moustaches » préhensiles, une longue nageoire dorsale qui court tout au long de leur corps fluide, et une queue semblable à celle des otaries. Pour eux, les Soulimps fabriquent une combinaison spatiale et spéciale agrémentée de mini-outils, qui fait d'eux les spécialistes de la réparation en plein espace ou en grande profondeur. Sur leur planète, les Fólnèdes développent des cités fort compliquées, faites de plantes et de coraux vivants, qui servent non d'habitations mais de sortes de « maisons de la culture ».

Sur Scriticaliaë, les Fólnèdes ont immigrés depuis des millénaires, peut-être après la destruction de leur planète d'origine.

Aujourd'hui, les Fólnèdes se divisent en deux grandes familles.

6.1.1 Les Foldènnés

Sont attachés à leurs traditions millénaires, ils vénèrent le souvenir de leur ancienne cité perdue.

Ils ont conservé une culture identitaire très forte basée sur les traditions issues de leur monde d'origines.

Ils ont utilisé une grande partie de leurs considérables richesses pour retrouver le plus grand nombre possible de traces de la cité de leur planète d'origine.

Puis, ils ont bâti une nouvelle cité à l'image de celle de leurs ancêtres, non pas en coraux locaux, mais en scritical pour honorer leurs ancêtres avec la richesse locale.

La située de scritical a été érigée au fond d'un large bassin appelé « courent du souvenir »

Une foie achevée leur œuvre, ils ont tenté de restaurer l'intérêt de leur peuple pour la tradition; ce qui provoqua des dissensions.

6.1.2 Les Fólnèdes

Ce sont éloigné des traditions raciales et sont plus volontiers des scientifiques ou des voyageurs; ce sont aussi ceux qui interagissent le plus avec les Talsanites de Scriticaliaé.

Ils se sont rassemblé dans l'océan appelé «Grande eaux».

Ils occupent aussi une partie des rivières soustraire dans lesquels ils peuvent mieux respirer car l'eau de leur bassin (l'équivalent d'une petite mer intérieure comme la caspienne) commence à être saturé par tous les poissons et autres créatures marines qui y survivent ou y pourrissent. Cependant ils ne manquent pas de nourriture pour l'instant ce qui pourrait être une aubaine pour les Talsanites à condition que ceux-ci veillent bien cesser de les chasser!

Les survivants sont équipés de lance/harpon et de petite lance à la pointe en spirale qui peut parcourir plus de 200 mètres en tournant lentement sur elle-même comme si ce mouvement leur permettait de s'auto-propulser. En fait elle craie un mouvement qui lorsqu'il s'interrompt provoque le déploiement d'un filet capable d'empêtrer un ou deux Talsanites à la fois.

6.2 La nouvelle citée des anciens

Construite à l'identique de celle de leurs ancêtres, la citée foldène est bâtie en scritical.

Anciennement immergée, depuis que l'eau a été absorbée par la brèche, elle flamboie au soleil.

Elle est entourée d'un marécage boueux, et très salé.

Sa structure et ses entrées ont été étudiées pour un milieu aquatique et pour des êtres pourvus de nageoires...

Autour de la citée, de nombreuses traces de bombardements prouvent les efforts de la FRAG pour tenter d'éliminer le problème depuis l'espace.

Les propriétés de la structure en scritical conjuguées à la ferveur des Foldènes ont fini par créer un lien entre la citée et sa jumelle dans un univers parallèle...

Un fort vent souffle dans sa direction et semble s'engouffrer dans la citée. (après l'eau, c'est l'air de scriticaliaé qui est absorbé par la brèche)

Toute matière mobile qui touche la surface de la citée, est automatiquement téléportée au même endroit de la citée mais dans un univers parallèle dans lequel la citée est partiellement immergée... (la planète d'origine des Fólnèdes est plus vaste que Scriticaliaé)

Par contre, si la personne ou la matière en contact avec la surface de la citée est retenu par quelque chose qui se trouve a un maître de la, et qui est en contact avec le sol, ne passe pas par la brèche, mais attire l'attention de «l'esprit poisson»

6.3 La vieille citée des anciens.

Elle est située dans un univers parallèle (QF20025).

Un univers parallèle qui

- permet l'utilisation des pouvoirs psy
- limite l'utilisation de la technologie
- rend inutile les générateurs d'énergie de QF10001

la planète sur laquelle est située cette citée, était sur le point de perdre sa biosphère.

Son atmosphère puis ses océans ce sont évaporés a cause de la proximité d'une étoile double dont le jumeau est passe trop près de la planète et a presque détruit sa biosphère en quelques siècles.

C'est ce phénomène qui a conduit les Foldénes a l'exile (sur QF10001 comme sur QF20025)

Dans cet univers, la citée est constitué de coraux, elle est situé dans un ancien océan partiellement rempli par les océans de scriticaliaé mais la citée n'est que partiellement recouverte d'eau car la planète Folnède était a 95% couverte d'océans profonds ce qui fais que l'eau des océans de Scriticaliaé ne parviens pas a remplir les vastes océans desséché .

Un torrent de bulles émerge continuellement de ses paroi. (c'est l'aire provenant de Scriticaliaé)

La pression atmosphérique de scriticaliaé est encore bien plus importante que celle de la planète d'origine des Folnèdes de QF20025

7.0 Trois forces sur la planète

7.1 La base de l'AG

Tente de développer une technologie a partir des scricteaux générant de la vapeur, mais les technique de travaille des matériaux NT6 avec une technologie NT4 n'est pas au programme des ingénieurs de l'AG (par contre chez les maîtres du métal comme Hiwiwx...)

Ils sont pourtant parvenu a mettre au point des propulseur de projectile a l'efficacité médiocre qui nécessite de porter une sorte de gros sac a dos qui menace d'exploser si de temps en temps une valve n'est pas activée pour relâcher la pression (ce qui provoque un sifflement tonitruant que les Talsanites et surtout les Folnèdes peuvent entendre a des kilomètres)

Il pensent réparer un robot de combat local en l'adaptant a la vapeur mais pour cela ils ont besoin de manipuler des métaux sans outils laser ou a fusion...

Ils possèdent aussi quelques véhicules qui plafonnent a 30Kmh +10 Km de plus avec risque important d'explosion (en théorie les chaudières qu'on pu bricoler pourrais monter la pression jusqu'à arriver a 50 Kmh mais avec un risque de 40% d'explosion plus 10% de plus par minutes supplémentaires.

Les membres de l'AG seront plus qu'heureux de recevoir l'aide des Megas; voici les types de missions qu'ils pourront effectuer:

7.1.1 Technique d'ingénierie

Les ingénieurs de l'AG sont bien capables de dresser des plans de prototypes à vapeur mais ils sont dans l'impossibilité de fabriquer grand chose car privé d'outils NT 4-5-6

Les métaux ne manquent pas mais tordre des alliages de métal NT5 ou du plastacier avec un marteau demande de la force de la technique et énormément de patience.

Il se trouve que la base de l'AG comporte aussi des réserves d'éléments chimiques qui servent comme matière première mais qui font aussi le cas échéant des combustibles puissants pour alimenter une fonderie et une forge.

Hiwiwx possède les connaissances nécessaires et pourra s'amuser à maître en pratique des techniques traditionnelles de sa caste (qui a son grand amusement servirons finalement à quelque chose.)

Sous la direction de la ganymédiennne, des engins divers peuvent être fabriqués.

Voici quelques suggestions de développement que peuvent entamer les Megas si ils rejoignent la base de l'AG:

- Moteur à vapeur pour le plus que suffisant
- un véhicule blindé de transport pour récupérer les centaines plus rapidement plus loin et avec plus de sécurité (avec grue hydraulique)
- robot de combat
- un Zeplin
- un avion à vapeur
- une arme à propulsion à répétition
- un canon à vapeur
- des bombes à vapeur
- ...

laissez parler l'imagination de vos joueurs et demandez leur de faire des plans, des dessins (schémas techniques) les jets de dés indiquerons surtout les délais de constructions.

7.1.2 Diplomatie

Missions pour les Médians les Empates

-Rencontrer les Fólnédes ne sera pas facile ce sera même dangereux de les approcher (il n'ont pas vraiment envi de ce faire dévorer) mais un transfert fera certainement l'affaire

Contactez les Fólnédes qui peuvent raconter une partie de l'histoire de leur peuple et de la dévotion des

Foldènes et surtout révéler qu'ils ont un surplus de nourriture qui pourrait nourrir pendant plusieurs mois une bonne partie de la population Talsanite...

Dans leur bassin les Fólnédes sont beaucoup trop rapide pour les Talsanite par contre dans les rivières qu'ils semble vouloir remonter en nombre, il est possible d'avoir un contacte suffisamment long (séquence spéléologie avec peut être des sacs à dos à vapeur)

-faire des alliances avec des clans de survivants en leur proposant par exemple de la nourriture et une protection (prévoir d'agrandir la base ou d'en faire une deuxième)

7.1.3 Renseignement/exploration

Missions pour des rangers et patrouilleurs

- apprendre des choses sur l'art de survivre sur Scriticaliaé,
- sur les positions de factions,
- sur la localisation des véhicules adaptable à la vapeur;
- mission de récupération de matériel et de conteneurs
- dans les rivières souterraines pour ramener de l'eau potable.

7.2 Le clan du harponneur

À l'origine, ce clan a été fondé par un chasseur pratiquant la pêche sous marine qui a nourrit son groupe de survivants en mangeant de la viande de Fólnède; il faut dire que les harpons sur Scriticalia sont propulsés par air comprimé et donc fonctionnent toujours.

Actuellement, il est parti en mission depuis un mois et n'est pas revenu.

(Sa tête orne une pique dans une base foldenne (c'est un honneur dans la tradition foldenne que de conserver la tête des adversaires vaincus même si cette tradition était en désuétude depuis longtemps))

Sa fille ***** assure la direction du clan en son absence

c'était une ancienne championne de "l'aéro balle", la fameuse capitaine charismatique de l'équipe des ***** elle a aussi représenté Scriticalia dans les compétitions interplanétaires du "jeu du cube"; elle est devenue une célébrité quand elle a mené l'équipe de Scriticaliaé sur le podium en inventant des tactiques...aériennes !

Lorsqu'elle est revenue dans sa maison natale avec une partie des membres de son équipe d'aéro-balleur, ce fut pour voir le reste de sa famille, et quelques-uns de ses proches s'empiffrer de viande de Foldenne.

Après une vive dispute, son père est reparti "à la chasse" avec quelques-uns de ses fidèles pour prouver le côté indispensable de ses choix.

Pendant son absence, sa fille, qui était déjà très compétente pour diriger une équipe, a su galvaniser le clan qui est devenu un des groupes «organisés» les plus importants de Scriticaliaé

Elle possède un don pour l'autorité, ses paroles sonnent comme des ordres et ses capacités d'organisation sont importantes.

Beaucoup de Scriticaliens la voient comme le dernier espoir de leur peuple (comme elle l'a représenté avec succès dans les jeux interplanétaires).

Pour une partie des survivants Talsanites de Scriticaliaé elle est un symbole, elle est l'incarnation de leur

monde, elle est Scriticaliaé!

Une garde reprochée, qui comporte encore une partie des membres de son équipe sportive, est prête à donner sa vie pour assurer sa sécurité (compétents, et surtout fanatiques, ils sont presque du niveau de la FRAG)

Elle semble avoir aux yeux des survivants la possibilité de produire des miracles (et en fait grâce à la brèche, c'est vrai)

L'influence de la brèche associée à la vénération qu'ont pour elle les survivants de la planète lui donne quelques pouvoirs surnaturels comme celui de guérison, de télékinésie, d'amplification de la voie... (mais ils disparaîtront presque tous au moment où la brèche sera refermée)

Si son influence augmente, ses pouvoirs aussi (sa marche aussi pour les Foldenes non traditionalistes ou même les personnes coincées dans les vaisseaux de ravitaillement en orbite basse autour de la planète) Son pouvoir est limité par la faiblesse de ses moyens d'action mais aussi par le faible nombre de ceux qui croient en elle.

Pour l'instant, elle est accablée par les responsabilités qui lui ont échoué au fur et à mesure de la chute de la civilisation Scriticalienne.

Ses décisions impliquent quotidiennement la mort de plusieurs milliers de Scriticaliens en vue d'épargner le reste des habitants de la planète mais au fur et à mesure que le temps passe, ils sont de moins en moins nombreux.

Ses moyens d'action sont limités par les besoins énormes en nourriture et médicaments; les affamés n'écoutent pas longtemps ses conseils, et elle est souvent obligée pour limiter les dégâts d'abonder dans le sens des autres clans et de leurs besoins immédiats.

Elle sait qu'il faudra coûte que coûte se mettre d'accord avec les envoyés de l'AG; Même si la plupart des Scriticaliens rendent les Médiateurs responsables de l'échec des secours (ce qui est partiellement vraie) Elle sait aussi qu'il ferait mieux de s'allier avec les Fólnédes au lieu de les chasser car elle sait qu'ils souffrent aussi de la catastrophe mais l'écrasante majorité des chefs des autres clans les haïssent et les rendent responsables de la catastrophe (ce qui est aussi en grande partie vraie mais pour les Foldenes pas pour les Fólnédes qui n'y sont pour rien, et comme il ne reste plus que les Fólnédes sur QF10001...)

Bref, elle est impuissante à faire en sorte que la situation s'améliore.

Pour éviter qu'elle n'empire, elle fait en sorte que les Harponneurs soient au centre des opérations d'attaque contre les camps AG ou des chasses aux Foldenes.

Ainsi, elle peut faire en sorte de ralentir les chasses afin de n'attraper que les Fólnédes les plus faibles et de ne lancer des attaques contre les forts de l'AG qu'au moment où il y a des conteneurs à récupérer; à ce moment, les habitants des forts font en sorte de se débarrasser de quelques centaines de personnes qui dissuadent les clans de poursuivre leur attaque.

C'est une façon indirecte de redistribuer l'aide d'urgence de l'AG!

Mais si la situation ne s'améliore pas ***** ne pourra pas tenir longtemps les autres factions de survivants.

Elle cherche une solution; Et si elle n'en trouve pas, elle projette de s'emparer des camps de l'AG pour organiser elle-même le ravitaillement et son partage puisque alors elle serait seule à même de parlementer

avec l'AG et que son accès aux biens les plus précieux (la nourriture) elle pourrait enfin espérer sauver, peut être la moitié de ce qui reste des habitants de la planète.

En bref, les Megas n'ont pas à la convaincre du besoin de s'allier avec les survivants de l'AG, mais peuvent lui proposer des solutions viables, comme un soutien technique, une médiation...

Si les Megas comptent sur elle pour contrôler la population, il faudra lui donner un moyen d'action, un argument comme l'accès au plus que suffisant (alimenté à la vapeur!) ce qui lui donnerait une importance considérable au sein des survivants comme ayant le seul vaisseau spatial fonctionnant sur Scriticaliaé.

Ou encore faire "atterrir" quelques vaisseaux de ravitaillement coincés en orbite autour de la planète.

Note pour le MJ:

Elle peut être un important levier dans ce scénario à condition de lui fournir des arguments pour pouvoir agir avec plus d'efficacité

Le plus que suffisant rendu opérationnel à + de 20% par un système de générateur à vapeur serait du plus bel effet.

7.3 L'esprit poisson

C'est l'entité planète des Foldènes, de leur culture.

Il est apparu grâce à la ferveur des Foldènes qui à l'aide de la cité de Scriticalia ont créé la brèche.

Il est capable d'apprécier la situation, mais il est contraint d'obéir aux buts de sa création, c'est-à-dire faire passer tous les Foldènes de Scriticaliaé dans leur monde d'origine, si non, il ne pourra pas partir de Scriticaliaé et y rejoindre son peuple.

Tant que tous les Follnèdes vivants sur Scriticaliaé ne sont pas passés dans QF20025 il ne veut pas (psychologiquement) refermer la brèche.

Solution 1: La quasi totalité des Foldènes sont passés par la brèche mais il reste les Follnèdes qui survivent dans un bassin voisin de la cité de Scriticalia; Avant l'ouverture de la brèche, les deux bassins étaient encore reliés dans ce qui était pour les habitants de la surface un seul et même océan, mais aujourd'hui, ils sont séparés par quelques deux cent kilomètres de terre; de plus les véhicules Follnèdes qui leur permettaient de se déplacer sur la terre ferme sont bien sûr tombés en panne (un Follnède moyen dans les 120Kg et il en reste plusieurs milliers c'est aux joueurs de trouver une solution pour convaincre les Follnèdes de passer par la faille mais aussi de trouver un moyen de transport pour passer les quelques 200km de sol accidenté.

Possibilité de construire des canaux entre les deux bassins grâce à des engins de forage équipés de moteurs à vapeur.

Il faut aussi noter que la planète Follnède de QF20025 n'est pas encore véritablement vivable même pour les Follnèdes ce qui veut dire que quand la brèche se refermera ils finiront pas mourir sans aide en quelques décennies; vie et dignité!

Avec l'aide des Follnèdes plus techniciens et l'apport de quelques éléments technologiques spécialement adaptés à QF20025, ils pourraient rebâtir une civilisation, mais c'est un travail de longue haleine qui nécessiterait un grand nombre de Megas plusieurs points de transit et des recherches technologiques adaptées à la physique de cet univers.

Solution 2: Par contre l'esprit poisson (apollons le «longues nageoires») possède aussi un esprit proche des Fólnèdes c'est-à-dire curieux et logique.

Il est par exemple très intéressé par les Megs et leur pouvoir de transit... (il est même possible qu'il permette temporairement a un Mega d'échanger leur place. Le Mega qui devenir momentanément une sorte d'entité Fólnède risque des problème manteaux avec perte définitif de points de mental mais possibilité d'obtention de pouvoir psy).

Cependant le mental du Mega risque d'être durablement déstabilisé.

L'entité poisson elle, se fera un plaisir de squatter le corps du Mega le plus longtemps possible et se lira même d'amitié avec le plus que suffisant.

De son côté si le Mega parviens a garder sons équilibre suffisamment longtemps, il peu fermer la brèche mais alors son esprit du Mega sera prisonnier de la citée de corail de QF200025 espérons que les autres Mega auront préalablement créer un point de transit sur place et qu'il parviendront a convaincre l'entité poisson de rendre le corps de leur petit camarade (situation très pratique pour rallonger un scénario raccourci par l'astuce des joueurs!)

Il reste toujours le problème de la survie des Fólnèdes sur QF200025...

8.0 Notes divers

Ce scénario permet beaucoup de situations a des rythme de jeu variable.

-Si l'atterrissage (écrasage) du plus que suffisant devrait être mené a un rythme rapide,

-le développement d'engins a vapeur pue prendre plusieurs mois virtuel et donc être jouer en prenant sons temps.

C'est un scénario ouvert dans lequel les joueurs sont amener a effectuer leur propres choix laissez les inventer leur propres solutions en les y aidant; ne pas oublier que si les joueurs ne connaissent pas bien un sujet, leur personnage eux peuvent les y aider (c'est au MJ de compléter les connaissances des joueurs par celle de leur personnages)

-Hiwiwx est une crack de la technique et du bricolage

-McAlliste est un diplomate et un linguiste compétent

-Cordelia saura jouer avec les difficulté du terrain

-Bem peu juger une situation dangereuse ou gérer les même situation

-Wolframe est a l'aise avec le pilotage non assisté et le bricolage de dernière minute.

Si vos joueurs sont perdu donnez leur des indications par l'intermédiaire de leurs personnages!

Voici quelques possibilités pour terminer ce scénario:

-Construire des outils technologiques pour aider assiégés de l'AG a organiser le ravitaillement et pacifier les autres factions

-Défendre le fort principal de l'AG contre une horde d'affamés

-Réparer le plus que suffisant

-Aider le clan du harponneur a fédérer les autres factions

-Réparer et faire atterrir quelques uns des vaisseaux en orbite a fin de constituer une force suffisante pour imposer un paie relative et la distribution des ressources puis éventuellement transporter les Fólnédes jusqu'à la citée Fodénes

-Détruire la citée de scritical en attachant les outils de destructions avec des cordes plantées dans le sol a quelques maîtres des parois de la citée.

Les outils peuvent aller de:

un groupe de personnes qui se tiennent la main jusqu'à une certaine distance et équipées de masses a l'utilisation de robot de combat a vapeur.

-Faire passer les Fólnédes a travers la brèche après les avoir convaincus de trouver un moyen de transport sur plus de 200Km.

-Convaincre l'esprit poisson de fermer la brèche

-Faire un échange entre un Mega et l'esprit poisson puis fermer la brèche.

-Faire franchir la brèche aux Talsanite de scriticaliaé puis laisser l'AG utiliser le casseur de monde.



-Téraformer la planète fólnéde de QF20025

-Construire un point de transit sur Scriticaliaé

-Construire un point de transit sur la planète Foldéne

9.0 Les personnages:

9.1 Hiwiwx

		Compétence	Niveau	
			*Administration	1
Hiwiwx	Culture: E.T Ganymédienne	*Art (danse ganymédienne)	1	
	Activité 1: Maître du métal	*combat (arme a rayons)	3	
	Activité 2: Conceptech	*combat (clef a molette)	1	
	Description: Une Ganymédienne d'une famille proche de la variété des Sokhanns; c'est-à-dire en apparences très semblables aux Talsanites. Elle mesure 1m 71 pour un poids de 72kg, sa peau est recouverte de fines écailles bleutées. De petites dents blanches et pointues, une langue très rouge, des yeux couleur de rubis, et des petites griffes rétractables en guise d'ongles.			
			*Communication	3
			*Conduite/Pilotage	3
			*Construction/destruction	4
			*Discretion filature	1
Percevoir		Note de Transfert		
Empathie	Perception			
5	6			
Réagir				
Décision	Réflex			
5	4			
Agir				
Intellect	Adaptation			
7	7			
Forcer				
Volonté	Force			
6	3			
Résister				
Mental	Constitution			
5	5			
Transfert: 4 Transit: 3				
Magie: Psy:				
Niveau actuel général: _____				
Volonté: _____ Force: _____				
Mental: _____ Constitution: _____				
Notes:				
Scénario: "Scrictaliaé" (N3)				
Nom du joueur: _____ Maître de jeux: _____ Date de création: _____				

Historique:

Hiwiwx est née dans une famille de l'aristocratie de "Omicron Leporis Bis" (la planète Mère des Ganimédiens)
 Son éducation en temps qu'aristocrate lui donnais d'impression d'étouffer.
 Elle rêvait de s'enfuir, de visiter des planètes lointaines.

Dés l'âge de 8 ans, elle passais son temps libre a se bricoler des jouets a partir d'éléments technologique

variable comme des robots ménagés, des camera de surveillance, des portes, des sas de sécurité, un robot de protocole chargé de veiller a sa conduite...

A 14 ans, elle raconta a un de ses parents un rêve a propos de gigantesques créatures dérivant dans un malstrom d'étoiles scintillantes.

Peu a près, elle fut tout a coup délivrée d'une grande partie de ses cours de bienséance Ganymedienne pour intégrer la caste des « maître du métal ».

Les « maître du métal », forment une caste traditionnelle d'ingénieurs qui conservent une part importante de rituels et des cérémonies datant de plusieurs millénaires (ils ont été à l'origine d'un grand nombre de découverte dans le domaine des martiaux de construction pour les vaisseaux spatiaux de l'Assemblée Galactique).

Par contre, même si Hiwiwx a appris les usages de la caste, elle ne les a pas souvent respecté.

Ses don pour la mécanique et son adresse naturelle lui ont permis d'achever sa formation de « maître du métal » malgré la désapprobation de beaucoup de ses supérieurs.

Contactée très to par la guilde, (14 ans) le soutien de celle-ci a certainement contribué à la patience de ses professeurs.

Depuis qu'elle a intégrée l'école Conseptec de la guilde, elle en profite pour visiter des mondes lointains et si possible avancés technologiquement.

Actuellement, Hiwiwx a 22 ans et elle en est à sa troisième mission

Elle appréhende un peut cette première mission accompagnées par une bande de Talsanites issu d'une planète NT4 appelée sol III «la terre»

Autan dire une planète primitive...

9.1.2 Une race ET "Les Ganymédiens"

Pour plus de détails sur la race de type ganymédien, consulter le chapitre 8.1.2 de l'Encyclopédie Galactique.

Equipement:

Une «griffe» des maîtres du métal

Description :

C'est un outil qui a pour forme de base un croissant bleuté.

Véritable clef a molette polymorphe, la griffe peut changer de forme a fin de s'adapter a son utilisation (Pince, tournevis, clef, lime a ongle...)

Commentaires du service 'M' :

Quel dommage que seul les maîtres du métal soit capable de les utiliser.

Un sac a dos expérimental

Description :

équipé d'un générateur anti-gravité ce sac a dos possède des montants métalliques tubulaires internes, Il

pèse 10 Kg à vide sans activer l'anti-gravité mais une fois activée à sa pleine puissance il annule 70 Kg pour 10 h . il est possible de régler la puissance grâce à un potentiomètre situé à la base du montant gauche, gradué jusqu'à 70 Kg avec une position "+". Contenance 90L

Commentaires du service 'M' :

Gourmand en énergie, il utilise deux batteries lourdes standard camouflées au fond du sac

Commentaires de Hiwiwx :

La position «+» dissimule un mode laser lourd en cas de besoin, mais je n'ai pas encore trouvé le temps de l'expliquer aux personnel du service 'M';)

Une bande de texlar super adhésif

Description :

5m de ruban adhésif largeur 4 cm résistance 2t

Commentaires du service 'M' :

Super résistant mais ne se fixe qu'à lui-même (il faut faire un tour complet)

Un ordinateur de poche

Description :

De la taille d'une cassette vidéo et sont l'équivalent de nos portables actuels en plus puissants et sans windows)

Une combinaison type salopette



Description :

En matière très résistante, c'est la version NT5 du bleu de travail, avec divers outils dissimulés dans des poches.

Une carte d'identité à valider au nom de votre choix au tant que technicienne en chef de la société Manière CREM section exploration

Accompagné d'une carte de crédit avec 1000€

[9.2 professeur Marmaduke McAllister](#)

		Compétence	Niveau
			*Administration
Professeur. Marmaduke McAllister	Culture: Royaume-Uni (Ecosse)	*Art (culture artistique)	2
	Activité 1: Archeo-ethnologue	*combat (arme a feu)	3
	Activité 2: Ecosophe	*combat (plaquage)	3
	Description: Dans les 50ans, carrure de rugbyman aux cheveux gris (Type Haroun taziEFF). Yeux rieurs. Barbe courte.	*Communication	6
		Connaissance (Histoire AG)	3
		Connai (Xeno-archéologie)	2
		Connai (linguistique)	6
		*Conduite/Pilotage	3
		*Construction/destruction	3
		*Discrétion filature	2
Note de Transfert			
Percevoir			
Empathie	Perception		
6	6		
Réagir			
Décision	Réflex		
4	3		
Agir			
Intellect	Adaptation		
7	4		
Forcer			
Volonté	Force		
6	3		
Résister			
Mental	Constitution		
5	4		
	Transfert: 5	Transit: 7	
	Magie:	Psy:	
Niveau actuel général: _____			
Volonté: _____ Force: _____			
Mental: _____ Constitution: _____			
Notes:			
Scénario: "Scrictaliaé" (N3)			
Nom du joueur: _____ Maître de jeux: _____ Date de création: _____			

Historique:

Éminent Ethnologue formé a Cambridge, le professeur McAllister a travaille sur l'archéologie et l'histoire Africaine (Nigeria) et au Proche Orient (Mésopotamie). Veuf, 3 enfants; 5 petits-enfants (sur Terre) , amateur de single malt et de cigares. A de nombreux contacts en Afrique (administration, expatriés et, bien sur des guides, pisteurs, etc).

Il parle anglais, Français, Swahili, Bantou, Hindi et plusieurs langues africaines (ex.: Peul, Bambara, Yoruba...), Arabe classique, Sans conter des notions dans plusieurs langages sémites ou autres

Après son recrutement par la guilde, il a aussi suivi une formation sur Archazil dans plusieurs domaines:

- migrations Talsanites
- xeno-archéologie (cultures non-talsanites)
- histoire et archéologie de l'AG
- historique du voyage spatial

Le professeur McAllister a déjà à son actif une dizaine de missions pour la guilde, c'est un - AIC Expérimenté (Agent inter continuum « Vert »)

Toujours fasciné par les cultures étrangères, c'est avec un certain plaisir que «prof» (comme ses collègues Megas l'appelle souvent) part en mission par curiosité plus que par amour de l'aventure encore que malgré son âge et son expérience...

Equipement:

Un sac à dos standard

Description :

An Matière synthétique couleur bleu marine, Contenance 80L

Un paralysants camouflé ; 5 charges | | | | |

Description :

Une Petite gourde métallique munie d'un bouton caché.. (le rayon paralysant sort du goulot)

Portée: 10m

Une combinaison «Baroudeur»

Description :

Des vêtements style combinaison baroudeur safari couleur beige .

Une « djellaba »

Description :

Couleur bleu foncé (style mauritanienne) avec babouches et turban assortis. (Taille 8 à 18)

Une pipe avec réserve de tabac à rêver 5 doses | | | | |

Description :

Pipe ordinaire, mais le tabac l'est moins, il s'agit d'une puissante herbe relaxante hallucinogène dont la fumée a la propriété d'être sensible aux songes éveillés de ses consommateurs; ce qui produit parfois de superbes arabesques ou bien même pour les esprits les plus exaltés, des fresques holographiques colorées. A déconseiller aux êtres souffrants de dérangements d'ordre psychologiques

Un ordinateur de poche

Description :



De la taille d'une cassette vidéo et sont l'équivalent de nos portables actuels en plus puissants et sans

windows)

Une cartes d'identités a validé au nom de votre choix en tan que diplomate détaché aux autochtones consultant à la CREM

Accompagné d'une carte de crédit avec 1000€

9.3 Cordelia McMaster

		Compétence	Niveau																																																																				
		*Administration	3																																																																				
Cordelia McMaster	Culture: Anglaise (écosse)	*Art (peinture)	3																																																																				
	Activité 1: Dilettante aventurière	*combat (arme de tir)	5																																																																				
	Activité 2: Ranger	*combat (armes blanches)	3																																																																				
	Description: "Cordi" est une jolie jeune fille, sportive et élégante qui viens de fêter ses 26 ans; Toujours partagée entre le milieu mondain et le sauvage, certaines personnes pourrait être surpris par sa formation de ranger, mais sons charme fais autorité dans les situations de survie. .	combat (main nues)	2																																																																				
		*Communication	4																																																																				
		*Conduite/Pilotage	4																																																																				
		Connaissance (de l'art)	3																																																																				
		*Construction/destruction	3																																																																				
		*Discrétion filature	2																																																																				
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Percevoir</th> <th colspan="2" rowspan="10">Note de Transfert</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Empathie</td> <td>Perception</td> <td>*Electronique/Infotmatique</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>5</td> <td>*Etiquette</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Réagir</td> <td>*Mécanique/bricolage</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Décision</td> <td>Réflex</td> <td>*Milieu (urbain)</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>4</td> <td>Milieu (sauvage)</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Agir</td> <td>Milieu (rural)</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Intellect</td> <td>Adaptation</td> <td>*Premier Soin</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>7</td> <td>*Prouesse physiques</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Forcer</td> <td>*Remarquer détail</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Volonté</td> <td>Force</td> <td>*Science (Général)</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>4</td> <td>*Tactique</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Résister</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Mental</td> <td>Constitution</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>4</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td>Transfert: 4</td> <td>Transit: 4</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td>Magie:</td> <td>Psy:</td> </tr> </tbody> </table>		Percevoir		Note de Transfert		Empathie	Perception	*Electronique/Infotmatique	2	5	5	*Etiquette	5	Réagir		*Mécanique/bricolage	2	Décision	Réflex	*Milieu (urbain)	4	6	4	Milieu (sauvage)	6	Agir		Milieu (rural)	4	Intellect	Adaptation	*Premier Soin	5	5	7	*Prouesse physiques	5	Forcer		*Remarquer détail	6	Volonté	Force	*Science (Général)	2	7	4	*Tactique	2	Résister				Mental	Constitution			5	4					Transfert: 4	Transit: 4			Magie:	Psy:		
Percevoir		Note de Transfert																																																																					
Empathie	Perception					*Electronique/Infotmatique	2																																																																
5	5					*Etiquette	5																																																																
Réagir						*Mécanique/bricolage	2																																																																
Décision	Réflex					*Milieu (urbain)	4																																																																
6	4					Milieu (sauvage)	6																																																																
Agir						Milieu (rural)	4																																																																
Intellect	Adaptation					*Premier Soin	5																																																																
5	7					*Prouesse physiques	5																																																																
Forcer				*Remarquer détail	6																																																																		
Volonté	Force	*Science (Général)	2																																																																				
7	4	*Tactique	2																																																																				
Résister																																																																							
Mental	Constitution																																																																						
5	4																																																																						
		Transfert: 4	Transit: 4																																																																				
		Magie:	Psy:																																																																				
Niveau actuel général: _____ Volonté: _____ Force: _____ Mental: _____ Constitution: _____																																																																							
Notes: Scénario: "Scriptaliaé" (N3) Nom du joueur: _____ Maitre de jeux: _____ Date de création: _____																																																																							

Historique:

Je me nomme Cordelia McMaster, issue de la noblesse anglaise, j'ai vécue ma jeunesse dans les Highlands ou mes parents possèdent une propriété...
 mon père, Lord McMaster est ambassadeur à la retraite, ce qui m'a permis de visiter de nombreux pays, pour finir en France ou je me plait beaucoup (ah, ces frenchy).

Ne voulant pas en rester à une vie dorée, je me suis investie dans de nombreuses ONG humanitaires durant mes différents voyages tout d'abord pour suivre mes parents, puis seule, aux grés des besoins... cela m'a permis d'acquérir une bonne expérience dans des domaines variés qui seront, je n'en doute pas, utiles à un MEGA en exercice.

Que de souvenirs dans les dunes de sable des déserts africains, que de batailles contre les moustiques des jungles orientales, quelle vision du haut du Uluru australien...

je me suis retrouvée en France suite à une demande de mon père qui souhaitais me voir me pauser un peu... dans un domaine culturel ou j'ai du (une fois de plus) me former "sur le tas" comme ils disent ici, mais ou mes nombreux contacts dans divers pays m'ont été très utiles.

C'est de là qu'a vraiment commencée ma vie, celle de Mega d'active !

Voilà donc pour les grandes lignes, si certains souhaitent en savoir plus, je suis prête à les recevoir, et nous pourrons bavarder plus amplement devant un bon thé oriental dont j'ai le secret !

Après plusieurs missions effectuée en compagnie d'autres Megas plus expérimentée, «Cordi» est envoyée sur sa première mission jugée a risquée par la guild, une mission pour un Ranger mais peut être pas pour une débutante...

Équipement:

Un sac a dos standard

Description :

An Matière synthétique couleur vert foncé, Contenance 80L

Un sac de toile

Description :

An matière synthétique avec bandoulière

Commentaires du service 'M' :

Une foi fermé, il est en principe hermétiques ...

Un paralysants camouflé; 5 charges I I I I I

Description :

Un Ours en peluche (on déclanche le paralysant en pressant l'oeil droit, le rayon sort de l'oeil gauche)

Portée: 10m

Un ensemble veste pantalon

Description :

Coupe standard passe-partout en matière synthétique gris neutre.

Commentaires du service 'M' :

Pour avoir l'aire le plus neutre possible sauf dans un bal costumé ou dans un astroport

Une combinaison «Baroudeur»

Description :

Des vêtements style combinaison baroudeur safari couleur beige .

Une blouse blanche

Description :

Usagée et plus très blanche mais avec de nombreuses poches (taille 9 a 15)

Commentaires du service 'M' :

Il est bien connu que les Megas surtout de sexe féminin ont souvent un objet fétiche qu'il emmène partout avec eux, se qui parfois peu poser des problèmes en mission...

Un vêtement ample et flottant

Description :

(Chemise et pantalon) a la mode il y a trois ans dans la galaxie (taille 9 a 15) en matière synthétiques imitation lin (plus résistant et nettoyable par micro vibration) couleur vert pomme.

Une paire de micro jumelles

Un Médiset NT : 4

Description :

Le bon vieux médiset, toujours utile dans les coups durs.

Dans tous les cas, sa taille n'excède pas celle d'une mallette.

Pour un NT 4, il n'est pas autre chose qu'une trousse de survie avec teinture d'arnica, alcool iodé et diverses crèmes et pansements.

Un couteau de survie

Description :

Equipé d'une boussole, de fil de nylon d'un hameçon et d'une aiguille

Mini tente «bon voyage» NT:4

Description :

Style tortue de Mongo (igloo aplati), en matière synthétique ultra résistante de couleur camouflage; 2 à 3 places; poids 2 kg

Peu être converti en hamac.

Commentaires du service 'M' :

Le bonheur du vrai Ranger! Cette petite merveille de simplicité peut être convertie en radeau, en traîneau, en cordages, en civière, en vêtements résistants, en prison, en sac, mais il faut bien avouer que malheureusement elle sert aussi de tente de secours....:(

Un pistolet laser léger NT:5



Portée: 300m

1 chargeur 20tirs | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Une cartes d'identités à valider au nom de votre choix pour an tan que géologue de terrain section exploration de la CREM

Accompagné d'une carte de crédit avec 1000€

9.4 Ben Ahanda

		Compétence	Niveau
			*Administration
Bem Ahanda	Culture: Africaine (Cameroun)	*Art (d'jembé)	2
	Activité 1: Garde forestier	*combat (arme de tir)	7
	Activité 2: Patrouilleur	*combat (armes de mêlé)	5
	Description: Grand black de 1m96 pour 85kg sans visage imperturbable contraste avec sa démarche souple et énergique.	combat (main nues)	5
		*Communication(intimider)	3
		*Conduite/Pilotage	2
		*Construction/destruction	3
		*Discretion filature	4
Percevoir		Note de Transfert	
Empathie	Perception		
4	5		
Réagir			
Décision	Réflex		
5	5		
Agir			
Intellect	Adaptation		
4	4		
Forcer			
Volonté	Force		
6	7		
Résister			
Mental	Constitution		
6	7		
Transfert: 3 Transit: 4 Magie: Psy:			
Niveau actuel général: _____ Volonté: _____ Force: _____ Mental: _____ Constitution: _____			
Notes: Scénario: "Scriptaliaé" (N3) Nom du joueur: _____ Maître de jeux: _____ Date de création: _____			

Historique:

Né au Zaïre, Bem a vécu dans la province de l'extrême nord du Cameroun (pré de Maroa)
 Arun le père de Ben a du quitter son pays avec sa femme et le petit Bem (âgé de 5 ans) a cause de son tempérament impulsif qui a fini par entraîner de sérieuses menace de mort.

Le Petit Ben a depuis, appris à sourire les insultes des autres au silence sans broncher, il sait attendre son heure.

Il a appris à retenir sa force et à convaincre les autres d'en faire autant.

C'est se qui lui a permis de sécuriser son village puis d'y monter une petite milice qui s'est révélée très efficace au besoin.

Par la suite il fédéra plusieurs villages pour résister aux bandes de pillards qui sévissaient aux alentours.

C'est à ce moment que la guilde l'a recruté.

Equipement:

Un sac à dos standard

Description :

An Matière synthétique couleur grise, Capacité 80L

Multiprojecteur modèle expérimental « Continuum » NT : 6

Description :

Conçu sur norjane, par et pour les Megas, cet engin appelé aussi « le boursoufflé », n'est utilisé que par eux. Le modèle Continuum est une tentative pour faire fonctionner le boursoufflé dans les univers qui entravent le fonctionnement des modèles classiques.

D'un encombrement et d'un poids équivalents à celui d'un laser lourd, le modèle Continuum permet de tirer six types de projectiles, fluides ou ondes :

- Projectile « halte la! » un cylindre de matière souple s'étale à l'impacte avec un maximum d'effet stoppant (5 projectiles). | | | | |
- Lance grappin (grappin non fourni sur le modèle «Continuum» portée environ 30 m selon grappin et corde)
- ondes paralysantes (idem paralysant) (5 charges) cadence de tir avec préchauffage du modèle Continuum variable selon situation (généralement /2 voir par 3 ou 4 sous penne d'enrayement) | | | | |
- capsule de gaz (nature selon chargeur : fumigène, soporifique, hilarant, ect.) portée 30m
- microjet d'eau sur comprimé (équivalent d'un chalumeau) (autonomie de approximativement 6 rounds, 6 points de dégâts par round)
- flache de lumière éblouissante 10 flaches ou lampe torche autonomie 10h | | | | | | | | | | |

Commentaires du service 'M' :

Ce modèle de Multiprojecteur n'a pas encore fait ses preuves mais malgré des performances aléatoires, parfois il vaut mieux avoir un modèle qui fonctionne un peu que pas du tout.

La sélection du projectile se fait par un sélecteur mécanique qui coince un peu parfois...

Une combinaison «Baroudeur»

Description :

Des vêtements style combinaison baroudeur safari couleur beige.

Un laser lourd avec 2 chargeurs 2*10 décharges | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Poids: 5kg

Portée 1000m

Domages +7



Une machette

Un Djembé

Une cartes d'identités a valider au nom de votre choix en tan que garde du corps et conseillé tactique pour la société minière CREM.

Accompagné d'une carte de crédit avec 1000€

[9.5 Wolfram von Richthofen](#)

		Compétence	Niveau	
		*Administration	5	
Wolfram von Richthofen	Culture: Germanique (XIXem siècle)	*Art (poésie)	5	
	Activité 1: Pilote de chasse	*combat (arme de point)	5	
	Activité 2: Astro	*combat (sabre)	3	
	Description: cousin du célèbre baron rouge, Wolfram et la quintessence de l'aristocrate allemand de la fin du 19em siècle.	*Communication(commander)	4	
		*Conduite/Pilotage(biplan)	7	
		*Construction/destruction	4	
		connaissance (littérature)	3	
Percevoir		Note de Transfert	*Discrétion filature	2
Empathie	Perception		*Electronique/Infotmatique	1
6	5		*Etiquette (aristocratie)	4
Réagir			*Mécanique/bricolage	4
Décision	Réflex		*Milieu (urbain)	5
5	6		Milieu (aérien)	4
Agir			*Premier Soin	1
Intellect	Adaptation		*Prouesse physiques	4
5	6		*Remarquer détail	7
Forcer			*Science (Général)	2
Volonté	Force		Equitation	5
6	4		*Tactique	3
Résister				
Mental	Constitution			
3	4			
			Transfert: 4	Transit: 4
		Magie:	Psy:	
Niveau actuel général: _____				
Volonté: _____ Force: _____				
Mental: _____ Constitution: _____				
Notes:				
Scénario: "Scriptaliaé" (N3)				
Nom du joueur: _____ Maître de jeux: _____ Date de création: _____				

Historique

Dans l'univers parallèle QF10026 le tempo est inférieur a celui de QF10001 de sorte que la première guerre mondiale viens de s'y terminer.

Wolfram von Richthofen était le neveu et fils adoptif du général de cavalerie Manfred von Richthofen (à ne pas confondre avec son cousin Manfred von Richthofen alias le "Baron Rouge") et il suivit les traces de son

père en entrant en 1913, à l'âge de 18 ans, en tant qu'aspirant, dans le 4e régiment de Hussards. En 1914, après avoir suivi les cours de l'école de guerre à Kassel, il fut promu sous-lieutenant.

Jusqu'en 1917, Richthofen participa aux combats de la Première Guerre mondiale au sein de son régiment de Hussards dans lequel il gravit les échelons jusqu'à devenir commandant d'un escadron.

Il fut ensuite muté à l'école de pilotage de Halle où il suivit une formation de pilote. En mars 1918, il rejoignit, en tant que pilote de chasse, la Jagdstaffel 11, qui fut commandée par son célèbre cousin, le baron rouge Manfred von Richthofen. Wolfram von Richthofen a obtenu 8 victoires aériennes jusqu'à la fin du conflit et il était alors titulaire des Croix de fer de 2e et de 1re classe mais avec un bras en moins, ce qui l'empêcha de continuer à piloter et l'obligea à quitter l'armée.

Il resta longtemps mutilé physiquement et mentalement; Cette inaction forcée l'a amené à s'intéresser aux récits de voyages jusqu'au moment où il commença à faire des rêves de colossales créatures dérivant dans un océan de lumière.

Heureusement un Mega passa par là et Wolfram accepta de continuer de voler dans un autre univers, et même dans un vaisseau spatial.

Equipement:

Un ensemble veste pantalon

Description :

Coupe standard passe-partout en matière synthétique gris foncé.

Commentaires du service 'M' :

Pour avoir l'air le plus neutre possible, sauf dans un bal costumé ou dans un astroport

Un Deltaplane (NT :5)

Description :

Le modèle NT5 pèse moins de 3 kg et se range dans un gros sac.

Commentaires du service 'M' : Mais il faut partir d'une hauteur et trouver des courants ascensionnels, sous peine de descendre très vite.

Un sac de toile

Description :

En matière synthétique avec bandoulière

Commentaires du service 'M' :

Une fois fermé, il est en principe hermétique ...

Un paralysant camouflé 5 charges I I I I I

Description :

En apparence il s'agit d'un téléphone portable mais si on fait le bon numéro...

Portée: 10m

Une médaille «Croix de fer 1er classe»

Une carte d'identité validée au nom de votre choix, en tant que Pilote au service de la société minière la CREM

Accompagné d'une carte de crédit avec 1000€

N4.Profitte

Ce scénario est prévu pour 3 à 7 personnages prés tirés:

- Hiwiwx Conceptech ganymédienne
- Marmaduke McAllister Ecosophe
- Wolfram von Richthofens Astro

- Cordelia McMaster Ranger
- Bem Ahanda Patrouilleur

PNJ jouable (notamment en remplacement d'un Mega):

- Avatar Androïde du Plus que suffisant
- Sapar Atak Capitaine/contrebandier du plus que suffisant

- Mais bien sur, ils peuvent êtres remplacé par les personnages de vos joueurs...

Jouable en une séance de 8h, ou deux de 6h, cette aventure peut également durer beaucoup plus longtemps.

Attention, c'est un scénario non linéaire qui laisse beaucoup de libertés aux joueurs et au MJ !

0.0 Le briefing

1.0 Les trois lieux clef

- 1.1 Une planète « Profitte »
- 1.2 Une station orbitale reliée par un ascenseur spatial
- 1.3 Une lune « Crish »

2.0 La « C.P.M.V.V »

3.0 Les Proffiens

- 3.1 Il existe 7 tipe de Proffiens
- 3.2 Les Proffiens et les Megas
 - 3.2.2 Le « plus que suffisant »

4.0 « La machine » une technologie Proffienne

- 4.1 Les trois parties qui composent la machine
- 4.2 les fonctions de la Machine
- 4.3 Explications pour le MJ

5.0 Le rêve Proffien

6.0 Dans les profondeurs de Crish

6.1 les Corps des êtres qui vivait dans la station

6.2 Les mineurs / contrebandiers

6.3 Le peuple minéral

7.0 Des piste pour résoudre la situation

7.1 Résoudre le problème des habitants de la station

7.1.2 Ré assembler les habitants de la station

7.1.3 Tuer tous les corps hybrides dans Crish

7.2 Résoudre les conflits ente les factions

7.2.1 Les forces armées en présence

7.2.2 Leurs motivations

8.0 Conseilles et recommandation

9.0 Les personnages pré tirés

9.1 hiwiwx

9.2 professeur Marmaduke McAllister

9.3 Wolfram von Richthofen

9.4 Cordelia McMaster

9.5 Ben Ahanda

9.6 Avatar du plus que suffisant

9.7 Capitaine Sapar Atak

0.0 Le briefing

Le major parais embarrassé, comme si la mission qu'il allait vous confier lui échappais quelque peut.

Je vais être bref, la situation est inhabituelle et je n'ai pas beaucoup d'informations à vous transmettre: La guilde a été contactée par un contrebandier, un certain «Sapar Atak» qui expressément réclamé votre équipe, sous prétexte d'aider une de vos connaissances : le « Plus que suffisant».

Nous avons reçu sa demande par l'intermédiaire de la filière diplomatique Médiante an la personne d'une ambassadrice Cheuch «U-i»;Ce qui n'est pas banal pour un contrebandier!?

Ce Capitaine Atack doit avoir le bras long pour bénéficier de l'appui de la diplomatie Galactique!

Toujours est il que j'ai décidé de vous laisser y aller, ne serai-ce que par curiosité.

Il s'agit d'une enquête dans le système solaire de Profitte, situé sur la frange de l'AG , non loin de l'empire Cruise.

Vous n'éte pas sans savoir que la paix entre l'AG et l'empire Cruise est toujours fragile...

Le système Profitte est composé d'une planète visiblement artificielle et de conception inconnue, d'une base orbitale et d'une lune appelée «Crish».

Profitte est bien connu comme étant le lieu où furent inventés et commercialisés les célèbres «Profittes», qui font la joie de nombre de spatiens à l'estomac difficile.

Toutefois, ce système ne fait pas partie de l'AG et tient à garder sons indépendance.

Le commerce des Profittes est géré par les membres de l'Alliance des Libres Marchands «A.L.M».

Leur réputation est exécrationnelle en dehors du système Proffien où étonnamment, aucune plainte sérieuse n'a été déposée par les compagnies tirant profit du commerce juteux (craquant, fondant, sucré...mais je m'égare) des fameuses Profittes.

An dehors de se système, l'A.L.M est la bête noire d'une organisation de Marchands du secteur la «C.P.M.V.V»

L'A.L.M est accusé par la C.P.M.V.V d'être un ramassis de contrebandiers et de pirates divers.

Un important rassemblement de vaisseau a été détecté non loin du système proffien; Ils appartiennent vraisemblablement a la C.P.M.V.V; un détachement de la flotte Cruise est également apparu à proximité et pour corsé le tout, l'AG a envoyé dans le secteur un détachement de la FRAG.

Je ne sais pas quel sont les forces de l'A.L.M, mais je doute qu'elle puisse faire le poids seul contre l'un de ces trois flottes!

Le capitaine Atack a fais savoir que le problème qui le préoccupe plus précisément n'est pas de caractère militaire et nécessite une équipe, avec, je cite:

«Un esprit ouvert, débrouillard et imaginatif pouvant faire fasse a l'imprévu !»

Il vous attend avec le «plus que suffisant» sur l'astroport de la planète «Derniere chance XXIV» ou heureusement nous possédons un point de transit pour un voyage en TL de quelques heures.

Le service 'M' a préparé à votre intention un équipement de base que vous pourrez compléter dans la mesure du raisonnable.

Des questions?

1.0 Les trois lieux clef

l'action de ce scénario se déroule dans un système solaire n'abritant que trois corps stellaires.

1.1 Une planète «Profitte»

Un peu plus petite que la terre, c'est un enchevêtrement impressionnant de plusieurs couches, elles-mêmes constituées d'éléments mouvants.

- Masse totale : inconnue ?!

- Son noyau central est solide et de petite taille (comparable à celle du satellite de sol III).

Il doit vraisemblablement abriter une machinerie (NT7) modifiant entre autre la gravité.

- Les « feuilles » sont de grandes surfaces (souvent de plusieurs milliers de km² sur quelques km d'épaisseur) aux couleurs changeantes selon les besoins et dérivant sur l'atmosphère Proffienne. S'agit-il d'un système de gestion du climat, de camouflage ?

- La gravité varie entre 0.2 et 2 atmosphères standard selon les feuilles (moyenne 0.7).

À noter que certaines des feuilles bénéficient d'une double gravité, une sur chaque face.

«Le croisement entre feuilles donne parfois le spectacle de cascades gigantesques...»

Ou même de phénomènes étranges comme de l'eau d'un fleuve qui tombe d'une face sur l'autre pour revenir sur la première de l'autre côté!??

- Les «mols» : les feuilles sont recouvertes par des «mols», sortes d'agrégats végétaux/minéraux semi-vivants pouvant se déplacer sur une feuille ou entre les feuilles. Les mols peuvent faire office d'éponges à humidité, de réservoirs pour des lacs artificiels gigantesques ou bien encore d'exploitation hydroponique (comme celle qui produit les «profittes»)

-Le tout forme un vaste balai dont l'harmonie fascine beaucoup de visiteurs qui sont toutefois priés de ne pas approcher.

- Les expéditions non autorisées sur la planète Profitte (c'est-à-dire toutes sauf celles vers la plantation hydroponique qui se font via l'ascenseur spatial) se soldent généralement par une disparition du vaisseau, irrésistiblement attiré par une force inconnue vers le centre de la planète tout en se consumant dans son atmosphère.

1.2 Une station orbitale reliée par un ascenseur spatial

Célèbre pour son commerce légal de nourriture universelle appelée «Profittes»; Cette base est aussi connue pour abriter toute sorte de commerces illégaux.

-l'ascenseur spatial est un modèle standard NT5 comme on peut en voir beaucoup en orbite des planètes de l'AG, il mène à la «feuille» qui contient les Mols hydroponique qui fabriquent les profittes.

Informations complémentaires:

-L'Alliance des Libres Marchands (A.L.M) est un regroupement officieux entre des marchands d'aventuriers et des contrebandiers/pirates qui assurent la neutralité de la station orbitale, elle sert de couverture aux Profittes et vice versa.

1.3 Une lune «Crish»

D'une demi-masse lunaire, c'est officiellement un site d'exploitation de minéraux comme l'Igol, le platine et certains autres éléments rares en faible quantité.

Informations complémentaires:

Officieusement, c'est un repère de contrebandiers et une station de réparation, une cache...

Cependant, les contrebandiers savent que les cavernes dans lesquelles sont installées leurs installations sont étranges, elles semblent être creusées dans une roche à la structure trop parfaite pour être naturelle, mais conscients de la surprenante technologie de leur voisins/alliés ils ne se sont pas trop étonnés.

2.0 La «C.P.M.V.V»

La Confédération Prospère des Marchants Vigoureuse et Vigilante «C.P.M.V.V» C'est une organisation puissante qui possède le monopole du commerce dans la région.

- Elle ressemble a un ordre religieux qui aurait pour dieu l'argent.
- Elle est hiérarchisée comme une petite armée ses membres sont disciplinés mais leur efficacité est réduite a cause de la compétition qui sévise a l'intérieur de ses rends.
- Pour l'instant, un chef charismatique appelé le «Premier Orgwill» a rassemblée les forces de la C.P.M.V.Vautour d'un ennemie commun: l'A.L.M
- Elle a rassemblée ses forces et s'est attaqué militairement a l'A.L.M.

Informations complémentaires:

-Après que le «Premier Orgwill»eut rassemblée sa flotte devant la station orbitale de profite, il a envoyé un ultimatum à ses habitants:

livrez nous tous les membres de «l'A.L.M» a fin de les traduire en justice ou nous attaquons la station!

-ils ont en suite tenté de désactiver les défenses robotisées de la station grâce a plusieurs générateurs d'ondes enti positrons et assimilés.

-Une étrange activité des feuilles de la planète a été observée (elles se sont éloignée des abord de l'ascenseur spatial pour former autour une série d'anneaux disposés a des altitudes différentes)

.La lune Crish s'est déplacé pour s'aligner dans le prolongement de l'axe planete-station orbital.

.An suite, une lueur a remonté le long de l'ascenseur pour atteindre la base orbitale

.Pour finir, la station orbital c'est recouverte d'une épaisse carapace de roches, transformant la station en astéroïde impénétrable bien que toujours relié a la planète par sons ascenseur spatial.

.La lune Crish a perdu une partie de son enveloppe rocheuse.

.depuis, les feuilles de la planète ont perdu de leur cohésion et beaucoup semble dériver sans but.

-Les dirigeants de la C.P.M.V.V ont tenté de percer l'enveloppe rocheuse de la base mais sans succès pour l'instant...

3.0 Les Proffiens

Les occupants de la planète sont des Talsanits filiformes (taille moyenne 2m30) aux yeux en amandes et au regard souvent dans le vide. Leur espérance de vie peut atteindre 280 ans.



Beaucoup sont Hautains voire Xénophobe, les étrangers sont parqués dans l'astroport de surface et n'ont d'autres itinéraires possible que le mol hydroponique ou l'ascenseur spatial (visite guidée obligatoire); Les autres sont très distraits comme si il vivait ailleurs...

Informations complémentaires:

Importance sociale de la taille, les individus les plus grands sont trait

9.0 Les personnages pré tirés

9.1 Hiwiwx

		Compétence	Niveau
		*Administration	2
Hiwiwx	Culture: E.T Ganymédienne	*Art (danse ganymédienne)	1
	Activité 1: Maître du métal	*combat (arme a rayons)	3
	Activité 2: Conceptech	*combat (clef a molette)	2
	Description: Une Ganymedienne d'une famille proche de la variété des Sokhanns; c'est-à-dire en apparences très semblables aux Talsanites. Elle mesure 1m 71 pour un poids de 72kg, sa peau est recouverte de fines écailles bleutées. De petites dents blanches et pointues, une langue très rouge, des yeux couleur de rubis, et des petites griffes rétractables en guise d'ongles.	*Communication	3
		*Conduite/Pilotage	4
		*Construction/destruction	4
		*Discretion filature	1
Percevoir		Note de Transfert	
Empathie	Perception	*Electronique/Infomatique	6
5	6	*Etiquette	3
Réagir		*Mécanique/bricolage	8
Décision	Réflex	Métier (Nano métallurgie)	5
5	4	*Milieu (urbain)	2
Agir		*Premier Soins (E.T ganym)	1
Intellect	Adaptation	*Prouesses physiques	3
7	7	*Remarquer détail	2
Forcer		*Science (Général)	5
Volonté	Force	Science (physique)	3
6	3	Science (métallurgie)	7
Résister		Science (NT7)	2
Mental	Constitution	*Tactique	1
5	5		
		Transfert: 4	Transit: 4
		Magie:	Psy:
Niveau actuel général: _____			
Volonté: _____ Force: _____			
Mental: _____ Constitution: _____			
Notes:			
Scénario: "Profitte" (N4)			
Nom du joueur: _____ Maître de jeux: _____ Date de création: _____			

Historique:

Hiwiwx est née dans une famille de l'aristocratie de "Omicron Leporis Bis" (la planète Mère des Ganimédiens) Son éducation en temps qu'aristocrate lui donnais d'impression d'étouffer.

Elle rêvait de s'enfuir, de visiter des planètes lointaines.

Dés l'âge de 8 ans, elle passait son temps libre à se bricoler des jouets à partir d'éléments technologique variable comme des robots ménagés, des caméras de surveillance, des portes, des sas de sécurité, un robot de protocole chargé de veiller à sa conduite...

À 14 ans, elle raconta à un de ses parents un rêve à propos de gigantesques créatures dérivant dans un malstrom d'étoiles scintillantes.

Peu à peu, elle fut tout à coup délivrée d'une grande partie de ses cours de bienséance Ganymédienne pour intégrer la caste des « maître du métal ».

Les « maître du métal », forment une caste traditionnelle d'ingénieurs qui conservent une part importante de rituels et des cérémonies datant de plusieurs millénaires (ils ont été à l'origine d'un grand nombre de découvertes dans le domaine des martiaux de construction pour les vaisseaux spatiaux de l'Assemblée Galactique).

Par contre, même si Hiwiwx a appris les usages de la caste, elle ne les a pas souvent respectés.

Ses dons pour la mécanique et son adresse naturelle lui ont permis d'achever sa formation de « maître du métal » malgré la désapprobation de beaucoup de ses supérieurs.

Contactée très tôt par la guilde, (14 ans) le soutien de celle-ci a certainement contribué à la patience de ses professeurs.

Depuis qu'elle a intégré l'école Conseptec de la guilde, elle en profite pour visiter des mondes lointains et si possible avancés technologiquement.

Actuellement, Hiwiwx a 23 ans et elle en est à sa quatrième mission

Elle commence à être habituée à effectuer des missions avec des Talsanites même si ceux-ci sont issus d'une planète primitive NT4 autant dire des ignares technologiquement parlant ...

Tu espères que dans cette nouvelle mission à bord du Plus que Suffisant, tu auras l'occasion de trouver un moyen de persuader le plus que d'intégrer quelques-uns de ses nano éléments à un de tes Projets comme celui de ta Prolob anti-G que tu a perdue quelque part à la mission...

Équipement:

Une «griffe» des maîtres du métal

Description :

C'est un outil bleuté ayant la forme d'un croissant.

Véritable clef à molette polymorphe, la griffe peut changer de forme afin de s'adapter à son utilisation (Pince, tournevis, clef, lime à ongle...)

Commentaires du service 'M' :

Quel dommage que seuls les maîtres du métal soient capables de les utiliser.

Un sac à dos expérimental

Description :

équipé d'un générateur anti-gravité ce sac a dos possède des montants métalliques tubulaires internes, il pèse 10 Kg à vide sans activer l'anti-gravité mais une fois activée à sa pleine puissance il annule 70 Kg pour 10 h . il est possible de régler la puissance grâce à un potentiomètre situé à la base du montant gauche, gradué jusqu'à 70 Kg avec une position "+". Contenance 90L

Commentaires du service 'M' :

Gourmand en énergie, il utilise deux batteries lourdes standard camouflées au fond du sac

Commentaires de Hiwiwx :

La position «+» dissimule un mode laser lourd en cas de besoin, mais je n'ai pas encore trouvé le temps de l'expliquer aux personnel du service 'M';)

Une bande de texlar super adhésif

Description :

5m de ruban adhésif largeur 4 cm résistance 2t

Commentaires du service 'M' :

Super résistant mais ne se fixe qu'à lui-même (il faut faire un tour complet)

Un ordinateur de poche

Description :

De la taille d'une cassette vidéo et sont l'équivalent de nos portables actuels en plus puissants et sans windows)

Une combinaison type salopette

Description :

En matière très résistante, c'est la version NT5 du bleu de travail, avec divers outils dissimulés dans des poches.

Une trousse électronique multi connections

Conçue pour fonctionner sur toutes les interfaces standard de l'AG, elle est aussi capable de bricoler une interface avec des systèmes inconnus.

Commentaires du service 'M' :

Beaucoup de ces connections n'ont pas été testées ou ne sont effectives que dans certains univers...

Une « trousse informatique »

Description :

Elle est équipée pour s'interfacer avec à peu près tout ce qui se fait dans l'AG au niveau informatique.

L'ordinateur qui en est le centre abrite 4 programmes experts standards adaptés à différentes situations :

A/ « ice breaker » pour tenter de pénétrer les systèmes informatiques protégés

B/ « tradmod 4b » la version paramétrable !? du tradmod3 (notez le « B » comme bêta)

C/ « le pilote » pour éviter de se crasher quand on est au commandes de tout véhicule standard sans avoir appris à s'en servir (peut progresser pour devenir presque infaillible dans des situations sans surprises)

D/ « le professeur » logiciel d'apprentissage qui peut être équipé du kit hypno-éducation (fourni dans la trousse informatique)


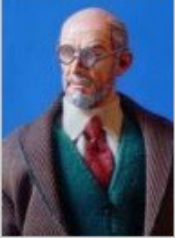
Il vous permet d'avoir l'air moins bête dans certains domaines classiques comme la physique, les maths ou tout autre sujet pour peu que vous ayez les banques de données adéquates et surtout d'au moins 4h sans hypno-éducation et 2 h avec. (Le niveau de progression reste très superficiel)

Multiprojecteur « classique » NT : 6

Une cartes d'identités à valider au nom de votre choix an tan que commercent Spacien indépendant membre d'équipage du «plus que suffisant»

Accompagné d'une carte de crédit avec 11.000€

9.2 Professeur Marmaduke McAllister

				Compétence		Niveau
				*Administration	5	
				*Art (culture artistique)	2	
Professeur.		Culture: Royaume-Uni (Ecosse)		*combat (arme a feu)	3	
Marmaduke		Activité 1: Archeo-ethnologue		*combat (plaquage)	3	
McAllister		Activité 2: Ecosophe		*combat (machette)	2	
		Description: Dans les 50ans, carrure de rugbyman aux cheveux gris (Type Haroun tazieff). Yeux rieurs. Barbe courte.		*Communication	6	
				Connaissance (Histoire AG)	3	
				Connai (Xeno-archéologie)	3	
				Connai (linguistique)	6	
				*Conduite/Pilotage	3	
				*Construction/destruction	3	
				*Discrétion filature	2	
Percevoir		Note de Transfert				
Empathie	Perception			*Electronique/Infotmatique	4	
6	6			*Etiquette	5	
Réagir				*Mécanique/bricolage	3	
Décision	Réflex			*Milieu (sauvage)	6	
5	3			Milieu (désertique)	4	
Agir				Milieu (tropical)	3	
Intellect	Adaptation			*Premier Soins	3	
7	4			*Prouesse physiques(nager)	2	
Forcer				*Remarquer détail	6	
Volonté	Force			*Science (Général)	5	
6	3			Science (ethologie)	9	
Résister				Science (archéologie)	5	
Mental	Constitution			*Tactique	2	
6	4					
		Transfert: 6	Transit: 6	Perception(pressentiment)	1	
		Magie:	Psy: 1			
Niveau actuel général: _____						
Volonté: _____ Force: _____						
Mental: _____ Constitution: _____						
Notes:						
Scénario: "Profitte" (N4)						
Nom du joueur: _____ Maitre de jeux: _____ Date de création: _____						

Historique:

Éminent Ethnologue formé à Cambridge, le professeur McAllister a travaillé sur l'archéologie et l'histoire Africaine (Nigeria) et au Proche Orient (Mésopotamie). Veuf, père de 3 enfants, grand-père de 5 petits-enfants (sur Terre), il est aussi amateur de single malt et de cigares. Il possède de nombreux contacts en Afrique (administration, expatriés, et bien sur des guides, pisteurs, etc).

Il parle anglais, Français, Swahili, Bantou, Hindi et plusieurs langues africaines (ex.: Peul, Bambara, Yoruba...), Arabe classique, Sans compter des notions dans plusieurs langages sémites et autres.

Après son recrutement par la guilde, il a aussi suivi une formation sur Archazil dans plusieurs domaines:

- migrations Talsanites
- xeno-archéologie (cultures non-talsanites)
- histoire et archéologie de l'AG
- historique du voyage spatial

Le professeur McAllister a déjà à son actif une dizaine de missions pour la guilde, c'est un - AIC Expérimenté (Agent inter continuum « Vert »)

Toujours fasciné par les cultures étrangères, c'est avec un certain plaisir que «prof» (comme ses collègues Megas l'appelle souvent) part en mission par curiosité plus que par amour de l'aventure encore que malgré son âge et son expérience...

Depuis sa dernière mission sur Scrikitalia, Le professeur a vécu une expérience instance qui l'a rendu un brun exalté, voir mystique. Mais pas de repos pour les braves et puis pour rien au monde Marmaduc ne raterais une occasion de découvrir les secrets de «Proffite» cette planète improbable et très certainement artificielle dont les secrets sont jalousement gardé par ses habitants...

Équipement:

Un sac a dos standard

Description :

An Matière synthétique couleur bleu marine, Contenance 80L

Un paralysants camouflé ; 5 charges I I I I I

Description :

Une Petite gourde métallique munie d'un bouton caché.. (le rayon paralysant sort du goulot)

Portée: 10m

Une « djellaba »

Description :

Couleur bleu foncé (style mauritanienne) avec babouches et turban assortis. (Taille 8 a 18)

Une pipe avec réserve de tabac a rêver 5 doses I I I I I

Description :

Pipe ordinaire, mais le tabac l'est moins, il s'agir d'une puissante herbe relaxante hallucinogène dont la fumée a la propriété d'être sensible aux songes éveillés de ses consommateurs; ce qui produit parfois de superbes arabesques ou bien même pour les esprits les plus exaltés, des fresques holographiques colorées. A déconseiller aux êtres souffrants de dérangements d'ordre psychologiques

Un ordinateur de poche



Description :

De la taille d'une cassette vidéo et sont l'équivalent de nos portables actuels en plus puissants et sans windows)

Une carte d'identités a validé au nom de votre choix en tan que commercent Spacien indépendant membre d'équipage du «plus que suffisant»

Accompagné d'une carte de crédit avec 10.000€

9.3 Wolfram von Richthofen

		Compétence	Niveau
			*Administration
Wolfram von Richthofen	Culture: Germanique (XIXem siècle)	*Art (poésie)	5
	Activité 1: Pilote de chasse	*combat (arme de point)	5
	Activité 2: Astro	*combat (sabre)	3
	Description: cousin du célèbre baron rouge, Wolfram et la quintessence de l'aristocrate allemand de la fin du 19em siècle.		
		*Communication(commander)	4
		*Conduite/Pilotage(biplan)	7
		*Construction/destruction	4
		connaissance (littérature)	3
Percevoir		Note de Transfert	
Empathie	Perception		
7	5		
Réagir			
Décision	Réflex		
5	6		
Agir			
Intellect	Adaptation		
5	6		
Forcer			
Volonté	Force		
6	4		
Résister			
Mental	Constitution		
3	4		
		Magie:	Psy:
Niveau actuel général: _____			
Volonté: _____ Force: _____			
Mental: _____ Constitution: _____			
Notes:			
Scénario: "Profitte" (N4)			
Nom du joueur: _____ Maître de jeux: _____ Date de création: _____			

Historique

Dans l'univers parallèle QF10026, le tempo est inférieur à celui de QF10001 de sorte que la première guerre mondiale vient à peine de se terminer.

Wolfram von Richthofen était le neveu et fils adoptif du général de cavalerie Manfred von Richthofen (à ne pas confondre avec son cousin Manfred von Richthofen alias le "Baron Rouge") et il suivit les traces de son père en entrant en 1913, à l'âge de 18 ans, en tant qu'aspirant dans le 4e régiment de Hussards. En 1914, après avoir suivi les cours de l'école de guerre à Kassel, il fut promu sous-lieutenant.

Jusqu'en 1917, Richthofen participa aux combats de la première guerre mondiale au sein de son régiment de Hussards dans lequel il gravit les échelons jusqu'à devenir commandant d'un escadron.

Il fut ensuite muté à l'école de pilotage de Halle où il suivit une formation de pilote. En mars 1918, il rejoignit, en tant que pilote de chasse, la Jagdstaffel 11 qui fut commandée par son célèbre cousin : le baron rouge Manfred von Richthofen. Wolfram von Richthofen avait obtenu 8 victoires aériennes à la fin du conflit et il était déjà titulaire des Croix de fer de 2e et de 1re classe. Mais privé d'un bras, il dut abandonner le pilotage et quitter l'armée.

Il resta longtemps mutilé physiquement et mentalement; Cette inaction forcée l'a amené à s'intéresser aux récits de voyages jusqu'au moment où il commença à faire des rêves de colossales créatures dérivent dans un océan de lumière.

Heureusement un Mega amateur de poésie passa par là et Wolfram accepta de continuer de voler dans un autre univers, et même dans un vaisseau spatial.

Initié de la voie de l'invisible:

An plus de sa formation d'Astro, Wolfram est devenu un initié de la voie de l'invisible

Pour développer leurs capacités, les Megas ont élaboré des techniques afin de renforcer leur mental. Au fil des générations ces techniques sont devenues les voies ou les "écoles psy de la guilde".

(+1 Aux testes qui prennent en compte la perception ou la psychologie)

Équipement:

Un ensemble veste pantalon

Description :

Coupe standard passe-partout en matière synthétique gris foncé.

Commentaires du service 'M' :

Pour avoir l'aire le plus neutre possible, sauf dans un bal costumé ou dans un astroport

Un sac de toile

Description :

En matière synthétique avec bandoulière

Commentaires du service 'M' :

Une fois fermé, il est en principe hermétique ...

Un paralysant camouflé

Description :

En apparence il s'agit d'un téléphone portable mais si on fait le bon numéro...

Une médaille «Croix de fer 1er classe»

Un Deltaplane (NT :5)

Description :

Le modèle NT5 pèse moins de 3 kg et se range dans un gros sac.

Commentaires du service 'M' :

Mais il faut partir d'une hauteur et trouver des courants ascensionnels, sous peine de descendre très vite.

Un pistolet laser NT:5 1 chargeur pour 20 décharges | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |



Portée: 300m

Dommmages: +5

Une carte d'identités a validé au nom de votre choix, en tan que commercent Spacien indépendant membre d'équipage du «plus que suffisant»

Accompagné d'une carte de crédit avec 10.000€

9.4 Cordelia McMaster

				Compétence	Niveau		
				*Administration	3		
<i>Cordelia McMaster</i>	Culture: Anglaise (écosse)			*Art (peinture)	3		
	Activité 1: Dilettante aventurière			*combat (arme de tir)	5		
	Activité 2: Ranger			*combat (armes blanches)	3		
	Description: "Cordi" est une jolie jeune fille, sportive et élégante qui viens de fêter ses 27 ans; Toujours partagée entre le milieu mondain et le sauvage, certaines personnes pourrait être surpris par sa formation de ranger, mais sons charme fais autorité dans les situations de survie. . .			combat (main nues)	2		
				*Communication	4		
				*Conduite/Pilotage	5		
				Connaissance (de l'art)	3		
				*Construction/destruction	4		
				*Discretion filature	2		
Percevoir		Note de Transfert					
Empathie	Perception					*Electronique/Infomatique	2
6	5					*Etiquette	5
Réagir						*Mécanique/bricolage	4
Décision	Réflex					*Milieu (urbain)	4
6	4					Milieu (sauvage)	6
Agir						Milieu (rural)	4
Intellect	Adaptation					*Premier Soins	5
5	7					*Prouesse physiques	5
Forcer						*Remarquer détail	6
Volonté	Force					*Science (Général)	2
7	4					*Tactique	3
Résister							
Mental	Constitution						
5	4						
						Transfert: 5	Transit: 4
						Magie:	Psy:
Niveau actuel général: _____							
Volonté: _____ Force: _____							
Mental: _____ Constitution: _____							
Notes:							
Scénario: "Profitte" (N4)							
Nom du joueur: _____ Maître de jeux: _____ Date de création: _____							

Historique:

Je me nomme Cordelia McMaster, issue de la noblesse anglaise, j'ai vécu ma jeunesse dans les Highlands où mes parents possèdent une propriété...

Mon père, Lord McMaster, est ambassadeur à la retraite ce qui m'a permis de visiter de nombreux pays, pour finir en France où je me plais beaucoup (ah, ces frenchy).

Ne voulant pas en rester à une vie dorée, je me suis investie dans de nombreuses ONG humanitaires durant mes différents voyages, tout d'abord pour suivre mes parents, puis seule en fonction des besoins... cela me fit d'acquérir une bonne expérience dans des domaines variés qui seront, je n'en doute pas, utiles à un MEGA en exercice.

Que de souvenirs dans les dunes de sable des déserts africains, que de batailles contre les moustiques des jungles orientales, quelle vision du haut du Uluru australien...

Je me suis retrouvée en France suite à une demande de mon père qui souhaitait me voir me poser un peu... dans un domaine culturel où j'ai dû (une fois de plus) me former "sur le tas" comme ils disent ici, mais où mes nombreux contacts dans divers pays m'ont été très utiles.

C'est là qu'a vraiment commencée ma vie, celle de Mega d'active !

Voilà donc pour les grandes lignes, si certains souhaitent en savoir plus je suis prête à les recevoir, et nous pourrons bavarder plus amplement devant un bon thé oriental dont j'ai le secret !

Après plusieurs missions effectuée en compagnie d'autres Megas plus expérimentée, «Cordi» est envoyée sur sa deuxième mission jugée a risquée par la guilde, une mission pour laquelle sa qualité de femme du monde seront peut être plus utile que sa formation de Ranger ...

Équipement:

Un sac a dos standard

Description :

An Matière synthétique couleur vert foncé, Contenance 80L

Un sac de toile

Description :

An matière synthétique avec bandoulière

Commentaires du service 'M' :

Une fois fermé, il est en principe hermétiques ...

Un paralysants camouflé; 5 charges I I I I I

Description :

Un Ours en peluche (on déclanche le paralysant en pressant l'oeil droit, le rayon sort de l'oeil gauche)

Portée: 10m

Un ensemble veste pantalon

Description :

Coupe standard passe-partout en matière synthétique gris neutre.

Commentaires du service 'M' :

Pour avoir l'aire le plus neutre possible sauf dans un bal costumé ou dans un astroport.

Un « holo-maillot de bain »

Description :

Se comporte comme un vêtement de son choix (plus d'une centaine de choix avec la possibilité d'en programmer d'autres). Il contient un champ de force qui sert de support holographique. Il peut aussi chauffer son porteur ou faire office de champ de force protecteur offrant 5 points de protection rechargeables. I I I I I

L'alimentation est fournie par un chargeur standard dissimulé dans un sac a main qui peut être placé à une distance de 2 mètres maximum (par exemple dans un sac a dos).

Commentaires du service 'M' :

Si pour une raison ou pour une autre, l'aspect holographique projeté sur le champ de force devait cesser, le porteur se retrouverait en maillot de bain (base du vêtement, d'où son nom). (taille 8 a 17)

Une blouse blanche

Description :

Usagée et plus très blanche mais avec de nombreuses poches (taille 9 a 15)

Commentaires du service 'M' :

Il est bien connu que les Megas, surtout de sexe féminin, ont souvent un objet fétiche qu'ils emmènent partout avec eux, ce qui parfois peut poser des problèmes en mission...

Un vêtement ample et flottant

Description :

(Chemise et pantalon) à la mode il y a trois ans dans la galaxie (taille 9 a 15) en matière synthétique imitation lin (plus résistant et nettoyable par micro vibration) couleur vert pomme.

Une paire de micro jumelles

Un Médiset NT : 6

Description :

Dans tous les cas, sa taille n'excède pas celle d'une valise.

Pour un NT 6, elle inclut un scanner, une centrale de diagnostic et deux bras robotisés d'intervention, qui peuvent greffer un membre arraché ou extraire un projectile.

Commentaires du service 'M' :

Le bon vieux médiset, toujours utile dans les coups durs; Ne pas oublier de régler le médiset sur la race du patient!

Un couteau de survie

Description :

Équipé d'une boussole, de fil de nylon, d'un hameçon et d'une aiguille.

Un pistolet laser NT:5 1 chargeur pour 20 décharges | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |



Portée: 300m

Dommages: +5

Une carte d'identité à valider au nom de votre choix pour en tant que commerçant Spacien indépendant, membre d'équipage du «plus que suffisant».

Accompagné d'une carte de crédit avec 10.000€

9.5 Ben Ahanda

		Compétence	Niveau
			
		*Administration	2
Bem Abanda	Culture: Africaine (Cameroun)	*Art (d'jembé)	2
	Activité 1: Garde forestier	*combat (arme de tir)	7
	Activité 2: Patrouilleur	*combat (armes de mêlé)	5
	Description: Grand black de 1m96 pour 85Kg sans visage imperturbable contraste avec sa démarche souple et énergique.	combat (main nues)	6
		*Communication(intimider)	3
		*Conduite/Pilotage	3
		*Construction/destruction	5
		*Discretion filature	4
Percevoir			
Empathie	Perception		
4	5		
Réagir			
Décision	Réflex		
6	5		
Agir			
Intellect	Adaptation		
4	4		
Forcer			
Volonté	Force		
6	7		
Résister			
Mental	Constitution		
6	7		
		Transfert: 4	Transit: 4
		Magie:	Psy:
Niveau actuel général: _____			
Volonté: _____ Force: _____			
Mental: _____ Constitution: _____			
Notes:			
Scénario: "Profitte" (N4)			
Nom du joueur: _____ Maître de jeux: _____ Date de création: _____			

Historique:

Né au Zaïre, «Bem» a vécu dans la province de l'extrême nord du Cameroun (pré de Maroa)
«Arun» le père de Ben a du quitter son pays avec sa femme et le petit Bem (âgé de 5 ans) a cause de son tempérament impulsif qui a fini par entraîner de sérieuses menace de mort.

Depuis, contrairement a son père, Ben a, appris a souffrir les insultes des autres an silence sans broncher, il sais attendre son heure.

Il a appris à retenir sa force et à convaincre les autre d'en faire autan.

C'est se qui lui a permis de sécuriser son village puis d'y monter une petite milice qui s'est révélée très

efficace au besoin.

Par la suite il fédéra plusieurs villages pour résister aux bandes de pillards qui sévissaient aux alentours. C'est à ce moment que la guilde l'a recruté.

Initié de la voie de l'avantage:

En plus de sa formation de patrouilleur, Bem est devenu un initié de la voie de l'avantage

Pour développer leurs capacités, les Megas ont élaboré des techniques afin de renforcer leur mental. Au fil des générations ces techniques sont devenues les voies ou les "écoles psy de la guilde".

(Initié: +1 Pour avoir l'initiative ou garder son calme)

C'est la quatrième mission importante de Bem et son sang froid est tel que le major lui a confié un fusil à plasma ! 😊

Équipement:

Un sac à dos standard

Description :

An Matière synthétique couleur grise, Contenance 80L

Un laser lourd avec 2 chargeurs 2*10 décharges | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Poids: 5kg

Portée 1000m

Dommages +7

Un fusil à plasma avec 4 chargeurs pour 6 décharges | | | | | |

Poids: 4kg + 1kg par chargeurs

Portée 300m

Dommages +20 dans un rayon de 2 à 5 m à l'impacte (réglable)

Commentaires du service 'M' :

Ne jamais s'en servir à bout portant!!!

Une combinaison «Baroudeur»

Description :

Des vêtements style combinaison baroudeur safari couleur beige.

Un bouclier à énergie chargeur intégré de 10 points rechargeable | | | | | | | | | |

Description : sous forme d'une ceinture, il génère un champ de force capable de retenir un total de 10 points d'impacte provenant d'une arme à énergie ou à forte vitesse



Un Djembé

Une carte d'identité à valider au nom de votre choix en tant que commerçant Spacien indépendant membre

d'équipage du «plus que suffisant»

Accompagné d'une carte de crédit avec 10.000€

9.6 Avatar du plus que suffisant

		Compétence	Niveau
			
		*Administration	8
"Avatar" du Plus que <i>suffisant</i> ...	Culture: AG		
	Activité 1: I.A	*combat (tir visé)	5
	Activité 2: Aventurier	*combat (main nues)	1
	Description: Androïde androgyne 2m40; 125kg lisse et sans expression.	combat (armes blanches)	1
		*Communication	2
		*Conduite/Pilotage	4
		*Construction/destruction	3
		connaissances (générales)	6
		*Discrétion filature	0
		*Electronique/Infomatique	8
		*Etiquette	1
		*Mécanique/bricolage	3
		*Milieu (urbain)	5
Milieu (spatial)	3		
Note de Transfert			
Percevoir			
Empathie	Perception		
3	5		
Réagir			
Décision	Réflex		
4	6		
Agir			
Intellect	Adaptation		
7	5		
Forcer			
Volonté	Force		
6	8		
Résister			
Mental	Constitution		
2	8		
Transfert:		Transit:	
Magie:		Psy:	
Niveau actuel général: _____			
Volonté: _____ Force: _____			
Mental: _____ Constitution: _____			
Notes:			
Scénario: "Profitte" (N4)			
Nom du joueur: _____ Maître de jeux: _____ Date de création: _____			

Historique

Développée par une créature Extra Talsanite de la race de Cheuch, sous sa forme d'I.A, le «Plus que suffisant» a assuré des fonctions diverses:

Anciennement AI de la citée sous dôme de la planète glacière «Bregatulla», puis IA autonome du vaisseau expérimental «le plus que suffisant»; Avatar est une androïde plus ou moins indépendant de l'I.A du «Plus que suffisant».

Traits de caractère marquant:

-Curieux

-Décale

-Manque de tact

-A tendance à se bloquer (pour une durée variable) lorsqu'il est confronté à des situations non logiques ou qu'il ne parvient pas à analyser.



-Avatar n'a pas les mêmes capacités que le «plus que suffisant»; il est beaucoup moins puissant au niveau traitement de données et ses bases de données sont beaucoup plus limitées.

Il n'est pas non plus au fait des motivations du vaisseau.

Le « Plus que suffisant » est une sorte de mentor pour Avatar; et Avatar est un peu comme son enfant...

-A noter que Avatar possède en partie la possibilité d'auto morphisme adaptatif du « Plus que suffisant »; Il peut faire varier son corps afin de s'adapter à la situation (prend du temps, consomme de l'énergie, et des matériaux compatibles comme des nano robots...)

9.7 Capitaine Sapar Atak

		Compétence	Niveau																																																																																
		Administration	4																																																																																
<i>Capitaine</i>	Culture: Talsanit (Scrictaliaé)																																																																																		
Sapar Atak	Activité 1: Pilote Triche Lumière	combat (arme a rayon)	5																																																																																
	Activité 2: Contrebandier	combat (main nues)	4																																																																																
	Description: 1m75 pour 60 kg un visage buriné Des cicatrices et des traces de brûlures sur tout le corps	combat (arme blanches)	5																																																																																
		combat (canon vaisseau)	4																																																																																
		Communication(intimide)	5																																																																																
		Conduite/Pilotage (TL)	6																																																																																
		Construction/destruction	3																																																																																
		Discrétion filature	4																																																																																
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Percevoir</th> <th colspan="2">Note de Transfert</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Empathie</td> <td>Perception</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>6</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <th colspan="2">Réagir</th> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Décision</td> <td>Réflex</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>6</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <th colspan="2">Agir</th> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Intellect</td> <td>Adaptation</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>6</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <th colspan="2">Forcer</th> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Volonté</td> <td>Force</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>5</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <th colspan="2">Résister</th> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Mental</td> <td>Constitution</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>8</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Transfert:</td> <td>Transit:</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Magie:</td> <td>Psy:</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Niveau actuel général: _____</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Volonté: _____ Force: _____</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Mental: _____ Constitution: _____</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Percevoir		Note de Transfert		Empathie	Perception			5	6			Réagir				Décision	Réflex			6	6			Agir				Intellect	Adaptation			4	6			Forcer				Volonté	Force			6	5			Résister				Mental	Constitution			6	8			Transfert:		Transit:		Magie:		Psy:		Niveau actuel général: _____				Volonté: _____ Force: _____				Mental: _____ Constitution: _____					
Percevoir		Note de Transfert																																																																																	
Empathie	Perception																																																																																		
5	6																																																																																		
Réagir																																																																																			
Décision	Réflex																																																																																		
6	6																																																																																		
Agir																																																																																			
Intellect	Adaptation																																																																																		
4	6																																																																																		
Forcer																																																																																			
Volonté	Force																																																																																		
6	5																																																																																		
Résister																																																																																			
Mental	Constitution																																																																																		
6	8																																																																																		
Transfert:		Transit:																																																																																	
Magie:		Psy:																																																																																	
Niveau actuel général: _____																																																																																			
Volonté: _____ Force: _____																																																																																			
Mental: _____ Constitution: _____																																																																																			
Notes:																																																																																			
Scénario: "Profitte" (N4)																																																																																			
Nom du joueur: _____ Maître de jeux: _____ Date de création: _____																																																																																			

Historique:

Le capitaine Atak est un survivant, il a survécu a la famine a la maladie aux blessures infliges par les Foldens, au bombardement de la FRAG (il leur voue une haine profonde depuis qu'il a assisté aux conséquence du pilonnage du de la cité de Scrictal des Foldens).

Sur Scrictalia, Sapar n'avais qu'un seul but: s'échapper de cet enfer; depuis, il refuse d'être immobilisé plus d'un mois au même endroit.

Maintenant, plus rien ne lui fait peur et les «indépendants» qu'il rencontre pour faire des affaires le sentent et le prennent au sérieux.

Il a conclu un arrangement avec le plus que suffisant, il n'arrête plus de bourlinguer mais aussi de faire du commerce de Scricteaux; un commerce juteux qui lui a permis de constituer des bénéfices juteux. Grâce à ses capacités de transformation, le «plus que» est très doué pour se déguiser ce qui est très pratique pour tromper les patrouilles orbitales.

Il a de plus en plus de mal à supporter le fait qu'il ne commande pas au «plus que» et que si une IA pouvait voyager en Triche Lumière ce satané vaisseau pourrait bien se passer de lui. Depuis qu'il a compris que le «plus que» allait avoir un avatar, sa place somme intermédiaire entre l'IA et les êtres vivants allait aussi perdre de l'importance. À la moindre occasion, il va lui montrer ce dont il est capable...

Les motivations du Capitaine Sapar Atak:

- Il va ménager son principal allié, «le plus que suffisant» et les Megas
- Il compte garder sa place de capitaine du «plus que» (et pour ça, il lui faut être présent)
- Il se sent vivant au milieu du danger
- Il pense avoir l'opportunité d'en retirer un max de crédits

Équipement:

Un pistolet laser NT:5 1 chargeur pour 20 décharges | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Portée: 300m

Dommages: +5

Couteau de survie

Rations déshydratées

Ficelle

Corde

Une «prolog anti-G»

Description:

Véhicule antigravité, bricolé à partir d'une Prolobie (sorte de deux chevaux NT5)

Notes du capitaine Atak: Y'a pas d'indication sur les manettes de cette hersat de poubelle Ykos!

T'e jure l'a travaillé comme un Yar, le mécano du dimanche qu'a monté ça!

Une carte d'identité au nom de «Sapar Atak» en tant que capitaine du «plus que suffisant»

Accompagné d'une carte de crédit avec 150M Cr (millions) (+Dix fois cette somme disponible dans les 10 cycles standard)

N.5 Cendres

Ce scénario est prévu pour 3 à 8 personnages prés tirés:

- Hiwiwx Conceptech ganymédienne
- Marmaduke McAllister écosophe
- Cordelia McMaster Ranger

- Bem Ahanda Patrouilleur
- Wolfram von Richthofens Astro

- Avatar du Plus que suffisant Androïde
- Sapat Atak Capitaine/contrebandier du plus que suffisant
- Douze Couleurs Agent des «Porte couleurs» Haln

Il peu être joué en une séance de 8H mais 2 ou 3 fois 6H me paraissent préférable

C'est un scénario non dirigiste qui peut être mené par les joueurs et le MJ de plusieurs façons. (dont certaines au quelle je n'avait pas pensé)

0.0 Briefing

0.1 Petit rappel historique

0.2 Le vaisseau contrebandier

0.3 La porte stellaire

0.4 Cingroul

0.4.1 La planète découverte

0.5 les motivations de la Guilde

0.6 La mission

1.0 Rencontre avec Cingroul

1.1 Observations de Cingroul

2.0 «Cendres»

2.1 Ses habitants

2.1.1 Les créature des profondeurs

2.1.2 Le grand dévoreur des profondeurs et ses sbires

2.1.3 Les trancheurs-Piqueurs

2.1.4 Les porteurs

2.1.5 Les verts électriques

2.1.6 Les Méduses volantes

2.1.7 Les chantier de construction

3.0 L'armada

4.0 Les Dellerans

4.1 Les armures symbiotiques

4.2 Les IA Dellerannes

4.2.2 Les IA démentes

5.0 Les halns

5.1 La «Garde vigilante»

5.2 Les portes couleurs

5.2.1 Douze couleurs

6.0 Le «Fulgurant transe galactique» et son équipage

6.1 Escarmouche entre contrebandier et vaisseaux Halns

7.0 Divers

7.1 La porte stellaires

7.2 Quelques solutions

8.0 Les personnages

8.1 hiwiwx

8.2 professeur Marmaduke McAllister

8.3 Cordelia McMaster

8.4 Ben Ahanda

8.5 Wolfram von Richthofen

8.6 Douze Couleurs

8.7 Capitaine Sapar Atak

8.8 Avatar du plus que suffisant

0.0 Briefing

0.1 Petit rappel historique

L'Assemblée Galactique est une institution ancienne dont l'histoire remonte à plus de 17.000 années standard

Aven cela, la galaxie était sous l'emprise de puissants empires appelés Ducs
De -42.000 à -27000 avant la 1er AG

Leurs affrontement aboutirent à la suprématie de la race de Halns de -27000 jusqu'en -12.551 av 1AG

Période à laquelle les Halns ont commencé à se replier sur eux-mêmes en abandonnant les colonies de leur empire qui n'était pas peuplée majoritairement par des Halns; ils se sont progressivement séparés des 9/10èmes de leur empire sans trop de heurts, ne conservant que le cœur de leur empire dans un secteur au bord d'un bras de notre galaxie dans une zone où les voyages en triche lumière sont difficiles.

Depuis les Halns gardent jalousement leurs frontières.

0.2 Le vaisseau contrebandier

Un vaisseau de contrebandier le «Fulgurant transe galactique» est parvenu à franchir leur espace et après une course poursuite de plusieurs cycles, il est venu se constituer prisonnier sur une base de la Garde fédérale. Son capitaine pense avec raison que l'AG sera plus conciliante que les Halns.

Ce qui nous intéresse ce sont les informations que les mémoires de l'ordinateur de ce vaisseau a transmis aux investigateurs de la l'AG (*****) l'équipage du Fulgurant a trouvé au-delà des frontières Halns une flotte de vaisseaux en orbite autour d'une planète, une flotte de vaisseaux non identifiés et d'apparence ancienne qui se sont activés au passage du Fulgurant en entourant une structure cylindrique de très grande taille qui ressemble à une porte stellaire en bon état, avant que ces étranges vaisseaux fassent feu sur le Fulgurant ses capteurs ont repéré plusieurs tentatives de communication dans un code inconnu; puis, plus d'une centaine de bâtiments sont dirigés vers sa position; l'équipage de Fulgurant a tenté de leur échapper en espace conventionnel jusqu'au moment où l'ordinateur de bord s'est fait désactiver par le balayage d'un rayon inconnu, le pilote du fulgurant est alors repassé en triche lumière pour leur échapper. (L'ordinateur a été réactivé par les techniciens de la garde galactique et n'a donc rien enregistré d'autre), l'analyse des images de l'ordinateur du Fulgurant montre des vaisseaux aux formes élancées dans lesquels dominent les courbes ainsi que les constants changements de couleurs de leur enveloppe lors du bref affrontement ce qui laisse septiquer les spécialistes en xéno armement de l'AG (si les Megas font quelques recherches sur l'art Haln ancien ou leur sport national, il paraîtra évident qu'il y a un rapport d'inspiration guerrière entre ces vaisseaux et la culture guerrière Haln) En revanche la porte stellaire ressemble furieusement aux autres vestiges retrouvés dans la Galaxie, sauf bien entendu au niveau de l'état de conservation, cette porte semble avoir conservé son intégrité,

0.3 La porte stellaire

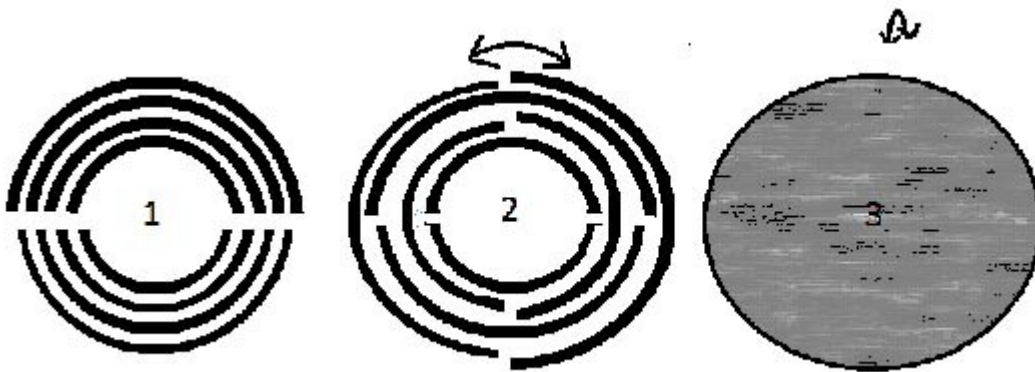
En théorie, une porte stellaire permettrait de se déplacer presque automatiquement d'un point de la galaxie à un autre, peut-être dix fois plus vite qu'avec un vaisseau triche lumière,

C'est du moins ce que croient les scientifiques de l'AG

Je vous rappelle que la technologie des portes stellaires est, contrairement à celle des portes spatiales, inconnue de l'AG. Les rares vestiges que les archéologues médiévalistes ont trouvés sont totalement hors d'usage et leur fonctionnement nous échappe encore.

Les fouilles archéologiques ont permis d'établir que ces systèmes sont reconnaissables aux huit demi-cercles indépendants qui semblent pouvoir former 4 cercles concentriques pouvant s'activer pour former une sorte de sphère dont les éléments seraient en rotation constante selon des paramètres inconnus; les rares indications ou suppositions indiqueraient qu'un objet pourrait passer d'une «sphère» à une autre sphère

située n'importe où dans l'univers, cependant la sphère de destination devrait elle aussi être active, et selon les mêmes paramètres.



L'AG rencontre de plus en plus de difficulté à s'auto gérer à cause de sa taille qui impose parfois des semaines avant d'avoir des nouvelles des entités qui se trouvent en périphérie.

Les portes spatiales sont pratiques pour organiser des convois mais ne permettent pas d'accélérer les transports et les communications qui sont primordiales pour le bon fonctionnement de l'AG.

L'AG cherche à perfectionner sa technique des portes (qui sont l'équivalent de voies ferrées pour l'AG)

L'Intermédiaire a demandé personnellement à la guilde des Megas, de ramener des informations exploitables sur ces structures qui, il l'espère, permettra le renouvellement des activités entre l'ensemble des entités de l'AG et pas seulement celles les plus proches de son centre.

Ce serait à l'échelle galactique comme de passer du chemin de fer à l'aviation!

0.4 Cingroul

D'autre part, un ancien «égare» de la guilde le Mega nommé «Cingroul» est rentré au sanctuaire juché sur son Raf (sorte de gros bison hirsute possédant trois paires de pattes)

Ils étaient couverts d'une sorte de fine poussière et semblaient en piteux état comme s'ils avaient traversé un désert.

Cingroul nous a raconté que lors d'un transit apparemment sans danger, il a été projeté par ce qui lui a semblé un Guetteur vers un point de transit inconnu.

Il a dû parcourir une grande distance pour trouver des matériaux afin de construire un tétraèdre suffisamment large pour y faire passer son Raf.

Arrivé près d'une sorte de vaisseau à moitié déchiqueté, il s'est servi des morceaux de métal qu'il a pu y trouver pour confectionner un tétraèdre de bonne taille pour en faire un point de transit B afin de retourner sur Norjane pour faire soigner sa monture.

Les motivations d'un Guetteur sont parfois énigmatiques mais rarement injustifiées, nous avons donc envoyé une équipe d'inspection pour identifier cette planète baptisée judicieusement «Cendres».

L'équipe est revenue rapidement par le point de transit B (à cause des créatures qui semblaient s'attaquer au reste du vaisseau écrasé) avec les informations suivantes.

0.4.1 La planète découverte

Planète a l'atmosphère difficilement respirable (teneur en oxygène 2/3 par rapport a celle de la terre; poussières divers très fines qui encombre les orifices de respiration)

Gravité: 1,3G

Localisation QF10001 non loin du noyau de l'ancien empire Han (exactement la ou l'équipage du Fulgurant a fait sa découverte)

Présence de créatures/Robots en nombre grandissant autour de l'épave et donc du point de transit B,

0.5 les motivations de la Guilde

La guilde a été contactée a la foie par les Guetteurs, pas l'AG, par les Cheuchs (énigmatique race Extra-Talsanite qui a un statu particulier au sein de l'AG) et aussi par une mystérieuse organisation Haln appelé «Porte couleurs»

-Les guetteurs veulent que la guilde s'intéresse a cette situation pour des raisons qui leur sont propres mais ils ont déjà envoyé sur la planète Cendre un Mega célèbre: «Cingroul» qui a créé un second point de transit local.

-L'AG est intéressé par la porte stellaire et inquiété par l'armada qui semble protéger l'artefact, Les représentants officiels de l'AG ne peuvent espérer traverser l'espace Han sans être repéré d'autant plus que après l'expédition du Fulgurant, leurs surveillances c'est certainement accrue.

L'AG a averti ses forces spéciales anti pillage technologique (forces spéciales qui est au dire des représentants de l'AG, un légende...) mais elles n'osent pas encore tenter de traverser l'empire Haln pour intervenir.

-Les Cheuchs ont envoyé le plus que suffisant pour que la guilde arrive la première et bénéficie des conseils de l'IA du vaisseau, vraisemblablement pour éviter un pillage technologique (et en fait, pour savoir ce qu'il est advenu de leur anciens amis les Dellerans).

-Les porte couleurs veulent élucider le mystère de cette longue veille aveugle qui dure depuis plus de 55.000 an sur la frontière du reste de leur empire et faire avancer leur tentative pour sortir leur peuple de sa torpeur; Par exemple en lançant une vague de passion pour la recherche historique, Les porte couleurs prétendent qu'il pourront influencer en faveur des Megas sur la bureaucratie Halns, mais n'ont pas précisé comment (a moins que le major n'ai pas bien compris ce qu'il ont tenté de lui expliquer...)

0.6 La mission

Devant tant d'insistance, la guilde a décidé de confier cette mission a des Megas expérimentés et si possible, connaissant déjà le plus que suffisant.

Pour une fois la mission n'est pas très urgente, et les Mega ont le temps de se préparer.

Plusieurs choix s'offrent a eux comme par exemple:

-contacter les contrebandiers avec l'aide du plus que suffisant et de son dernier capitaine «Attaque»

-interroger les contrebandier capturés avec leur vaisseau par la Fédérale (ils sont incarcéré dans une prison de luxe; Villa, piscine, holo projecteur,, Payé en parti par de mystérieux donateurs qui sous une longue chaîne de commanditaire, leur crapuleux parents.)

-contacter un ambassadeur Haln (il ne donnera aucune information impotente mais pourra contactera les Porte couleurs qui leurs enverrons «Douze Coulzeurs»

-tenter de rentrer en contacte avec les porte couleurs
-entrer dans l'empire Haln pour enquêter sur la «garde vigilante»

-trouver et interroger Cingoul (pour qu'il leurs parle des dangers de la planète ou qu'il les guident ver le point de transite A dont il n'existe pas de témoins a leur connaissance)

-se transiter sur la planète cendre grâce aux point de transit B de Cingroul (il est en train de se faire ré-assimilé par des créature biomécaniques équipées d'outils diverse,

-tenter d'atteindre Cendre avec un vaisseau spatial comme le «plus que» ou le «Fulgurant» soit avec les informations de vol du Fulgurant soit avec les souvenirs de sons pilote.

-convaincre les autorités galactiques de libérer le fulgurant et sons équipage dans l'espoir que ceux ci aiderons les Megas a retourner dans l'orbite de Cendre,

-,,, les joueurs aurons certainement d'autres idées, il leur est aussi possible de demander sons avis au Major responsable de la mission (Le MJ bien sur) et de revenir plusieurs fois sur Norjane pour discuter avec le Major ou obtenir du matériel , des informations complémentaires; C'est une mission grand luxe!

1.0 Rencontre avec Cingroul

Cingroul est un Talsanite mais parfois on peu en douter, physiquement il fait d'avantage penser a un Néandertalien.

Cependant , il est de l'avis de ses enceins instructeurs un fabuleux reugeur capable de survivre a des situations invresemblalbes.

Ainsi on raconte qu'il serait sorti d'une planete a l' atmosphère narcotique pour les Talsanite, en se ligotant a sons Raff aven d'effectuer une mission de 5 Mois en tranfer dans sa monture (les discussion vont bon train sur les changements de caractère de Cingroul aven et après cette expérience certain prétendant qu'il était déjà comme son Raff aven),

Il aurais a certaines occasion découper un peu de sa monture pour se nourrir,

Il évite les planètes surpeuplé et a une prestance pour les grands espaces.

Souvent asocial en société, il est pourtant très a l'aise avec toute les peuplades ou groupes primitifs

Il est a noter que Cingroul possaide un couteau laser qui n'est autre qu'un ancien sabre laser possedant une lame de petite taille

c'est en fait une sabre laser ancien qui a répondu a aux besoins de Cingroul en limitat la taille de la breche pour Cingroup qui le trouve beaucoup plus utile en tant que couteau plutôt que comme arme; Cingroul ne se

rend pas vraiment conte qu'il communique avec le cristal de son sabre, mais en même temps il a l'habitude solitaire de parler a tout ce qui l'entoure comme un animiste pourrais le faire, et il a déjà vu tellement de choses incroyables qu'il ne s'est pas étonne que son sabre raccourcisse après qu'il lui ait expliqué qu'il avais d'avantage besoin d'un bon couteau...

Cingroul a été pris dans une tempête du continuum après avoir entraperçu un Guetteur

Il est arrivé avec sa monture sur une planète désertique inconnue a travers un point de transite de petite taille (1m20) fabriqué a partir des élément de l'épave d'un étrange vaisseau comme si le point de transite était fais de montants tordus et fondus pour prendre la forme d'un tétraèdre; étrangement le vaisseau semblait encore en activités et certaines partie ressemant superficiellement réparées,

Pour repartir avec sons imposante monture, il dut trouver du matériel de construction plus solide que cette espèce de poussière plus fine que du sable qui envahi la surface de la planète et sons atmosphère (ainsi que les poumons). les reste de l'épave agonisante étant jalousement gardé par des créature ou peut etre des robots, Cingroul jugea préférable de chercher ailleurs,

Plusieurs autres épaves jonchent le sol de la planète et des créatures voraces parcoure le sol pour ramasser tout ce qui ressemble a du métal du ver ou du plastique.

Les morceaux des épaves semblent épargnés quant les épaves abritent un semblant d'activité, quand Cingroul en arracha des morceau pour tenter d'en faire un point de transit, les créatures vinrent démonter sons tétraèdre pendant la transe nécessaire a la création d'un point de transite.

Cingroul fini par réussir après avoir repéré un vaisseau s'écraser sur le pôle nord de la planète; il parvint a s'enfermer dans la carcasse partiellement éventrée du vaisseau et après avoir rassemblant le plus possible des morceaux qui s'était détachés pendant sa chute il colmata la brèche et commença a fabriquer un point de transite avant que le semblant d'activité du vaisseau ne s'arrête et que les créature se dissident a y pénétrer , il a fabriqué un tétraèdre a l'aide de sons couteau laser qui lui permit d'assembler des morceau d'alliage complexes qui constitue la plus part des morceau de l'épave il fabriqua un grand tétraèdre et pris même la penne de faire un tétraèdre témoin ; Cingroul précise que tailler dans cette matière a l'aide de sa «tranche torche» (il s'en sers a l'occasion comme éclairage) était très aléatoire comme si cette matière était plaine de nœuds, d'où la forme grossière du témoin)

Cingroul ne sais pas combien de temps le point de transite B de Cendre tiendra; vraisemblablement aussi longtemps que l'activité de l'épave,

(si les megas pensent a le faire analyser la matière du témoin, il s'apercevront que il s'agit de tressage de nano tubes avec des alliages complexes comportent des matières apparemment inutile comme si il s'agissait de matière premier toquées a fins par exemple d'approvisionner des nano robots...)

En suite, Cingroul est retourné sur Norjane pour ce reposer, soigner sa monture et rapporter une nouvelle moisson de tétraèdres témoins.

1.1 Observations de Cingroul

Cingroul nota que les créatures ne deviennent agressive que si il tentais de prendre des matériaux sur des épaves encore en fonctionnement, elle tentent de s'approprier toute matière, métal ou plastique, qui ne sont pas tenues ou portée.

Les créatures rassemblent leurs collectes dans des endroits semi souterrains; il lui a semblé une foie au loin que quelque chose décollais de la planète pour rejoindre un ensemble de lueurs scintillantes dans le ciel nocturne, mais n'étant pas porté sur la technique spatiale, il ne peut pas dire avec précision de quoi il peut s'agir.

il a cru voire les restes d'une tête humanoïde agglomérée dans le corps de certaines de ces créatures, et c'est pour cela qu'il a constamment cherché à éviter de croiser les créatures mais sais qu'elle sont organisée et potentiellement dangereuses,

la planète comporte des zones de cendre mouvantes qui peuvent engloutir un Raff adulte!

Il a ut l'occasion d'être entraîné dans un système de gigantesques galeries artificielles qui parcourent au moins une bonne partie de la planète; il a réussi à regagner la surface au bout de quelques cycles mais il lui a semblé que ces galerie souvent bloquées par l'accumulation de cendre compacte étaient habitées par des créatures humanoïdes furtives et craintives; c'est en suivant leur traces qu'il a pu se repérer dans ces cathédrales de roche et de cendres.

Il a aussi remarqué les reste d'un affrontement entre créature humanoïde et créatures ouvrières qu'il a pu retrouver une sortie ver le monde extérieure,

2.0 «Cendres»

-«Cendre» est une planète désertique située dans une zone de la galaxie dans lequel le TL est très difficile;seul quelques Contrebandiers connaissent suffisamment ces zones pour s'y aventurer en TL.

c'est une planète tellurique de grande taille (3 fois celle de Norjane)

gravité: 1.3G

pas de présence d'océan, mais d'anciens bassins et des canyons.

Des grottes des lacs et des rivières souterraines creusée par des créatures minières

La totalité de la surface est recouverte de poussières

L'atmosphère est pauvre en oxygène mais reste respirable (avec la gravité supérieur cette planète est éprouvante pour les Talsanites.)

2.1 Ses habitants

2.1.1 Les créature des profondeurs

Petite (1m20 max), griffues et dantues, charognards cannibale lâches et répugnantes, elles communiquent par bruit de sussions et en crachats dans leur mains puis re léchage (fau pas gâcher l'humidité sur cendre)

Ils semblent passer leur temps entre la quette de nourriture et la reproduction

En fait il s'agit des descendants des Delerannes qui ont survécu en perdant toutes les connaissances de leurs ancêtres et en raccourcissant leur cycle de vie:

ils ont tous maximum 16 ans; après il deviennent trop grands pour la survie et sont tué et mangés par les plus jeunes et aussi, parfois, par leurs descendant. Quelques rare grands ce sont enfuient dans les sous-sols dans les cavernes les plus profondes mais ils sont devenu aveugles et meure rapidement ou sont capturé et

transformes en Trancheur ou, en sbire du grand dévoreur.

2.1.2 Le grand dévoreur des profondeurs et ses sbires

Un vaisseau Delleranne s'est écrasé sur la planète puis a été englouti dans un puis, son IA a survécu elle s'est même occupé de quelques créatures des profondeurs adultes qui se sont enfui pour échapper à l'âge du cannibalisme, cette IA en partie lobotomisé tente d'intégrer à sa structure les êtres vivants qu'elle parviens à attraper, pour ce faire, elle a modifier quelques créature biomécaniques construits par ses sœurs IA, elle pille quelques convois et fabrique une sorte d'IA collective à partir de créatures des profondeurs Mais un cadavre de Mega pourrais très bien faire l'affaire pour augmenter son potentiel.

Pour l'instant cette conscience collective n'est pas suffisamment éveillée pour pouvoir discuter avec l'IA du Vaisseau, mais avec le volonté d'un Mega...

Les sbires de grand dévoreurs qui ne sont pas intégrés à la conscience collective sont bricolés à partir de morceau de créature bio mécaniques et de créatures des profondeurs au cerveau trop abîmée; mais l'IA du dévoreur est un peu fantasque et fais parfois des montage pas très efficace (mais terrifiants)

Elle aurais du être déconnectée par ses sœurs depuis longtemps mais étant enfoncée trop loin dans les entrailles de la planète, elle était jusqu'à présent hors d'atteinte.

2.1.3 Les trancheurs-Piqueurs

Créatures biomécaniques de 5m sur 3 à l'apparence de mille-pattes (12 pates) aux extrémités en forme de croissants effilées, de pinces de marteau ou de piques; le tout se combine pour creuser les roches et en extraire des métaux.

Ils comportent souvent le reste d'un visage aveugle qui abrite les vestiges de leur cerveau devenu encore plus limité.

Ils se nourrissent de limon souterrain et parfois récupère une créature des profondeurs (mortes ou vivantes) pour les emmener dans une fabrique et les transformer en autre créature biomécaniques, souvent d'autres trancheurs.

2.1.4 Les porteurs

Ressemblent aux trancheurs mais plus massifs, Ils possèdent une sorte de carapace qui peu s'ouvrir ou se refermer dans laquelle ils placent les métaux le limon ou une créature grâce à leurs pattes qui prennent la forme de pinces de trompes de pelles ou autre, le tout s'animant pour remplir leur dos.

2.1.5 Les verts électriques

Jusqu'à 3m de diamètre il peuvent faire plusieurs centaine de maîtres de long ils sont pourvu de petites excroissances ressemblant à des pattes ou des filaments formant quatre lignes le long de leur corps.

Sorte de chenilles géantes qui peuvent couper la plus part des métaux grâce à quatre crocs dans leur bouche, Plus ils sont long plus leur corps peuvent déployer une énergie capable de couper les métaux (mais aussi les syntéplastiques la cilice et la plus part des matériaux); une foie coupée les morceaux métalliques ou plastiques sont ingérés pour être transporté dans un chantier naval.

Il servent aussi à triller les débris fourni par les trancheurs en les «Digérant pour en extraire les éléments

utilisables, en suite, ils les secraient pour que les porteurs puissent les acheminer dans un chantier de construction,

2.1.6 Les Méduses volantes

Elles servent à transporter les porteurs en s'accrochant à eux et en gonflant leur structure à l'aide d'un gaz proche de l'hélium. Leur taille peut alors avoisiner celle d'un zeppelin.

Elles peuvent aussi servir à transporter des vents électriques ou des trancheurs.

2.1.7 Les chantiers de construction

ce sont des ruches dans lesquelles sont amassées les matières premières (lichens champignons, cadavres, futur cadavres, pièces détachées de cadavres, métaux, minéraux, plastiques, plastique à base de champignons ou de lichens, réserve d'eau et autres liquides, réserve de gaz divers,,,))

De vastes salles renfermant des sarcophages contenant des armures symbiotiques contenant des Momies dellerannes

Quelques prototypes de sarcophages cryogéniques (certains ont-ils fonctionné pendant 55,000 ans?)

plusieurs salles de démembrement de créatures biomécaniques abîmées, servent de recycleurs pour les matrices qui fabriquent d'autres créatures biomécaniques,

Les chantiers ont plusieurs fonctions dont la principale est le renforcement de l'Armada.

C'est pour cela que les vaisseaux Delleranns sont si nombreux et datent de périodes allant de quelques années à + de 60,000 ans.

Au centre de ces Ruches se trouvent une excroissance d'IA Delleranne volontairement bridée pour ne pas devenir un naufrage psychotique comme beaucoup de leurs sœurs.

Ils comportent aussi des chaînes de montage très perfectionnées qui fabriquent de nouveaux bâtiments avec une technologie de pointe proche de celle du plus que suffisant,

ce sont des techniques qui intéresseraient au plus haut point des ingénieurs de l'AG ou d'ailleurs,

Malgré la sophistication des systèmes, la construction d'un bâtiment de taille moyenne prend plusieurs années, mais comme ils sont actifs depuis plusieurs dizaines de millénaires...

L'énergie servant au fonctionnement de ces systèmes est produite à partir de la transmutation des atomes complexes en atomes plus simples; et oui, les Dellerans ont trouvé la pierre philosophale; mais le processus demande l'utilisation d'une très grande quantité de matière complexe et Cendre n'en conserve plus beaucoup en surface et les IA bridées commencent à s'aventurer de plus en plus profondément dans son sous-sol.

Les Dellerans connaissent les systèmes de fission et de fusion nucléaire mais ils préfèrent ne pas prendre de risque avec une source d'énergie potentiellement dangereuse sur plusieurs siècles d'utilisation, ou d'un entretien trop lourd,

3.0 L'armada

En orbite autour de «Cendres», il y a aussi une gigantesque armada de vaisseaux aux formes élégantes de courbes élancées. Ces vaisseaux sont dans des états variables, de quasiment neuf à l'état d'épave éventrée ou même de reste d'armature rongée par les siècles.

La plus part semblent inerte mais dans cette multitude, plusieurs centaines se mettent en formation a l'approche de vaisseaux inconnus.

(Seul le «plus que suffisant» possède un code d'identification valide dans ses mémoire (un vieux code Cheuch, cadeau de U-i) de plus, il peu modifier sa structure pour ressembler a un des vaisseaux inconnu (sa peu marcher jusqu'à ce que un vaisseau de l'armada passe suffisamment prêt et le scanné/ou lui demande de s'identifier))

Tout confondue, épave a vaisseaux flambants neuf, l'armada est constituée de plus de 50.000 bâtiments!

½ hors d'état de fonctionner

¼ vaisseaux semblent éteins mais en bon état

¼ sont encore actifs dont 1/3 (donc 1/12 soit + de 4150) défendent activement la porte, la planète et le reste de l'armada

Note pour le MJ

Faire varier ces chiffre selon votre vision de l'équilibre des force dan l'AG; Le but étant d'impressionner les Joueurs et de leur faire comprendre qu'une tel armada pourrait a elle seule poser de sérieux problèmes a la garde galactique et même a la FRAG... si elle était complètement activée!

Sons armement est a la foie obsolète et terriblement efficace celons la situation:

une grande partie est constitué de rayons divers a la portée réduite mais balayent tout ce qui est a sa portée avec une facilitée déconcertante,

ces rayons ne provoque que peut de dommage mais par contre, ils perturbent les systèmes électroniques comme les nano éléments (le plus que suffisant va détester ca!)

A courte portée et contre des vaisseaux sophistiqués, l'armada est très efficace,

par contre les missiles et les armes stratégiques sont peut nombreuse et c'est comme si leurs IA rechignais a les utiliser, comme si la guerre spatiales consistait pour elles a une vaste mêlée colorée dans laquelle le but était de réduire l'adversaire a l'impuissance plutôt qu'a le détruire,

Ces vaisseaux possèdent tous un système de protection sous forme d'énergie colorée dont le spectre peu s'adapter a la longueur d'onde de n'importe quel rayon laser ou assimilé; en bref, la plus part des blasteurs et autres armes laser sont inefficace, a moins de produire un fort rayon d'ans une certaine longueur et puis de frapper brusquement dans une autre une foie la protection suffisamment fixée, c'est un moyen difficile a mètre en ouvre mais efficace, c'est aussi la l'origine du jeu Haln «le rayon et de l'armure»

chez les Dellerans, la guerre tiens du sport et de esthétique, beaucoup plus que de la destruction; Et les Halns en ont gardé quelque chose, même si les Delerans y ont presque tout perdu.

Notons que les arme laser des Halns, celles qui servent au jeu du rayon et de l'armure, sont très efficace contre les armures Delerannes, ainsi que les créatures de Cendres, comme quoi, la tradition parfois, ça a du bon... (Douze Couleurs possède un laser de se type, c'est un des symbole de sa fonction mais il reste fonctionnel, en plus d'un affect blaster, il émet un rayon laser a des fréquences, et donc avec des couleurs, changeantes, et c'est beau! (surtout pour les pupilles Halns))

cependant, ces vaisseaux étant semblable sur certain points au plus que suffisant ils pourrait très bien être

remis a niveau rapidement (a condition que les IA Dellerannes l'accepte...)

4.0 Les Dellerans

C'est une race anciennes (son apogée précéda celle des Halns)

évolution biologique à ossature fragile patrimoine génétique réduit (consanguinité) du a une quasi disparition de l'espèce a cause d'une ancienne guerre gagné mais au prix fort (perte de 99% de la population)

Utilisation d'exosquelette/armure très sophistiqué (NT7) pour palier a leurs insuffisances biologiques pacifique et ayant développé un esprit de groupe avec pour but la survie de l'espèce.

Les Dellerans étaient en quelque sorte les mentor de la jeune race des Halns

Mais les Halns convoitèrent leur technologie et leur prirent entre autre celle du TL (Les «Dellerans» étaient très en avance sur les Halns a l'époque)

Les Halns urent peur de la réactions «Dellerannes» et décidèrent de faire un «Ménage préventif»

Les Dellerannes refusèrent l'affrontement avec les Halns et s'enfuirent dans une zone de TL difficile que les vaisseaux Halns ne pouvait parcourir a cette époque.

Ils commencèrent un projet de réseau de porte stellaire capable de compenser la faiblesse du TL local; Une sorte de réseau privé assurent leur sécurité a l'abri de leur zone de TLd et leur permettant de communiquer avec d'autres races plus anciennes encore qui ont disparu dans la galaxie en ne laissant que des coordonnées de fréquences an précisant aux Dellerans et a quelques autres qu' ils sauraient de quoi il s'agissait au moment ou ils auraient atteint le niveau de développent nécessaire,; Les Dellerans rentraire les antique instruction comme paramètre de leur porte Stellaire.

Malheureusement les premiers essais déclenchèrent une réaction du continuum qui diminua encore la navigabilité de la zone de TL mais surtout qui empêcha de fonctionnement de leur technologie NT7 y compris leur armure symbiotique (cependant, le vaisseau placé en sons centre disparut).

Il y ut beaucoup de morts du a l'arrêt des fonctions évoluées des armures Dellerannes.

Les «Dellerannes» ont tenté de se poser sur la planète qui assurait l'orbite de leur porte stellaire,

Au début, les Delleerans réussirent a mettre en place des petits centre de construction robotisé a fin de réparer leur matériel et de tenter de sauver leur mode de vie.

Très vite ce qui restaient de leurs IA Construisirent des centres de cryogénie pour tenter de préserver les Dellerans survivant jusqu'à la découverte du moyen de faire re fonctionner leurs armures; Mais la planète «Cendre» était trop inhospitalière pour ces être privé de leur exosquelette; leur physionomie était devenu trop frêle(même si a l'époque la planète cendre ne portait pas encore ce nom et était beaucoup plus vivable), ils sont mort les un après les autres, prisonniers de leur armure tel des momies dans leur sarcophage; Morts de blessure survenu a cause de leur fragilité, mais aussi de faim, de soif, de désespoir... La tentative de s'installer sur la planète «Cendres» fut un échec, ils y sont quasiment tous mort.

Cependant au bout de quelques siècles leurs IA retrouvèrent leur plaine fonction et pour un temps continuèrent d'œuvrer selon leur dernières indications.

à construction de vaste sales souterraines entretenu par des robots biomécaniques contenant des centaines de cercueils comme une nouvelle poupée gigogne contenant les armures contenant elle-même les momies

des Dellerans qui tombent ou poussière.

-> Développement à partir d'éléments génétiques des Dellerans de créatures bio/mécaniques pour extraire les matières premières de la planète.

-> Protéger la porte stellaire en renforçant l'armada.

-> repousser tout vaisseau Halns ou ce qui ne correspond pas à une signature de vaisseau connu (c'est-à-dire maintenant presque plus personne a part peut-être les Cheuchs)

-> protéger à tout prix les Dellerans survivants (c'est à dire plus personne a part des momies et les Créatures des profondeurs si une IA réactive ses fonctions évoluer pour effectuer une analyse génétique).

4.1 Les armures symbiotiques

Elles étaient semi vivantes et capables de s'adapter à leurs porteurs comme une seconde peau avec une IA pouvant développer une personnalité pour seconder leurs porteurs jusqu'à être un maillon indispensable de leur personne, voire de leur personnalité.

Les Dellerannes se définissaient autant par leur lignée génétique que par celle de leur armure et souvent des «alliances» se faisaient en échangeant des armures entre clans plutôt qu'à l'aide d'unions entre Dellerannes.

Beaucoup de Dellerannes sont mortes dans leur armure devenue inerte; car très peu purent s'en extraire pour tenter de survivre.

Seuls les plus jeunes (non encore équipés d'armure) ont pu survivre quelques temps sur la planète mais leurs connaissances réduites n'ont pas suffi à reprogrammer leurs machines dépourvues des systèmes de communication les plus avancés.

Ces jeunes Dellerannes ont dû trouver un moyen de se nourrir et ont fini par s'abriter dans les cavernes creusées par des créatures biomécaniques et même parfois pour survivre ce sont mis à les chasser et à les manger.

Les armures Dellerannes semblaient pulser avec des raies de couleurs changeantes et mouvantes quand elles sont actives et en mode défensif, mais pour l'instant elles sont éteintes ou prêtes à tomber en poussière,

4.2 Les IA Dellerannes

dans un premier temps, elles ont cessé de fonctionner puis grâce à leur fonction d'auto-réparation, elles ont réussi à réparer quelques-unes de leurs fonctions les plus élémentaires mais sans pouvoir refaire fonctionner les armures,

La plupart des Dellerans moururent puis la zone de TL se stabilisa et les IA retrouvèrent leurs capacités; mais trop tard.

Étrangement quand l'IA d'un vaisseau s'éteint, son bâtiment n'est pas entretenu par ses semblables mais il n'est pas non plus ré-assimilé, seuls les carcasses écrasées sur Cendres sont ré-intégrées,

Les IA Dellerannes ont un rapport étrange avec la mort, après la disparition de leurs créateurs (et raison d'exister) certaines sont devenues passablement perturbées, beaucoup ce sont tout simplement déconnectées et d'autres encore ce sont rattachées à quelques ordres, les derniers qu'elles ont reçus,

La quasi-totalité des IA ont déconnectées leurs capacités supérieures (après les avoir retrouvées quand la

perturbation du TL c'est calmée) pour éviter de perdre le contrôle,

les AI Dellerannes continuent invariablement de renforcer leur armada et construisent des vaisseaux baptisés de noms poétiques (en langage Delleranne que nous ne pouvons pas raisonnablement prononcer, nous autres pauvres Talsanites) affublé d'un numéro qui donne parfois le vertige «le **** (intraduisible) compagnon de ****(intraduisible) No 5325»

actuellement les IAs attendent imperturbable le retour des Dellerans tout en renforçant leur effectifs, sauf que les matières premières ont fini par manquer et donc Les IA lobotomisée des Dellerans font du recyclage de tout ce qu'elles trouvent,

Les Megs rencontreront des machines évoluées possédant des capacités supérieures mais inactives.

Les IA renferment toute la connaissance et la culture Delleranne qui était une race ancienne scientifiquement toujours en avance sur l'AG mais pas sur tous les points, les connaissances de l'AG sont beaucoup plus diversifiées car elle intègre un bien plus grand nombre de races inter communicantes qu'à l'époque de l'apogée Delleranne, ainsi leurs IA sont incapables de se débrouiller toute seule et leur connaissance au niveau écologie planétaire sont médiocres,,

4.2.2 Les IA démentes

Certaines IA restent pleinement actives, mais sont tellement psychotiques que les autres IA les ont isolées,, Les IA gardent mémoire des premières paniques lors de leur retour à la conscience constatent la disparition de leurs créateurs, ce qui a fini en guerre interne une sorte de course à la déconnexion de celle jugées délirantes; il reste encore dans les fonctions non évoluées des IA lobotomisées des programmes d'isolement des IA rebelles, ce qui peut produire de mini affrontements si les Megs décident de réactiver les fonctions supérieures d'une IA mise en quarantaine,

Se connecter à ces IA démentes est très dangereux car elle ce sont inventer un monde personnel qui leur permet de vivre leur folie, mais ça peut être aussi l'occasion de recouvrir des passages de l'histoire Delleranne sous forme de réalités virtuelle, ou de souvenir d'affrontements avec les Halns par exemple, peut être que les Megs seront représentés dans des RV comme des ennemis Halns et donc pourchassés, ou bien verront ils quelques échanges avec les Cheuchs et leurs étranges mentors aux formes de géants minéraux, ou encore la lutte contre les rebelles Astariens, qui tentèrent de rester dans cette galaxie alors que leurs pairs sont parties sur leurs planète/vaisseaux à travers d'étranges cercles scintillants de taille démesurée,

5.0 Les halns

C'est un peuple ancien, on pense qu'ils auraient été les premiers à développer le voyage en TL mais les archives de cette époque ce sont perdu au fil des siècles.

Ils bénéficient d'une longévité importante (de 4 à 5 siècles)

Ils sont sophistiqués isolationnistes traditionalistes à l'extrême; les lois des Halns se fondent avec la tradition et font force de loi, au point d'être souvent très complexe et parfois absurde et en même temps floue,

nébuleuse et stricte dans leur application,

Leurs réactions semblent souvent léthargiques (avec une sorte de dédain résigné) mais parfois ils font preuve d'une sorte de frénésie quant ils estiment que leurs traditions sont bafouées mais il est très difficile de faire la différence entre ce qui ne va déclencher qu'une réaction apathique et ce qui va entraîner une tempête sur les malheureux êtres responsable d'une terrible offense.

Leur adhérence à l'AG a donné lieu à un accord particulièrement compliqué dont l'essence pourrait être résumé en:

L'AG fiche la paie à l'empire Haln et l'Empire Haln fiche la paie à l'AG!

Mais les négociations se sont conclues après plusieurs siècles de palabres.

5.1 La «Garde vigilante»

Les Halns défendent farouchement leur frontière avec ce qui ne semble être qu'une vaste zone de TLM. C'est une de leur tradition les plus anciennes et dont les plus sacrées et respectées. Mais ils ne semblent pas savoir pourquoi,

Tout ceux qui connaissent un minimum la culture Haln savent que leur poser une question qui touche à leur propre ignorance de leur tradition est un bon moyen de ne plus jamais avoir l'opportunité de leur poser d'autres questions.

Cependant cette bordure des restes de leur empire comporte une académie militaire prestigieuse et étonnamment compétente La «Garde vigilante», chez les Halns une tradition militaire ce doit d'être virulente!(c'est sur eux que sont tombés les contrebandiers du Fulgurant)

La «Garde vigilante» est la plus prestigieuse des institutions militaires Han, elle est à la fois une troupe d'élite (ils ont la réputation d'avoir quelques uns des Meilleurs pilotes TL de la galaxie), et une école de formation des élites militaires; mais aussi une des plus anciennes mystères de la tradition Haln. Jamais aucun document n'a mentionné de conflits le long de cette frontière de l'empire!?

Pourtant les Halns maintiennent à cette frontière qui les sépare de la zone de TLM une surveillance farouche dite «Traditionnelle».

5.2 Les portes couleurs

Constitués de quelques uns des élites Haln, ils sont conscients que la race des Han se dirige inexorablement vers sa disparition; du fait, entre autres, du poids des traditions, du mysticisme et de la bureaucratie combinés

Pour la société des «Portes couleurs» ces fléaux ne sont pas vaincus dans les prochains millénaires; les Hans ne seront plus qu'un souvenir dans quelques générations (génération de 300 ans en moyenne car les Halns se reproduisent tard).

Pour tenter de remédier au déclin de leur espèce, les «portes couleurs» de l'empire (à l'origine sensé remonter le moral des troupes pendant un affrontement) pensent fédérer les élites Halns en leur donnant des indications sur la situation passée et présente de l'Empire.

Pour cela encore faut-il élucider quelques uns des grands mystères de leurs traditions.

Avec + de 30.000 ans d'histoire, certains fondements de leur tradition sont un mystère pour les Halns eux

même (bien qu'il ne l'avouons jamais a un étranger)

Dont vient la traditions militaire de la «garde vigilante»? De quel mystérieux ennemi les Hans attendent ils le retour depuis 34.000 ans?

Leur principale allier est constitué de nombreux joueurs du sport impérial «le rayon et l'armure» et d'artiste divers comme les danseuse Halns (sorte de courtisanes ayant une impunité important pour cause d'une tradition très ancienne qui implique l'empereur rouge et mauve de l'aire des conquêtes!)

5.2.1 Douze couleurs

Le contacte de la guilde parmi eux s'appelle «Douze couleurs»

Douze Couleur n'est pas son nom, mais son titre, et la hiérarchie Haln allant de 1 a 12, on peu en déduire que Douze Couleurs est au sommet de son ordre, celui des couleurs qui constitue la partie active des agents des portes couleurs, c'est donc un agent de terrain d'élite. (ces capacités sont comparable avec celles d'un vieux de la Guilde par exemple)

La tradition veux que les porte couleurs soit initiés a un art sensé divertir les troupes;

bien qu'elle soit une Halne haut placée dans la hiérarchie, pour sa part le contacte de la Guilde a choisi «la dense du fouet» c'est a dire l'utilisation d'une des armes les plus dangereuse pour sons utilisateur parmi la myriade d'objets létaux de la galaxie, le nano fouet Haln!

La plus part des matières qui rentre en contacte avec un anno fouet sont tranchées comme du beur fondu et seul les chant de force peuvent l'arrêtent,

il est déjà très difficile a manier mais l'art Haln nécessite d'effectuer des pas de dense compliqué et de suivre un rythme changeant.

A l'origine cette dense était pratiqué avec des esclaves ou des condamnés qui survivant tant qu'ils ne faisait pas un faut pas, sanctionné par la perte immédiate d'une partie de leur anatomie.

Le terrain devenant poisseux, les acrobaties du danseur devenant plus parieuses encore et les accidents fréquents,

Pendant longtemps, la dense du fouet faisait office d'augure, et de sons déroulement dépendant de graves décisions,

Sans être superstitieuse, Douze sera attentive aux résultat d'une dense qu'elle pourrais être amenée a effectuer (notamment lors d'un combat qu'elle jugerais trop facile avec une arme plus fiable) elle pourrais même provoquer un affrontement avec des des créatures de Cendres pour lui permettre de «méditer sur les prochaines actions a effectuer». prudence ou audace?

C'est une de ses façons de se concentrer.

Elle s'est débrouillé pour faire parti du détachement diplomatique en patrouille des affaires proches des bases de la «garde vigilante».

Elle est a bord de «l'aiguillons agile qui émoustille le pourtour de la cathédrale» un vaisseau impérial Haln équipé d'un système de transmission au top du NT6.

L'équipage du vaisseau « l'aiguillons agile qui émoustille le pourtour de la cathédrale»

Est très occupé par une diffusion en directe et sur 12 angles de vue différentes simultanément avec définition spécialement enrichie pour les pupilles halnes de la finale du jeu du rayon et de l'armure, équipe d'honneur!

(ce qui ne se produit que tous les 20 années standard).

Douze couleurs est sensé être une insulte de la part des Halns en ver les étrangers.

Car selon la tradition Haln les femme ne peuvent accueillir des étrangers honorable, ce serais comme envoyer une cuisinière accueillir les invité d'un noble; et peut importe que ce soit une représentante des prestigieux porte couleurs c'est-à-dire d'un statu supérieur a un ambassadeur et au capitaine du vaisseau, c'est une femelle c'est-à-dire un membre de l'empire respectée a l'égale des mâles dans tout l'empire sauf que la tradition veu qu'elles ne puissent pas accueillir des étranger c'est la tradition c'est comme ça et ci les barbare Talsanite ne s'en offusquent pas c'est qu'il ne méritent pas notre considération!

Cependant, Douze Douleurs a un plan, elle va tenter d'insulter les Talsanites a fin de les obliger a se plaindre au près du capitaine du vaisseau Haln et ce faisant risqué d'être punie; c'est-à-dire de ce punir elle-même comme elle l'entend car c'est elle qui est en charge de choisir les punitions en tend que «porte couleurs» et elle choisira de se condamner a servir de «guide touristique» aux Talsanite durant leur séjour dans l'empire! c'est une charge humiliante même si elle ne diffère pas de celle de «guide conseillé» qui est beaucoup plus prestigieux mais n'est plus une punition.

A condition que les Megas finissent par se plaindre; Douze ira crescendo dans les provocations tout en leur disant que si ils ne sont pas contents, il n'ont qu'a se plaindre a l'autorité supérieur (elle tentera de leur cacher jusqu'au dernier moment que l'autorité supérieur, c'est elle!:))

Douze pourra alors rejoindre l'équipe de Megas.

Note pour le MJ

Sans être méprisante en ver les Megas, Douze reste souvent condescendante et conserve un certain détachement quant a la devise des Megas,

par contre elle aura le plus grand respect pour Les Dellerans et leur œuvres plusieurs fois millénaires (surtout l'armada, la porte et les créatures bio-mécaniques) elle aura beaucoup plus de mal a croire que les créature des profondeurs puisse êtres leurs descendants,

Elle ne dirigera pas les Megas mais servira de conseillère parfois de guide avec les Halns,

Les Halns sont un peuple contradictoire ainsi même si Douze pratique un art très dangeureux elle refaire rester en arrière et laisser les Megas agir, elle a vécu plus de deux siècles et ne conte pas se sacrifier a la place d'un Mega, elle conte bien avancer dans la branche dirigeantes des porte couleurs et devenir au moins troisième porte a l'issu de cette mission.

cependant elle peu servir de joker pour ce scénario car elle sais que de la survie des Megas dépend la sienne,

6.0 Le «Fulgurant transe galactique» et son équipage

Seul une poignée de contrebandiers coincé entre la zone de TL Mort et le secteur haln aurait réussi quelques modeste incursion a travers des lambeau de TL.

C'est le cas de l'équipage du Fulgurant; c'est un vaisseau de type 3 modifié.

Il est contrairement a la plus part des vaisseau de contrebandier flambant neuf et il intègre

Un grand nombre d'optimisation comme des propulseurs TL a base de scrickteaux, de l'armement supérieurs

a ce qu'on peu trouver pour un type 3 et une recherche esthétique tap a l'œil bien inhabituel pour des contrebandiers.

Sons équipage est constitué autour du capitaine Lorga (le fils d'un contrebandier célèbre et prospère) et de sa pilote TL Shabga buuubhy

Lorga est jeune mais pas idiot juste un peut fier, présomptueux, frimeur mais étrangement attentif a sons équipage.

Piqué par les incessantes railleries de sa pilote, il a accepté de lui laisser les commandes du fulgurant pour cette expédition dans un secteur de TL réputé mort.

Shabga buuubhy est une Nicainienne recueilli par le pirate «*****» qui l'a adopté alors qu'elle n'avais que 3 ans mais après que sons équipage avais massacré ses parents. (si cette information venait au oreilles des Nicainiens, il y aurait sûrement une terrible vendetta contre ce pirate et ses proches)

Shabga possède un cristal de donné/pendentif qui recèle des indications de navigation pour atteindre la planète Cendre; c'est le seule souvenir qu'elle garde de sons enfance.

Elle était destiné a devenir une sorte d'esclave exotique pour riches excentrique mais, heureusement, elle a rencontré Lorga le fils de «*****» et depuis, ils sont inséparables.

C'est une pilote TL très douée, c'est elle qui a piloté le fulgurant jusqu'à Cendres.

Le reste de l'équipage du Fulgurant est composé d'êtres très jeunes qui jouent au dure mais qui sont un rien paniqués par la tournure qu'on pris les événements.

Leur prison dorée ne parviens pas a calmer leur angoisse car il s'attendait a être longuement interrogé par des officiers de la garde galactique et pas mis a l'isolement dans un palace,

(l'AG est en réalité dans l'embarras, elle subi des pressions de la part des Halns mais aussi des contrebandiers/marchands et surtout des Niscainniens qui viennent d'apprendre l'existence d'une de leurs ressortissante non recensé jusqu'à présent).

Shabga ne cesse de se disputer avec Lorga qui l'accuse de s'être fais capturer par la garde galactique alors qu'elle aurais pu les amener dans un des reperd de sons père (elle aurais très bien pu, mais c'était bientôt l'heure de la sieste...),

Elle s'est plainte a ses jolliers (pour la plus part, des major d'homme robot et quelques officier fouineurs de la garde) d'avoir été piqué par un étrange insecte mécanique (c'est un agent infiltré dans l'autel qui tente de payer une dette contracté par sons grand père au prés de Niscéniens), maintenant les Niscéniens ont pu faire l'analyse génétique du sang de Shabga et savent exactement de qui il s'agit; et, ca va chauffer pour Lorga et sons père, un détachement de vaisseaux Niscénnies et déjà en partance pour l'avent poste de la Garde, il va bientôt rejoindre l'orbite de la planète a coté des vaisseaux de garnison de la Garde Federale et des vaisseaux de la «guards vigilante» Haln (manque de bol, les Halns veulent surtout récupérer le pilote qui a franchi leur frontière)

6.1 Escarmouche entre contrebandier et vaisseaux Halns

Des contrebandiers ce sont constitués prisonnier au près de la garde galactique en demandant leur protection contre une douzaine de vaisseaux de combat Haln qui réclament les contrebandiers et leur

vaisseau.

L'étude de l'ordinateur de bord confirme leur découverte d'une sorte de porte spatiale en orbite d'une planète inconnue (coordonnées comparable à celles que peut donner Cingroul); le vaisseau des contrebandiers a été pris pour cible par une flottille de vaisseaux inconnus et endommagé lors de sa fuite, il a dû, après un saut dans les lambeaux du TL local, revenir dans l'espace normal sur la bordure de l'espace Haln et fut immédiatement pourchassé jusqu'à une base de la garde galactique.

7.0 Divers

7.1 La porte stellaires

Mesurent plusieurs kilomètres de diamètre, cette imposant cercle semble être constitués d'une douzaine de demi cercles capable de se déployer pour former trois sphère roulant sur plusieurs axes à la fois; cependant elle est pour l'instant inerte

elle est apparence en bon état vue de l'extérieur mais ses circuits interne n'ont pas été réparés depuis plusieurs dizaines de millénaires car cette intendance nécessite la pleine activation des IA dellerannes, actuellement elle est inutilisable même si elle l'était, son dernier réglage a déstabilisé le Triche lumière local, ce qui n'est pas bon signe. Elle aurait besoin d'être réglée Mais les IA Dellerannes gardent un très mauvais souvenir de la dernière tentative...

Cependant l'AG pourrait apprendre énormément de choses à partir du prototype Delleranne; de plus, le dernier calibrage pourrait peut être fonctionner dans une Zone de TL moyen ou fort,

7.2 Quelques solutions:

les IA dellerannes ne peuvent recouvrir leur plaines capacités que à l'aide de celle du plus que suffisant ou de sons avatar, cependant, elles ne resteront pas connectés longtemps, une fois les quelques problèmes jugés importants réglés, elles se déconnecteront en attendant le retour de leurs maîtres

Attention, elles risquent de prendre très mal si ils parrainent la plaisance d'une Haln, (mais elle peut prétendre être porteuse d'une proposition de paie par exemple)



Si les Megas arrivent à convaincre les IA Dellerannes que leur maîtres ne reviendront pas, elle s'auto détruira et avec elles leurs créatures biomécaniques, leur Armada ainsi que la porte stellaire,

Si les Megas arrivent à placer une créature des profondeurs dans une armure symbiotique encore en état, et à l'activer, l'IA de l'armure commencera l'éducation de la créature car elle sera considérée comme un Délérans; cette IA/armure passera le message aux IA des chantiers de constructions qui iront capturer les créatures de profondeurs pour les maîtres dans des Armures encore opérationnelles (ce qui nécessitera peut-être l'aide des Megas et de leur pouvoir de transfert)

La civilisation Delleranne renaîtra de ses cendres et deviendra une des forces qui compte dans la galaxie (au grand damne des Halns)

8.0 Les personnages

8.1 Hiwiwx

		Compétence	Niveau
		*Administration	2
Hiwiwx	Culture: E.T Ganymédienne	*Art (danse ganymédienne)	1
	Activité 1: Maître du métal	*combat (arme a rayons)	4
	Activité 2: Conceptech	*combat (clef a molette)	2
	Description: Une Ganymédienne d'une famille proche de la variété des Sokhans; c'est-à-dire en apparences très semblables aux Talsanites. Elle mesure 1m 71 pour un poids de 72kg, sa peau est recouverte de fines écailles bleutées. De petites dents blanches et pointues, une langue très rouge, des yeux couleur de rubis, et des petites griffes rétractables en guise d'ongles.	*Communication	3
		*Conduite/Pilotage	4
		*Construction/destruction	6
		*Discretion filature	1
		*Electronique/Infomatique	7
		*Etiquette	3
Percevoir		Note de Transfert	
Empathie	Perception		
5	6		
Réagir		*Mécanique/bricolage	8
Décision	Réflex	Métier (Nano métallurgie)	5
5	4	*Milieu (urbain)	2
Agir		*Premier Soins (E.T ganym)	1
Intellect	Adaptation	*Prouesse physiques	3
7	7	*Remarquer détail	3
Forcer		*Science (Général)	5
Volonté	Force	Science (physique)	3
6	3	Science (métallurgie)	7
Résister		Science (NT7)	2
Mental	Constitution	*Tactique	1
5	5		
		Transfert: 4	Transit: 5
		Magie:	Psy:
Niveau actuel général: _____ Volonté: _____ Force: _____ Mental: _____ Constitution: _____			
Notes: Scénario: "Cendres" (N5) Nom du joueur: _____ Maître de jeux: _____ Date de création: _____			

Historique :

Hiwiwx est née dans une famille de l'aristocratie de "Omicron Leporis Bis" (la planète Mère des Ganimédiens) Son éducation en temps qu'aristocrate lui donnais d'impression d'étouffer. Elle rêvait de s'enfuir, de visiter des planètes lointaines.

Dés l'âge de 8 ans, elle passais son temps libre a se bricoler des jouets a partir d'éléments technologique variable comme des robots ménagés, des camera de surveillance, des portes, des sas de sécurité, un robot

de protocole chargé de veiller a sa conduite...

A 14 ans, elle raconta a un de ses parents un rêve a propos de gigantesques créatures dérivant dans un malstrom d'étoiles scintillantes.

Peu a près, elle fut tout a coup délivrée d'une grande partie de ses cours de bienséance Ganymedienne pour intégrer la caste des « maître du métal ».

Les « maître du métal », forment une caste traditionnelle d'ingénieurs qui conservent une part importante de rituels et des cérémonies datant de plusieurs millénaires (ils ont été à l'origine d'un grand nombre de découverte dans le domaine des martiaux de construction pour les vaisseaux spatiaux de l'Assemblée Galactique).

Par contre, même si Hiwiwx a appris les usages de la caste, elle ne les a pas souvent respecté.

Ses don pour la mécanique et son adresse naturelle lui ont permis d'achever sa formation de « maître du métal » malgré la désapprobation de beaucoup de ses supérieurs.

Contactée très to par la guild, (14 ans) le soutien de celle-ci a certainement contribué à la patience de ses professeurs.

Depuis qu'elle a intégrée l'école Conseptec de la guild, elle en profite pour visiter des mondes lointains et si possible avancés technologiquement.

Actuellement, Hiwiwx a 23 ans et elle en est à sa quatrième mission

Elle commence a être habitué a effectuer des mission avec des Talsanite même ci ceux-la sont issu d'une planète primitive NT4 autan dire des ignares technologiquement parlant ...

Tu espère que dans cette nouvelle mission a bord du Plus que Suffisant , tu aura l'occasion de trouver un moyen de persuader le plus que d'intégrer quelques un des ses nano éléments a un de tes Project comme celui de ta

Prolob anti-G que tu a perdu quelque part an mission...

Équipement:

Une «griffe» des maîtres du métal

Description :

C'est un outil qui a pour forme de base un croissant bleuté.

Véritable clef a molette polymorphe, la griffe peut changer de forme a fin de s'adapter a son utilisation (Pince, tournevis, clef, lime a ongle...)

Commentaires du service 'M' :

Quel dommage que seul les maîtres du métal soit capable de les utiliser.

Un sac a dos expérimental

Description :

équipé d'un générateur anti-gravité ce sac a dos possède des montants métalliques tubulaires internes, Il pèse 10 Kg à vide sans activer l'anti-gravité mais une foi activée a sa pleine puissance il annule 70 Kg pour 10

h . il est possible de régler la puissance grâce à un potentiomètre situé à la base du montant gauche, gradué jusqu'à 70 Kg avec une position "+". Contenance 90L

Commentaires du service 'M' :

Gourmand en énergie, il utilise deux batteries lourdes standard camouflées au fond du sac.

Commentaires de Hiwiwx :

La position «+» dissimule un mode laser lourd en cas de besoin, mais je n'ai pas encore trouvé le temps de l'expliquer aux personnel du service 'M';)

Une bande de texlar super adhésif

Description :

5m de ruban adhésif largeur 4 cm résistance 2t

Commentaires du service 'M' :

Super résistant mais ne se fixe qu'à lui-même (il faut faire un tour complet)

Un ordinateur de poche

Description :

De la taille d'une cassette vidéo et sont l'équivalent de nos portables actuels en plus puissants et sans windows)

Une combinaison type salopette

Description :

En matière très résistante, c'est la version NT5 du bleu de travail, avec divers outils dissimulés dans des poches.

Une trousse électronique multi connections

Conçue pour fonctionner sur toutes les interfaces standard de l'AG, elle est aussi capable de bricoler une interface avec des systèmes inconnus.

Commentaires du service 'M' :

Beaucoup de ces connections n'ont pas été testées ou ne sont effectives que dans certains univers...

Une « trousse informatique »

Description :

Elle est équipée pour s'interfacer avec à peu près tout ce qui se fait dans l'AG au niveau informatique.

L'ordinateur qui en est le centre abrite 4 programmes experts standards adaptés à différentes situations :

A/ « ice breaker » pour tenter de pénétrer les systèmes informatiques protégés

B/ « tradmod 4b » la version paramétrable !? du tradmod3 (notez le « B » comme bêta)

C/ « le pilote » pour éviter de se crasher quand on est au commandes de tout véhicule standard sans avoir appris à s'en servir (peut progresser pour devenir presque infaillible dans des situations sans surprises)

D/ « le professeur » logiciel d'apprentissage qui peut être équipé du kit hypno-éducation (fourni dans la trousse informatique)


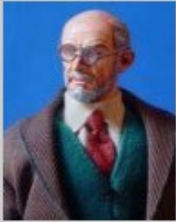
Il vous permet d'avoir l'air moins bête dans certains domaines classiques comme la physique, les maths ou tout autre sujet pour peu que vous ayez les banques de données adéquates et surtout d'au moins 4h sans hypno-éducation et 2 h avec. (Le niveau de progression reste très superficiel)

Multiprojecteur « classique » NT : 6

Une cartes d'identités à valider au nom de votre choix an tan que commercent Spacien indépendant membre d'équipage du «plus que suffisant»

Accompagné d'une carte de crédit avec 110.000€

8.2 Professeur Marmaduke McAllister

		Compétence	Niveau
			*Administration
	*Art (culture artistique)	2	
Professeur. Marmaduke McAllister	Culture: Royaume-Uni (Ecosse)	*combat (arme a feu)	3
	Activité 1: Archeo-ethnologue	*combat (plaquage)	3
	Activité 2: Ecosophe	*combat (machette)	2
	Description: Dans les 50ans, carrure de rugbyman aux cheveux gris (Type Haroun tazieff). Yeux rieurs. Barbe courte.	*Communication	6
		Connaissance (Histoire AG)	3
		Connai (Xeno-archéologie)	3
		Connai (linguistique)	6
		*Conduite/Pilotage	3
		*Construction/destruction	3
		*Discrétion filature	2
Percevoir		Note de Transfert	
Empathie	Perception	*Electronique/Infotmatique	4
6	6	*Etiquette	5
Réagir		*Mécanique/bricolage	3
Décision	Réflex	*Milieu (sauvage)	6
5	3	Milieu (désertique)	4
Agir		Milieu (tropical)	3
Intellect	Adaptation	*Premier Soin	3
7	4	*Prouesse physiques(nager)	2
Forcer		*Remarquer détail	6
Volonté	Force	*Science (Général)	5
6	3	Science (ethologie)	9
Résister		Science (archéologie)	5
Mental	Constitution	*Tactique	2
7/3*	4		
		Transfert: 6	Transit: 6
		Magie:	Psy: 2
Niveau actuel général: _____		Perception(pressentiment)	2
Volonté: _____ Force: _____			
Mental: _____ Constitution: _____			
Notes:			
Scénario: "Cendres" (N5)			
Nom du joueur: _____ Maître de jeux: _____ Date de création: _____			

Historique:

Éminent Ethnologue formé a Cambridge, le professeur McAllister a travaille sur l'archéologie et l'histoire Africaine (Nigeria) et au Proche Orient (Mésopotamie). Veuf, 3 enfants; 5 petits-enfants (sur Terre) , amateur de single malt et de cigares. A de nombreux contacts en Afrique (administration, expatriés et, bien sur des guides, pisteurs, etc).

Il parle anglais, Français, Swahili, Bantou, Hindi et plusieurs langues africaines (ex.: Peul, Bambara, Yoruba...), Arabe classique, Sans conter des notions dans plusieurs langues sémite ou autres

Après son recrutement par la guilde, il a aussi suivi une formation sur Archazil dans plusieurs domaines:

- migrations Talsanites
- xeno-archéologie (cultures non-talsanites)
- histoire et archéologie de l'AG
- historique du voyage spatial

Le professeur McAllister a déjà à son actif une vingtaine de missions pour la guilde, c'est un - AIC Vétéran (Agent inter continuum « Maraudeur »).

Toujours fasciné par les cultures étrangères, c'est avec un certain plaisir que «prof» (comme ses collègues Megas l'appelle souvent) part en mission par curiosité plus que par amour de l'aventure encore que, malgré son âge et son expérience...

Depuis ses dernières missions sur Scrikitaliaé, et «Proffite» Le professeur a vécu des expériences instance qui l'ont rendu un brun exalté, voir mystique. Sa rencontre avec une entité de planète sur Scrickitaliaé lui a donné accès à des capacités de perception psychique qui prennent la forme d'hallucinations dignes des délires d'un illuminé (pas toujours discrète ces crises inquiètent parfois son entourage).

Les services médicaux de la guilde lui ont conseillés de prendre un peu de repos mais, pour rien au monde Marmaduc ne raterais une occasion de partir sur les traces d'une race ancienne ayant découvert il y a plus de trente siècles une technologie qui fait encore rêver les scientifiques de L'AG...

Équipement:

Un sac a dos standard

Description :

An Matière synthétique couleur bleu marine, Contenance 80L

Un paralysants camouflé ; 5 charges I I I I I

Description :

Une Petite gourde métallique munie d'un bouton caché.. (le rayon paralysant sort du goulot)

Portée: 10m

Une « djellaba »

Description :

Couleur bleu foncé (style mauritanienne) avec babouches et turban assortis. (Taille 8 a 18)

Une pipe avec réserve de tabac a rêver 5 doses I I I I I

Description :

Pipe ordinaire, mais le tabac l'est moins, il s'agit d'une puissante herbe relaxante hallucinogène dont la fumée a la propriété d'être sensible aux songes éveillés de ses consommateurs; ce qui produit parfois de superbes arabesques ou bien même pour les esprits les plus exaltés, des fresques holographiques colorées. A déconseiller aux êtres souffrants de dérangements d'ordre psychologiques

Un ordinateur de poche

Description :



De la taille d'une cassette vidéo et sont l'équivalent de nos portables actuels en plus puissants et sans windows)

Une carte d'identité a validé au nom de votre choix; soit en tant que

- Commerçant Spacien indépendant membre d'équipage du «plus que suffisant»
- Ou comme Médiate de l'AG détaché aux affaires «Halns»

Accompagné d'une carte de crédit avec 10.000€

8.3 Cordelia McMaster

		Compétence	Niveau																																																																				
			*Administration	3																																																																			
Cordelia McMaster	Culture: Anglaise (écossaise)	*Art (peinture)	3																																																																				
	Activité 1: Dilettante aventurière	*combat (arme de tir)	5																																																																				
	Activité 2: Ranger	*combat (armes blanches)	3																																																																				
	Description: "Cordi" est une jolie jeune fille, sportive et élégante qui viens de fêter ses 28 ans; Toujours partagée entre le milieu mondain et le sauvage, certaines personnes pourrait être surpris par sa formation de ranger, mais sans charme fais autorité dans les situations de survie. .	combat (main nues)	2																																																																				
		*Communication	4																																																																				
		*Conduite/Pilotage	5																																																																				
		Connaissance (de l'art)	3																																																																				
		*Construction/destruction	4																																																																				
		*Discrétion filature	3																																																																				
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Percevoir</th> <th colspan="2">Note de Transfert</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Empathie</td> <td>Perception</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>5</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Réagir</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Décision</td> <td>Réflex</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>4</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Agir</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Intellect</td> <td>Adaptation</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>7</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Forcer</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Volonté</td> <td>Force</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>4</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Résister</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Mental</td> <td>Constitution</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>4</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td>Transfert: 5</td> <td>Transit: 4</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td>Magie:</td> <td>Psy:</td> </tr> </tbody> </table>		Percevoir		Note de Transfert		Empathie	Perception			6	5			Réagir				Décision	Réflex			6	4			Agir				Intellect	Adaptation			5	7			Forcer				Volonté	Force			7	4			Résister				Mental	Constitution			5	4					Transfert: 5	Transit: 4			Magie:	Psy:		
Percevoir		Note de Transfert																																																																					
Empathie	Perception																																																																						
6	5																																																																						
Réagir																																																																							
Décision	Réflex																																																																						
6	4																																																																						
Agir																																																																							
Intellect	Adaptation																																																																						
5	7																																																																						
Forcer																																																																							
Volonté	Force																																																																						
7	4																																																																						
Résister																																																																							
Mental	Constitution																																																																						
5	4																																																																						
		Transfert: 5	Transit: 4																																																																				
		Magie:	Psy:																																																																				
		*Electronique/Infomatique	3																																																																				
		*Etiquette	5																																																																				
		*Mécanique/bricolage	4																																																																				
		*Milieu (urbain)	4																																																																				
		Milieu (sauvage)	6																																																																				
		Milieu (rural)	4																																																																				
		*Premier Soins	5																																																																				
		*Prouesse physiques	5																																																																				
		*Remarquer détail	6																																																																				
		*Science (Général)	2																																																																				
		*Tactique	3																																																																				
Niveau actuel général: _____ Volonté: _____ Force: _____ Mental: _____ Constitution: _____																																																																							
Notes: Scénario: "Cendres" (N5) Nom du joueur: _____ Maître de jeux: _____ Date de création: _____																																																																							

Historique:

Je me nomme Cordelia McMaster, issue de la noblesse anglaise, j'ai vécue ma jeunesse dans les Highlands ou mes parents possèdent une propriété...

mon père, Lord McMaster est ambassadeur à la retraite, ce qui m'a permis de visiter de nombreux pays, pour finir en France ou je me plait beaucoup (ah, ces frenchy).

Ne voulant pas en rester à une vie dorée, je me suis investie dans de nombreuses ONG humanitaires durant mes différents voyages tout d'abord pour suivre mes parents, puis seule, aux grés des besoins... cela m'a permis d'acquérir une bonne expérience dans des domaines variés qui seront, je n'en doute pas, utiles à un MEGA en exercice.

Que de souvenirs dans les dunes de sable des déserts africains, que de batailles contre les moustiques des jungles orientales, quelle vision du haut du Uluru australien...

je me suis retrouvée en France suite à une demande de mon père qui souhaitais me voir me pauser un peu... dans un domaine culturel ou j'ai du (une fois de plus) me former "sur le tas" comme ils disent ici, mais ou mes nombreux contacts dans divers pays m'ont été très utiles.

C'est de la qu'a vraiment commencée ma vie, celle de Mega d'active !

Voila donc pour les grandes lignes, si certains souhaitent en savoir plus, je suis prête à les recevoir, et nous pourrons bavarder plus amplement devant un bon thé oriental dont j'ai le secret !

Après quatre missions effectuées avec succès, «Cordi» est devenue un AIC Expérimenté (Agent inter continuum « Vert »). Mais sa formation de Ranger ne lui laisse plu de temps pour épanouir sa vie sociale; Cordelia est une Ranger mais aussi, une jeune femme mondaine qui aimerait rencontrer de temps en temps des êtres éduqués; peut être que lors de cette mission...

Équipement:

Un sac a dos standard

Description :

An Matière synthétique couleur vert foncé, Contenance 80L

Un sac de toile

Description :

An matière synthétique avec bandoulière

Commentaires du service 'M' :

Une foi fermé, il est en principe hermétiques ...

Un paralysants camouflé; 5 charges I I I I I

Description :

Un Ours en peluche (on déclanche le paralysant en pressant l'oeil droit, le rayon sort de l'oeil gauche)

Portée: 10m

Un ensemble veste pantalon

Description :



Coupe standard passe-partout en matière synthétique gris neutre.

Commentaires du service 'M' :

- Une cartes d'identité a validé au nom de votre choix; soit en tan que
- Commercent Spacien indépendant, membre d'équipage du «plus que suffisant»
 - Ou comme Médiante de l'AG détaché aux affaire «Halns»

Accompagné d'une carte de crédit avec 10.000€

8.4 Ben Ahanda

		Compétence	Niveau
			
		*Administration	2
Bem Abanda	Culture: Africaine (Cameroun)	*Art (d'jembé)	2
	Activité 1: Garde forestier	*combat (arme de tir)	7
	Activité 2: Patrouilleur	*combat (armes de mêlé)	5
	Description: Grand black de 1m96 pour 85Kg sans visage imperturbable contraste avec sa démarche souple et énergique.	combat (main nues)	6
		*Communication(intimider)	3
		*Conduite/Pilotage	3
		Connaissances (stratégie)	6
		*Construction/destruction	5
		*Discretion filature	5
		Note de Transfert	
Percevoir			
Empathie	Perception	*Electronique/Infomatique	1
4	5	*Etiquette	3
Réagir			
Décision	Réflex	*Mécanique/bricolage	2
6	5	*Milieu (urbain)	2
Agir		Milieu (forestier)	3
Intellect	Adaptation	*Premier Soins	4
4	4	*Prouesse physiques	8
Forcer		*Remarquer détail	5
Volonté	Force	*Science (Général)	1
6	7	*Tactique	5
Résister			
Mental	Constitution		
7	7		
		Transfert: 4	Transit: 4
		Magie:	Psy:
Niveau actuel général: _____			
Volonté: _____ Force: _____			
Mental: _____ Constitution: _____			
Notes:			
Scénario: "Cendres" (N5)			
Nom du joueur: _____ Maitre de jeux: _____ Date de création: _____			

Historique:

Né au Zaïre, «Bem» a vécu dans la province de l'extrême nord du Cameroun (pré de Maroa)
«Arun» le père de Ben a du quitter son pays avec sa femme et le petit Bem (âgé de 5 ans) a cause de son tempérament impulsif qui a fini par entraîner de sérieuses menace de mort.

Depuis, contrairement a son père, Ben a, appris a souffrir les insultes des autres an silence sans broncher, il sais attendre son heure.

Il a appris à retenir sa force et à convaincre les autre d'en faire autan.

C'est se qui lui a permis de sécuriser son village puis d'y monter une petite milice qui s'est révélée très efficace au besoin.

Par la suite il fédéra plusieurs villages pour résister aux bandes de pillards qui sévissaient aux alentour.

C'est a se moment que la guilde l'a recruté.

Initié de la voie de l'avantage:

An plus de sa formation de patrouilleur, Bem est devenu un initié de la voie de l'avantage

Pour développer leurs capacités, les Megas ont élaboré des techniques afin de renforcer leur mental. Au fil des générations ces techniques sont devenues les voies ou les "écoles psy de la guilde".

(Initié: +1 Pour avoir l'initiative ou garder sons calme)

C'est la cinquième mission importante de Bem et la réputation de son sang froid est telle que le major lui a confié un fusil a plasma:)

Équipement:

Un sac a dos standard

Description :

An Matière synthétique couleur grise, Contenance 80L

Un laser lourd avec 2 chargeurs 2*10 decharges | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Poids: 5kg

Portée 1000m

Dommages +7

Un fusil a plasma avec 4 chargeurs pour 6 décharges | | | | | |

Poids: 4kg + 1kg par chargeurs

Portée 300m

Dommages +20 dans un rayon de 2 a 5 m à l'impacte (réglable)

Commentaires du service 'M' :

Ne jamais s'en servir a bout portant!!!

Une combinaison «Baroudeur»

Description :

Des vêtements style combinaison baroudeur safari couleur beige.

Un bouclier a energie chargeur integré de 10 points rechargeable | | | | | | | | | |

Description : sous forme d'une ceinture, il génère un champ de force capable de retenir un totale de 10 points d'impacte provenant d'arme a énergie ou a forte vélocité



Un Djembé

Une carte d'identité a validé au nom de votre choix; soit en tant que

- Commerçant Spacien indépendant membre d'équipage du «plus que suffisant»
- Ou comme Médiate de l'AG détaché aux affaire «Halns»

Accompagné d'une carte de crédit avec 10.000€

8.5 Wolfram von Richthofen

		Compétence	Niveau
		*Administration	5
Wolfram von Richthofen	Culture: Germanique (XIX ^{em} siècle)	*Art (poésie)	5
	Activité 1: Pilote de chasse	*combat (arme de point)	5
	Activité 2: Astro	*combat (sabre)	3
	Description: cousin du célèbre baron rouge, Wolfram et la quintessence de l'aristocrate allemand de la fin du 19 ^{em} siècle.		
		*Communication(commander)	5
		*Conduite/Pilotage(biplan)	7
		*Construction/destruction	4
Percevoir		connaissance (littérature)	4
Empathie Perception		*Discrétion filature	2
7	5	*Electronique/Infomatique	1
Réagir		*Etiquette (aristocratie)	6
Décision	Réflex		
5	6	*Mécanique/bricolage	4
Agir		*Milieu (urbain)	5
Intellect	Adaptation	Milieu (aérien)	4
5	6	Milieu (spatial)	3
Forcer		*Premier Soins	3
Volonté	Force	*Prouesse physiques	4
6	4	*Remarquer détail	7
Résister			
Mental	Constitution	*Science (Général)	2
3	4	Equitation	5
Transfert: 4		*Tactique	4
Magie:			
Transit: 5			
Psy:			
Niveau actuel général: _____			
Volonté: _____ Force: _____			
Mental: _____ Constitution: _____			
Notes:			
Scénario: "Cendres" (N5)			
Nom du joueur: _____ Maître de jeux: _____ Date de création: _____			

Historique

Dans l'univers parallèle QF10026 le tempo est inférieur à celui de QF10001 de sorte que la première guerre mondiale viens de s'y terminer.

Wolfram von Richthofen était le neveu et fils adoptif du général de cavalerie Manfred von Richthofen (à ne pas confondre avec son cousin Manfred von Richthofen alias le "Baron Rouge") et il suivit les traces de son père en entrant en 1913, à l'âge de 18 ans, en tant qu'aspirant, dans le 4^e régiment de Hussards. En 1914, après avoir suivi les cours de l'école de guerre à Kassel, il fut promu sous-lieutenant.

Jusqu'en 1917, Richthofen participa aux combats de la Première Guerre mondiale au sein de son régiment de Hussards dans lequel il gravit les échelons jusqu'à devenir commandant d'un escadron.

Il fut ensuite muté à l'école de pilotage de Halle où il suivit une formation de pilote. En mars 1918, il rejoignit, en tant que pilote de chasse, la Jagdstaffel 11, qui fut commandée par son célèbre cousin, le

baron rouge Manfred von Richthofen. Wolfram von Richthofen a obtenu 8 victoires aériennes jusqu'à la fin du conflit et il était alors titulaire des Croix de fer de 2e et de 1re classe mais avec un bras en moins, ce qui l'empêcha de continuer a piloté et l'a obligé a quitté l'armée.

Il resta longtemps mutilé physiquement et mentalement; Cette inaction forcée l'a amené a s'intéresser aux récits de voyages jusqu'au moment ou il commença a faire des rêves de colossales créatures dérivent dans un océan de lumière.

Heureusement un Mega amateur de poésie passa par la et Wolfram accepta de continuer de voler dans un autre univers, et même dans un vaisseau spatial.

Initié de la voie de l'invisible:

An plus de sa formation d'Astro, Wolfram est devenu un initié de la voie de l'invisible.

Pour développer leurs capacités, les Megas ont élaboré des techniques afin de renforcer leur mental. Au fil des générations ces techniques sont devenues les voies ou les "écoles psy de la guilde".

(+1 Aux testes qui prennent en conte la perception ou la psychologie)

Équipement:

Un paralysant camouflé

Description :

En apparence il s'agi d'un téléphone portable mais si on fais le bon numéro...

Une médaille «Croix de fer 1er classe» [Untitled]

Un Deltaplane (NT :5)

Description :

Le modèle NT5 pèse moins de 3 kg et se range dans un gros sac.

Commentaires du service 'M' :

Mais il faut partir d'une hauteur et trouver des courants ascensionnels, sous peine de descendre très vite.

Un pistolet laser NT:5 1 chargeur pour 20 décharges | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Portée: 300m



Dommmages: +5

Une carte d'identité a validé au nom de votre choix; soit en tan que

- Commercent Spacien indépendant membre d'équipage du «plus que suffisant»
- Ou comme Médiante de l'AG détaché aux affaire «Halns»

Accompagné d'une carte de crédit avec 10.000€

8.6 Douze Couleurs

		Compétence	Niveau																																																																							
		Administration (Haln)	7																																																																							
Douze Couleurs	Culture: E.T Haln	Art (danse Haln)	7																																																																							
	Activité 1: Danseuse	combat (arme a énergie)	6																																																																							
	Activité 2: Porte Couleurs	combat (nano fouet sp2)	9																																																																							
	Description: 2m 12; 72Kg Déplacements hypnotiques, Yeux possédants trois iris; Deuxième pouce au place de auriculaire. Ponces comportent des griffes servent a mastiquer la nourriture. Visage étroit et étiré vers le haut. Pas de dents Chauve, peau changent de couleurs	combat (apesanteur)	7																																																																							
		Communication(diplomatie)	6																																																																							
		*Conduite/Pilotage	6																																																																							
		Construction/destruction	4																																																																							
		connaissance (histoire AG)	4																																																																							
		connai (histoire Haln)	6																																																																							
		Discrétion filature	6																																																																							
		Electronique/Infotmatique	6																																																																							
		Etiquette	7																																																																							
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Percevoir</th> <th colspan="2">Note de Transfert</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Empathie</td> <td>Perception</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>7</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <th colspan="2">Réagir</th> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Décision</td> <td>Réflex</td> <td>*Mécanique/bricolage</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>6/10*</td> <td>4/8*</td> <td>*Milieu (spatial)</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Milieu (urbain)</td> <td>6</td> </tr> <tr> <th colspan="2">Agir</th> <td>*Premier Soin (Haln)</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Intellect</td> <td>Adaptation</td> <td>*Prouesse physiques</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>6</td> <td>*Remarquer détail</td> <td>8</td> </tr> <tr> <th colspan="2">Forcer</th> <td>Science (Général)</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Volonté</td> <td>Force</td> <td>Science (biologie)</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>3/7*</td> <td>Science (drogue haln)</td> <td>7</td> </tr> <tr> <th colspan="2">Résister</th> <td>Tactique (réyon et armure)</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Mental</td> <td>Constitution</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>4</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Transfert:</td> <td>Transit:</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Magie:</td> <td>Psy:</td> </tr> </tbody> </table>		Percevoir		Note de Transfert		Empathie	Perception			6	7			Réagir				Décision	Réflex	*Mécanique/bricolage	4	6/10*	4/8*	*Milieu (spatial)	5			Milieu (urbain)	6	Agir		*Premier Soin (Haln)	5	Intellect	Adaptation	*Prouesse physiques	7	7	6	*Remarquer détail	8	Forcer		Science (Général)	5	Volonté	Force	Science (biologie)	6	7	3/7*	Science (drogue haln)	7	Résister		Tactique (réyon et armure)	6	Mental	Constitution			8	4					Transfert:	Transit:			Magie:	Psy:	
Percevoir		Note de Transfert																																																																								
Empathie	Perception																																																																									
6	7																																																																									
Réagir																																																																										
Décision	Réflex	*Mécanique/bricolage	4																																																																							
6/10*	4/8*	*Milieu (spatial)	5																																																																							
		Milieu (urbain)	6																																																																							
Agir		*Premier Soin (Haln)	5																																																																							
Intellect	Adaptation	*Prouesse physiques	7																																																																							
7	6	*Remarquer détail	8																																																																							
Forcer		Science (Général)	5																																																																							
Volonté	Force	Science (biologie)	6																																																																							
7	3/7*	Science (drogue haln)	7																																																																							
Résister		Tactique (réyon et armure)	6																																																																							
Mental	Constitution																																																																									
8	4																																																																									
		Transfert:	Transit:																																																																							
		Magie:	Psy:																																																																							
Niveau actuel général: _____																																																																										
Volonté: _____ Force: _____																																																																										
Mental: _____ Constitution: _____																																																																										
Notes:																																																																										
* utilisation de drogues (a la fin des effets, -2 état général pendant une journée)																																																																										
Scénario: "Cendres" (N5)																																																																										
Nom du joueur: _____ Maître de jeux: _____ Date de création: _____																																																																										

Historique:

Les Halns sont une race sur le déclin tout comme leur empire.

Leur espérance de vie qui avoisine les 5 siècles depuis plusieurs millénaire et cela n'a rien fait pour arranger l'essoufflement de ces êtres autrefois conquérants.

Les distractions des Hans sont devenu tres sophistiqués et cruelle (et pas seulement en vers les autres êtres de la galaxie)

Une grande partie de la population doit prendre en nombre variable de drogues pour palier aux insuffisances de leur organisme (autrefois plus résistant)

Douze couleurs en porte constamment un large échantillon sur elle!

Douze Couleurs n'est pas membre d'une des nombreuses sociétés discrètes qui pullulent au sein de l'Empire Haln, elle fait partie de l'élite de son peuple, elle est pleinement consciente que les Haln se dirigent inexorablement vers leur disparition; du fait, entre autre, le poids des traditions, du mysticisme et de la bureaucratie combinés

Pour la société des «Porte couleurs» ces fléaux ne sont pas vaincus dans les prochains millénaires; les Halns ne seront plus qu'un souvenir.

Pour tenter de remédier au déclin de leur espèce, les «portes couleurs» de l'empire (à l'origine sensé remonter le moral les troupes pendant un affrontement) pense fédérer les élites Halns en leur donnant des indications sur la situation passé et présente de l'Empire.

Pour cela encore faut il élucider quelques uns des grand mystères de leurs traditions.

Avec + de 45.000 ans d'histoire, certains fondements de leur tradition sont un mystère pour les Halns eux même (bien qu'il ne l'avouons jamais à un étranger)

D'où vient la tradition militaire de la «garde vigilante»? De quel mystérieux ennemi les Halns attendent ils le retour depuis 45.000 ans?

La «Garde vigilante» est la plus prestigieuse des institutions militaires Haln, elle est à la fois une troupe d'élite, et une école de formation des élites militaires; mais aussi une des plus anciennes mystères dans les traditions Halns .

Leur principale alliée est constituée de nombreux joueurs du sport impérial «le rayon et l'armure» (demander des précisions au MJ qui n'a pas encore tout écrit: ()

Équipement:

Nano fouet /nano épée

Nano fil maintenu par champ de force; très dangereux même pour son utilisateur (surtout en mode fouet) inefficace contre le moindre champ de force de protection.

Ceinture multifonction

Bouclier, nanoradi, trousse à drogues, communicateur, système de brouillage antidétecteur Haln, globe d'isolement ...

Lance/pistolaser haln

c'est un véritable laser et pas un blaster, avec changement de couleur et modulation de longueur d'onde, très efficace contre des adversaires à la technologie primitive mais inférieur à toute technologie de propulsion supérieure à l'arbalète.



En mode lance, la précision et la puissance du laser est multiplié par trois mais passe d'un batonnet de 25 cm discret et tenant dans une poche, à un bâton de 180 cm, qui peut aussi servir d'arme d'hast.

Œil de l'empire

Sorte de mouchard qui communique en permanence des informations au service d'espionnage de l'Empire Haln

Sert aussi de sauf conduit dans l'Empire.

8.7 Capitaine Sapar Atak

		Compétence	Niveau																																																												
		Administration	4																																																												
<i>Capitaine</i>	Culture: Talsanit (Scrictaliaé)																																																														
Sapar Atak	Activité 1: Pilote Triche Lumière	combat (arme a rayon)	5																																																												
	Activité 2: Contrebandier	combat (main nues)	4																																																												
	Description: 1m75 pour 60 kg un visage buriné Des cicatrices et des traces de brûlures sur tout le corps	combat (arme blanches)	5																																																												
		combat (canon vaisseau)	4																																																												
		Communication(pègre)	5																																																												
		Conduite/Pilotage (TL)	7																																																												
		Construction/destruction	3																																																												
		Discretion filature	4																																																												
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Percevoir</th> <th rowspan="16">Note de Transfert</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Empathie</td> <td>Perception</td> <td>Electronique/Infomatique</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>6</td> <td>Etiquette</td> <td>5</td> </tr> <tr> <th colspan="2">Réagir</th> <td>Mécanique/bricolage</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Décision</td> <td>Réflex</td> <td>Métier (Commerce)</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>6</td> <td>Milieu (urbain)</td> <td>2</td> </tr> <tr> <th colspan="2">Agir</th> <td>Milieu (spatial)</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>Intellect</td> <td>Adaptation</td> <td>Milieu(post apocalyptique)</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>6</td> <td>Premier Soins</td> <td>3</td> </tr> <tr> <th colspan="2">Forcer</th> <td>Prouesse physiques</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Volonté</td> <td>Force</td> <td>Remarquer détail</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>5</td> <td>Science (Général)</td> <td>4</td> </tr> <tr> <th colspan="2">Résister</th> <td>Tactique(spatial)</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Mental</td> <td>Constitution</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>8</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Percevoir		Note de Transfert		Empathie	Perception	Electronique/Infomatique	4	5	6	Etiquette	5	Réagir		Mécanique/bricolage	6	Décision	Réflex	Métier (Commerce)	4	6	6	Milieu (urbain)	2	Agir		Milieu (spatial)	7	Intellect	Adaptation	Milieu(post apocalyptique)	5	4	6	Premier Soins	3	Forcer		Prouesse physiques	5	Volonté	Force	Remarquer détail	6	6	5	Science (Général)	4	Résister		Tactique(spatial)	4	Mental	Constitution			6	8				
Percevoir		Note de Transfert																																																													
Empathie	Perception		Electronique/Infomatique		4																																																										
5	6		Etiquette		5																																																										
Réagir			Mécanique/bricolage		6																																																										
Décision	Réflex		Métier (Commerce)		4																																																										
6	6		Milieu (urbain)		2																																																										
Agir			Milieu (spatial)		7																																																										
Intellect	Adaptation		Milieu(post apocalyptique)		5																																																										
4	6		Premier Soins		3																																																										
Forcer			Prouesse physiques		5																																																										
Volonté	Force		Remarquer détail		6																																																										
6	5		Science (Général)		4																																																										
Résister			Tactique(spatial)		4																																																										
Mental	Constitution																																																														
6	8																																																														
Niveau actuel général: _____ Volonté: _____ Force: _____ Mental: _____ Constitution: _____																																																															
Notes: Scénario: "Cendres" (N5) Nom du joueur: _____ Maître de jeux: _____ Date de création: _____																																																															

Historique:

Le capitaine Atak est un survivant, il a survécu a la famine a la maladie aux blessures infliges par les Foldens, au bombardement de la FRAG (il leur voue une haine profonde depuis qu'il a assisté aux conséquence du pilonnage du de la cité de Scrictal des Foldens).

Sur Scrictalia, Sapar n'avais qu'un seul but: s'échapper de cet enfer; depuis, il refuse d'être immobilisé plus d'un mois au même endroit.

Maintenant, plus rien ne lui fait peur et les «indépendants» qu'il rencontre pour faire des affaires le sentent

et le prennent au sérieux.

Depuis qu'il a conclu un arrangement avec le plus que suffisant, il n'arrête plus de bourlinguer mais aussi de faire du commerce de Scricteaux; un commerce juteux qui lui a permis de constituer des bénéfices juteux. Grâce à ses capacités de transformation, le «plus que» est très doué pour se déguiser ce qui est très pratique pour gruger les patrouilles orbitales.

Actuellement, Le «plus que» semble très excité par une nouvelle mission avec cette guilde de changeur de corps; ces étranges Megas et leur fameux «vie et dignité!»

Les motivations du Capitaine Sapar Atak:

- Il va ménager son principal allier, «le plus que suffisant» et les Megas
- Il compte garder sa place de capitaine du «plus que» (et pour ça, il lui faut être présent)
- Il se sent vivant au milieu du danger
- Il pense avoir des chances d'en retirer un max de crédits

Équipement:

Un pistolet laser NT:5 1 chargeur pour 20 décharges | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Portée: 300m

Domages: +5

Couteau de survie

Rations déshydratées

Ficelle

Corde

Une «prolog anti-G»

Description:

Véhicule antigravité, bricolé à partir d'une Prolobie (sorte de deux chevaux NT5)

Notes du capitaine Atak:



Y'a pas d'indication sur les manettes de cette hersat de poubelle Ykos!

T'e jure l'a travaillé comme un Yar, le mécano du dimanche qu'a monté ça!

Une carte d'identité Au nom de «Sapar Atak» en tant que capitaine du «plus que suffisant»

Accompagné d'une carte de crédit avec 200M Cr (millions) (+Dix fois cette somme disponible dans les 10 cycles standard)

8.8 Avatar du Plus Que suffisant

		Compétence	Niveau	
		Administration	8	
"Avatar" du Plus que <i>suffisant</i> ...	Culture: AG			
	Activité 1: I.A	combat (tir visé)	7	
	Activité 2: Aventurier	combat (main nues)	1	
	Description: Androïde androgyne 2m40; 125kg lisse et sans expression.	combat (armes blanches)	1	
		*Communication	2	
		*Conduite/Pilotage	4	
		Construction/destruction	4	
		connaissances (générales)	6	
Percevoir	Note de Transfert	Discrétion filature	0	
Empathie Perception		Electronique/Infotmatique	8	
3 5		Etiquette	1	
Réagir		Mécanique/bricolage	3	
Décision Réflex		Milieu (urbain)	5	
4 6		Milieu (spatial)	3	
Agir		Premier Soins	1	
Intellect Adaptation		Prouesse physiques	4	
7 5		Remarquer détail	7	
Forcer		Science (Général)	7	
Volonté Force		Auto program assisté	4	
6 8		Auto morphisme	3	
Résister		Tactique	3	
Mental Constitution				
3 8		Transfert:	Transit:	
		Magie:	Psy:	
Niveau actuel général: _____ Volonté: _____ Force: _____ Mental: _____ Constitution: _____				
Notes: Scénario: "Cendres" (N5) Nom du joueur: _____ Maître de jeux: _____ Date de création: _____				

Historique:

Développée par une créature Extra Talsanite de la race de Cheuch, sous sa forme d'I.A, le «Plus que suffisant» a assuré des fonctions diverses:

Anciennement AI de la citée sous dôme de la planète glacière «Bregatulla», puis IA autonome du vaisseau expérimental «le plus que suffisant»; Avatar est une androïde plus ou moins indépendant de l'I.A du «Plus que suffisant».

Traits de caractère marquant:

- Curieux
- Décale

-Manque de tact

-A tendance à se bloquer (pour une durée variable) lorsqu'il est confronté à des situations non logiques ou qu'il ne parvient pas à analyser.

-Le plus que suffisant c'est spontanément porté volontaire au près de la guilde pour transporter ses agents à travers l'empire Han afin qu'il puissent accéder à la planète Cendre par l'espace.

Il met aussi à disposition son androïde «Avatar»

-Avatar est aussi envoyé par le «plus que suffisant» pour perfectionner ses connaissances au contact des Megas.

Il est sensé les aider à récupérer des données sur la technologie «Dellerrane». (Le plus que suffisant pense qu'il s'agit d'une race ancienne issue de la planète Dellera)

-Avatar n'a pas les mêmes capacités que le «plus que suffisant»; il est beaucoup moins puissant au niveau traitement de données et ses bases de données sont beaucoup plus limitées.

Il n'est pas non plus au fait de ses motivations.

Le «plus que» est une sorte de mentor pour Avatar; Avatar est un peu comme son enfant...

-A noter que Avatar possède en partie la possibilité d'auto morphisme adaptatif du «Plus que»; Il peut faire varier son corps afin de s'adapter à la situation (prend du temps, consomme de l'énergie, et des matériaux compatibles comme des nano robots...)
