

JOUEZ LES ALIENS!

Pour beaucoup de MJ, l'un des grands frissons offerts par le jeu de rôle est la création d'un continent, voire d'un monde, où situer leurs scénarios. Or, dans le même esprit, Mega permet une autre sorte de "création", qui peut être à la fois plus "légère" (en travail) et plus exotique: envoyer les Mega dans un univers où la main de l'homme ne mettra jamais le pied...puisqu'eux-mêmes y joueront des monstres parmi les monstres!

DE L'INTERET PRATIQUE ET ARTISTIQUE DE LA CHOSE

La logique de ce type d'aventure est la suivante: La Guilde a besoin d'envoyer des Mega en des lieux où l'être humain n'a pas sa place. Soit qu'il ne puisse y survivre sans un équipement déliant, soit que pour des raisons diplomatiques, il y soit très malvenu. Dans ce cas, les Messagers Galactiques vont devoir réaliser toute la mission "transférés" dans le corps de créatures autochtones. Pour le MJ, cela veut dire créer un petit bout d'univers, mais totalement à sa convenance: il peut envoyer ses joueurs aussi bien dans le Pays des Merveilles d'Alice que dans les circuits logiques de Tron, ou encore en



faire des êtres d'énergie pure vivant à la surface d'un soleil... Ce qui implique que, techniquement, il n'est plus tenu de prévoir tous les détails logiques pouvant intervenir dans notre univers cartésien (de l'organisation sociale au contenu du tiroir de la commode du chef des bandits), mais qu'il peut se limiter aux éléments clés de l'aventure. Quant aux joueurs, progressant dans un décor insolite et grandiose, ils seront à la fois accaparés par la mission, par l'usage de leur nouveau corps et, enfin, par la découverte des beautés et des pièges de l'univers que vous leur proposez. Ils seront donc moins tentés de partir sur des pistes non prévues dans le scénario!

Attention! Cette liberté d'imagination peut être un cadeau empoisonné pour le MJ (voir "Précautions d'emploi").

LA PREPARATION

(Cela s'adresse au MJ.)

Ce type d'aventure n'est destiné qu'à être joué de temps en temps, pour "changer d'air". La préparation ne doit donc pas vous prendre trop de temps. En premier lieu, demandez-vous qui, parmi vos joueurs, est susceptible de "marcher" dans ce genre de scénario (vous serez vraiment le "Maître" de cet univers, il faut donc des gens qui acceptent, en confiance, de plonger dans vos délirés!). Choisissez ensuite un thème leur convenant. A ce moment, vous pouvez commencer à concevoir le scénario proprement dit, mais juste l'histoire, l'intrigue, en gardant le "monde" dans un flou artistique...

En effet, avant d'en arriver là, la pierre angulaire de votre aventure sera la création des "Résidents" que vont utiliser les joueurs et des autres créatures qu'ils rencontreront. Les courtes règles qui suivent vous y aideront, mais il faut savoir que c'est ce qui devrait vous prendre le plus de temps. Il vous faudra notamment préparer des feuilles de personnages à demi-remplies (voir les règles ci-

dessous). Une fois défini ce que les personnages pourront faire ou non, vous figerez alors votre monde, en accord avec votre scénario et sans vous éparpiller dans des détails superflus.

QUELQUES REGLES

• La procédure de début de mission est légèrement différente:

- L'hypnoéducation préalable, hormis l'apprentissage de la langue locale, prépare les Mega au choc psychologique qui peut survenir, compte tenu de "l'étrangeté" des créatures qu'ils vont habiter. Cela se traduit par un bonus de 4 points au jet sous la Volonté dont il est question ci-après. Le "Major" local donne aux personnages les informations qu'il juge nécessaires sur le monde de destination et ses habitants.

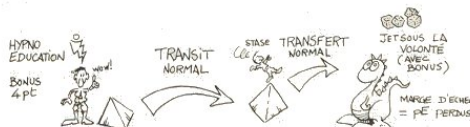
- Il n'y a pas de matériel de mission, les Mega ne se rendant pas matériellement sur place. Ils ne peuvent donc rien ramener non plus.

- Le corps des Mega reste en "stase" dans le point de Transit d'arrivée. La "descente" peut avoir lieu de la même manière, mais au moment de l'action, les Mega ne se matérialisent pas. Ils attendent que passent des Résidents, et peuvent alors tenter un Transfert, selon la procédure habituelle.

- Au moment où le Transfert a lieu, le Mega doit réussir un jet sous la Volonté (à son niveau actuel, avec le bonus de 4 points). S'il réussit, tout va bien. S'il rate, il perd un nombre de pE équivalent à sa marge d'échec (résultat du dé - score en Vo).

- L'hypnoéducation prépare efficacement pour des transferts dans des êtres "plus ou moins proches de l'animal". Dans le cas "d'êtres de feu" ou d'autres créatures étranges, le MJ peut estimer un malus, en se basant sur la Table de difficultés.

- Dans ce type de scénario, les points



de Transit sont en général situés dans des endroits "passants", mais vous pouvez très bien faire sortir les Mega de leur tétraèdre au compte-gouttes, si cela peut agrémenter l'histoire. N'oubliez pas, éventuellement, d'adapter la matière du point de Transit en fonction du milieu.

● **Les feuilles de personnages:** Même si vous arrivez à réaliser des scénarios qui ne soient pas trop "dirigistes", il est évident que les "Résidents" dans lesquels se transféreraient les Mega doivent être prévus à l'avance. Selon les cas, les feuilles de personnages que vous utiliserez dans la partie peuvent être des feuilles normales un peu modifiées, de pures créations de votre part, ou, le plus souvent, des fiches de monstres agrémentées de modifications.

Dans la mesure du possible, essayez de traduire le profil de vos Résidents dans les dix caractéristiques de base, en conservant le système de calcul des potentiels de combat et le calcul des aptitudes.

Pensez qu'au moment du Transfert, le Mega va arriver avec ses cinq caractéristiques psychiques, et qu'il va falloir compléter la fiche. Faites donc simple et, pour les aptitudes, limitez à l'essentiel! Les fiches de Résidents de Mega 2 peuvent servir de point de départ à vos créations.

A VOS DELIRES, PRETS,...

Attendez! Tâchons de rester logiques. Quelles raisons peuvent amener la Guilde à envoyer ses agents en de tels lieux?

● **Les conditions extérieures.** Les Mega ont beau disposer de scaphandres hyper-résistants, aller discuter avec certains êtres les entraînent parfois dans des lieux proprement inhumains.

● **L'impossibilité d'utiliser le matériel.** Même si les Mega disposent d'appareils sophistiqués pour résister à la pression du fond des océans, à la pesanteur des planètes géantes, aux tempêtes de méthane soufflant à 700km/h, l'encombrement ou le manque de discrétion de ces engins suffiraient à réduire à néant les chances de succès de la mission.

● **La diplomatie.** Certaines missions impliquent que les Mega prennent des contacts avec les autochtones, ou même influent sur les décisions ou actions de Résidents "haut placés". Or s'il s'agit de géants, d'êtres marins, ou de tout autre forme de

vie un peu trop éloignée de "l'humain standard", il est de la meilleure politique d'agir dans la peau d'un de leurs semblables.

● **La nature même de l'univers de destination.** Dans Mega 2, le troisième scénario, la *drogue d'Urh*, présente un micro-univers issu de l'imagination d'un savant. Si celui-ci reste assez cartésien, on peut imaginer des situations du même type où le monde ainsi rêvé est peuplé de monstres délirants. Une seule chance alors pour les Mega d'y survivre: faire eux-mêmes partie des monstres!

PRECAUTIONS D'EMPLOI

Si concevoir ce genre d'aventure est assez excitant pour le MJ, il doit tout de même éviter quelques pièges:

● **Dans les règles:**

Les règles de Mega fonctionnent pour des humanoïdes dans un environnement plus ou moins terrestre. Attention, plus votre univers s'en écarte, moins les règles colleront. Vous pouvez, bien sûr, préparer quelques "règles spéciales" pour cette partie, mais elles risquent de ne pas être du goût des joueurs, et de vous prendre un temps disproportionné par rapport au résultat.

● **Dans vos créations de Résidents:**

En vous fiant au Catalogue (Mega 2, p.33), et aux fiches de Résidents (p.46), essayez de doser les caractéristiques. Notamment:

- Force: ne pas dépasser la force du dragon.

- Intelligence: faites bien la différence entre Intelligence (capacité d'abstraction, de déduction), et Décision (rapidité à choisir une attitude, une façon d'agir).

- Vitalité: l'important est d'établir un équilibre entre les valeurs Attaque et Défense, les dégâts des armes et les points de vitalité.

● **Dans la bizarrerie de l'aventure:**

Attention, vous pouvez avoir de très bonnes idées d'êtres étranges, de lieux impossibles. Mais serez-vous capable de les décrire aux joueurs, et brièvement? Il est plus prudent d'éviter le cumul Résidents et décors délirants. Que l'un des deux éléments soit bizarre suffit, sinon les joueurs risquent de "dérocher".

Si vos Résidents sont vraiment étranges, donnez à chaque joueur une silhouette, même schématique, d'une créature type. Ça aide!

Mais trêve de discours, il est temps de passer à la pratique!

Voici à titre d'exemple, et de modèle, un mini-scénario qui se déroule "bien loin d'chez nous"! Il

ne décrit toutefois essentiellement que la trame d'une aventure que vous, MJ émérites, aurez, bien sûr, à cœur d'enrichir de vos créations personnelles. Allez... en route pour de nouvelles aventures! Nous sommes parmi eux!

SCENARIO : VOYAGE A GUNIVERS

Le Major Mac Lambert montrait des vues d'une jungle pourpre, insolite et grandiose, tourmentée, avec au premier plan un Mega en scaphandre engoncé dans un exosquelette deux fois grand comme lui, et, à l'horizon, une construction aux lignes lourdes émergeant de l'océan végétal. Il se tourna vers les Mega:

"La vague brume, que vous distinguez au pied de l'édifice, est en fait le plafond de nuages qui culminaient ce jour-là à 1 500 m d'altitude. La photo a été prise par le premier groupe de Mega envoyés sur cette planète géante, nommée Gunivers. La mission était largement plus difficile que nous ne le pensions, aussi faillit-elle être un échec. Voyant cela, l'un des Mega réussit à pénétrer dans un bâtiment et à y créer un Point de Transit. Ce qui va nous permettre d'aborder maintenant le problème d'une autre manière. Vous allez partir pour une mission "Ramsés"!"

"Pour ceux qui l'ignorent, ce nom de code désigne les missions où votre corps reste en stase dans le tétraèdre de Transit, des missions réalisées à 100% en transfert."

● **La mission:**

La stabilité des univers n'est pas une chose acquise, et les missions des Mega consistent souvent à éviter certains événements susceptibles de transformer des dimensions entières en chaos, ou même de les anihiler totalement. Ici, le problème a eu lieu et a été résolu, il y a de cela des centaines de milliers d'années. Pour redresser une courbure d'univers déformée, la Guilde a construit sur Gunivers (sur les indications des Guetteurs) une sorte de "borne" pour "ancrer" ce coin du cosmos. L'engin ressemble à un gyroscope: il s'agit d'un colossal tétraèdre de métal monté sur des axes et qui peut s'orienter dans toutes les directions. Il occupe une salle de 2 000 m de diamètre, et tourne lentement sur ses axes à un rythme variant selon les positions stellaires. Sous le piédestal est installé le poste de contrôle automatique, endommagé, qui a émis le signal d'alarme.

Or depuis sa construction, certaines des races de reptiles vivant à la surface de Gunivers ont évolué et bâti une société organisée. Aujourd'hui se pose un problème grave: découverte, il y a déjà plusieurs milliers d'années, par l'une des races, les Sarks, la machine fait l'objet d'un culte de leur part. Ils ont construit au-dessus un temple titanesque, (l'édifice photographié par la première équipe de Mega).

Une guerre ayant éclaté entre les Sarks et une autre race, les Shets, ceux-ci ont mené une attaque contre le Temple, et réussi à enrayer la marche millénaire de la Machine. Les Mega vont donc devoir:

-la remettre en état,

-trouver un moyen pour qu'elle soit désormais protégée sans pour autant nécessiter l'intervention et la mobilisation de centaines de gardes de L'Assemblée Galactique.

● **Les lieux**

La pesanteur énorme de Gunivers a nécessité pour l'autre équipe de Mega l'emploi des exosquelettes antigrav les plus puissants disponibles, avec de grosses difficultés pour les maîtriser. Ce problème conjugué avec celui des scaphandres, obligatoires vu la pression atmosphérique, explique que ces Mega aient répugné à tenter eux-mêmes des transferts. Ils avaient peu de chance de retrouver leur corps vivant à leur retour!

Les habitants de Gunivers sont pour la plupart des reptiles énormes et trapus, bien que certains insectes atteignent aussi des tailles respectables grâce à une structure fine et légère. Ces insectes sont très dangereux, mais extrêmement fragiles. En dehors des temples "annexes", les abris des reptiles sont soit des cavernes aménagées, soit des demi-cylindres construits dans une pierre qui conserve la chaleur, et amassés en "villages".

Le point de Transit a été installé un matin à l'heure où tous les reptiles vont sur les terrasses se réchauffer aux premiers rayons du soleil. Les Mega ont pu le placer dans une sorte de chapelle, dans un village proche du Temple. Avantage de la chose, des "prêtres" viennent y rencontrer le "peuple" avant de retourner dans leurs salles de travail au cœur du colossal édifice...

Le Temple lui-même est très spar-

tiate, fait de blocs d'une pierre massive et noire. Il est très peu éclairé. Des dizaines de couloirs s'y croisent, ouvrant sur des alcôves ovoïdes, des puits obscurs, parfois sur une salle immense décorée de cristaux géants et d'étoffes végétales.

Le pied de la machine est située à 1 000 m sous la surface du sol, et on y accède par un système de rampes (les Guniviens n'aiment pas les escaliers), en traversant des cryptes où s'affairent des prêtres du "Dieu Tournant", dont les principales préoccupations sont, d'une part, les chants religieux, d'autre part l'étude des rapports entre les mouvements des étoiles et ceux du "Dieu". Le tout donnant lieu à d'innombrables parchemins qui sont stockés dans les étages supérieurs, où sont situées également les salles d'astronomie.

Au niveau du sol, une sorte de cour-sive, de 10 m de large et plus de 6 km de long, fait le tour de la salle, à mi-hauteur donc.

L'accès est strictement réservé aux plus initiés des prêtres.

• Les Résidents

Les Sarks et les Shets sont deux races très semblables, assez proches du tyrannosaure. Les deux races possèdent trois paires de pattes: une puissante à l'arrière, une "solide" à l'avant avec, juste au-dessus, une troisième paire plus chétive, mais plus longue et mobile.

Avec l'évolution, leur thorax est devenu plus mobile, mais aussi plus fragile. Aussi la plupart d'entre eux portent une sorte de cotte sur le poitrail, parfois décorative, parfois une véritable armure faite de bois coloré ou de plaques de pierre (CD=4).

La principale différence entre les deux races est que les Shets ont une mâchoire plus puissante, mais des "bras" plus courts. Ils sont moins habiles et plus sauvages, quoique plus rusés que les Sarks, un peu "ramollis" par leur civilisation finalement peu évoluée et déjà figée. Les deux races apprécient la beauté des cristaux (qui ne manquent pas) et certains de leurs "scribes/artistes" peignent de fascinantes fresques colorées ou des armures bigarrées. Mais la principale "richesse" des puissants est de se décharger au maximum de toute activité pour pou-

voir lézarder (c'est le cas de le dire!) au soleil en discutant, jusqu'aux orages de fin de journée. Les autres Guniviens chassent les insectes, les poissons ou les petits reptiles, et pratiquent vaguement une forme de culture consistant à protéger certaines plantes sauvages. Leur registre vocal allant du rugissement sourd au sifflement, le chant (à thème religieux souvent) est très important.

Les Guniviens ne font pas de feu et ne forgent pas de métal, mais certaines essences de bois traitées spécialement le remplacent dans beaucoup d'usages.

Enfin, alors que les Shets adorent le soleil, la pluie et d'autres éléments naturels, les Sarks ont divinisé le tétraèdre, d'autant plus qu'il semble vivre de sa vie propre, et qu'il est fait d'une matière totalement inconnue. Au moment où les Mega entreront en scène, la principale inquiétude des chefs Sarks est que le peuple n'apprenne surtout pas que "le Dieu Tournant est mort".

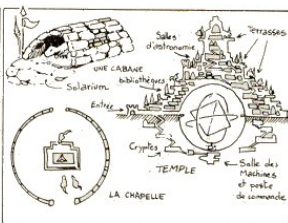
• Les objets courants, les armes

En pierre, en terre, en bois, en fibres végétales tressées, ou fabriqués à partir de vestiges d'animaux (os de reptiles, ailes d'insectes...) les objets manufacturés ne manquent pas. Il s'agit d'objets décoratifs, utilitaires (machine à filer les toiles d'araignées, par exemple) ou d'armes de chasse. Les Guniviens n'utilisent que peu de mobilier, et la notion de table ou de chaise leur est, bien sûr, totalement étrangère. Seuls les meubles de rangement existent, souvent de simples étagères.

Il existe une forme primitive de moteur: une roche, semblable au carbure qui donne l'acétylène, produit un énorme dégagement de gaz au contact de l'eau. Un jour, un Gunivien dut en introduire dans un insecte mort, qui gonfla, ce qui étendit ses pattes et le fit bondir, à la grande frayeur du reptile. Depuis, le système a (vaguement) progressé, et l'on peut trouver de petits moteurs à gaz qui servent à actionner des pompes, des monte-charges, etc. Il arrive que cela explose de temps à autre.

Les Guniviens portant leurs meilleures armes de contact... dans leurs mâchoires, ils possèdent surtout des arcs et des arbalètes, de longues lances et des haches de jet.

Certaines places fortes sont équipées de catapultes et de petits canons de bois dur, dont l'explosif est une sorte de noix où l'on a introduit une "pierre à gaz" et de petites pierres.



Sur un choc un peu fort, les pierres produisent une étincelle et...

La aussi les accidents sont fréquents (dégâts d'une grenade).

• Rencontre avec des reptiles remarquables

Vous trouverez dans la fiche descriptive d'un Sark "standard" les caractéristiques plus spécifiques des personnages clés de cette aventure: Sarssinsh, le Mécanicien: avec Sardukass, son apprenti, c'est le personnage primordial pour les Mega. En effet, d'une part les Guniviens sont tout de même patauds, d'autre part la machinerie a été conçue par et pour des humanoïdes. Les postulants au poste de Mécanicien doivent donc s'entraîner des années à manipuler de petits objets fragiles, et une seule erreur suffit à éliminer définitivement le maladroit. Même les plus grands prêtres ont à peine le droit de savoir à quoi sert cet entraînement, et personne, hormis les deux mécanos, n'a accès au Saint des Saints, la Salle de Commandes. Pour tous ces gens, les boutons, les manettes et les lumières constituent un "langage" qui doit permettre de dialoguer avec le "Dieu".

La place de Sarssinsh est l'une des plus convoitées, car il est certainement le Gunivien le plus oisif de la planète! Du moins l'était-il jusqu'à l'intrusion du commando-suicide Shets qui a réussi à lancer une "noix explosive" dans la salle, endommageant un panneau de contrôle et quelques tuyauteries. Le Mécanicien a bien su réparer les tuyaux, mais il est atterré, depuis maintenant une semaine, devant les milliers de lampes rouges qui clignotent partout, tandis que les écrans, habituellement couverts de courbes très esthétiques, restent vides. Les personnages ne le rencontreront que dans la salle des machines ou l'antichambre.

- Sarbalious, le Grand Tourneur. Grand-prêtre en chef du Temple, c'est un individu raffiné et intelligent. Astronome averti, il a même décou-

vert que sa planète n'était pas le centre de l'univers, et compris le mécanisme céleste. Mais à la différence de Galilée, il a gardé sa découverte pour lui. Il est convaincu que le succès de l'attaque Shets est un signe, le punissant, lui et sa race, d'avoir percé l'un des secrets de l'univers.

A l'occasion de l'attentat, il a pu entrevoir la salle de commandes, et, depuis, il brûle d'envie d'y retourner, se disant que lui, certainement, arriverait à comprendre le sens de toutes ces lumières. Mais il n'ose commettre ce sacrilège. Vu son rang, il a toute autorité sur les prêtres.

- Sargisgass, le Grand-Officier. Hiérarchiquement situé sous l'autorité de Sabalious, le Grand-Tourneur. C'est lui le responsable de toute la sécurité à l'intérieur du Temple. Les Guniviens, bien qu'étant des êtres à sang froid, étant prompts à s'échauffer, il maintient une discipline de fer parmi les prêtres, surtout les plus jeunes, ainsi que parmi les soldats de sa garde.

Il est également le premier fautif pour n'avoir pas su arrêter le commando Shets, ce qui risque de lui coûter la vie. Une mort ignominieuse, mais que lui-même trouve juste: n'est-il pas responsable de la mort de son dieu? Et tous les gardes, qui au fond aiment bien leur chef, partagent plus ou moins les mêmes sentiments et la même culpabilité. (Hep, MJ, ne trouves-tu pas qu'il ferait un allié idéal pour les Mega, si ceux-ci savent parvenir à lui et le convaincre qu'il peut effacer sa faute?)

- Shergrunzt-au-large-ratelier. Chef de horde Shets, c'est un arriviste prudent. Chargé de pénétrer dans le Temple pour y faire le maximum de dégâts, il cherchait un moyen d'y entrer sans casse pour lui, lorsqu'il s'est fait doubler par Shersham-le-Mélancolique et ses Dragons d'Enfer qui, grâce à leur attaque-suicide, sont devenus des héros (à titre posthume) parmi les Shets.

Depuis une semaine, il cherche à

porter une seconde attaque, histoire de pouvoir, sans trop mentir, affirmer que le boulot avait été à moitié fait et que lui, Shergruntz, a conquis la victoire finale. Il est à l'affût de la moindre chance d'investir le Temple avec ses guerriers. Il se cache dans une caverne, aux abords du Temple.

•Le Temple

En dehors des salles déjà citées, il est rempli de cellules de prêtres, décorées du tétraèdre à l'image du dieu, avec un "nid" de paille en guise de lit, et un "mikado" à l'échelle des Guniviens (l'espoir de peut-être, un jour, manipuler les tableaux de commandes de la Machine a rendu ce jeu populaire parmi les habitants du Temple).

Construit comme une pièce montée, le Temple est entouré, à tous les niveaux, de terrasses agrémentées de jardins et d'arbres, où prendre le soleil en buvant le vin d'araignée, la boisson préférée des Guniviens.

•Début de mission

Lorsque les Mega arrivent dans le point de Transit (situé sur un autel en plein milieu de la chapelle hémisphérique), un vieux dinosaure frippé balaye le dallage. Puis la salle se remplit de Guniviens, certains portant des pectoraux bigarrés (les riches), d'autres (les paysans) vêtus de simples tabliers d'écorce. Peu après, enfin, arrivent les prêtres. Il s'agit d'une cérémonie quotidienne, routinière, à la fin de laquelle les participants peuvent, éventuellement, faire un petit discours. En général pour remercier le dieu d'un bienfait. Aujourd'hui, les prêtres ont pour consigne de guetter le moindre signe indiquant qu'une rumeur sur la mort du dieu aurait transpiré. Si un des assistants leur semble suspect, ils ont ordre de le ramener au Temple, gentiment et discrètement de préférence...

Note: si un Mega, transféré dans un auditeur, est ainsi "invité", puis tente de s'échapper en voyant qu'on le conduit au Temple, les prêtres feront intervenir les quatre gardes en faction devant l'entrée. Ce qui serait le genre d'occasion que guette Shergruntz pour lancer une attaque. Le Mega serait alors soupçonné d'être complice, bien entendu...

De toute façon, la consigne des prêtres est, une fois rentrés au Temple, de faire leur rapport à un prêtre supérieur, qui ira lui-même répéter ce

rapport à l'ordonnance de Sargisgass, qui l'annoncera enfin au Grand Officier. Celui-ci, s'il le juge nécessaire, en référera alors à Sarbalious le Grand Tourneur.
(On comprend un peu comment les Shets ont pu pénétrer si facilement...)

•Conseils au MJ

La trame de ce scénario reste assez simple. Votre tâche principale va consister à bien faire ressentir la difficulté à se mouvoir en tant que dinosaure, muni de six membres et d'un appendice caudal de 5 m de long, le tout au milieu de résidents parmi les plus puissants de leur société, pour qui la délicatesse et l'habileté au mikado peuvent alterner avec la sauvagerie du tyrannosaure. En cas de combat, surtout corps à corps, rajoutez-en sur les dégâts (étagères écrasées, arbres arrachés, colonnes de pierre qui s'effondrent, etc).

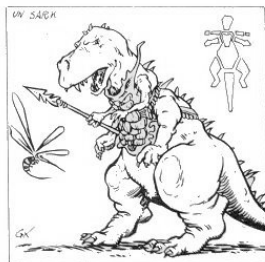
Un autre ressort, la cuisine locale: nous vous suggérons le vin d'araignée; tâchez d'amener vos joueurs à se retrouver en train de gober des insectes géants ou d'autres curiosités de votre cru.

Au niveau de l'intrigue même, les "jets de réminiscences" et les transferts successifs les amèneront à "investir" l'un des personnages importants ou, du moins, à l'approcher. Si les Mega jouent finement, l'état psychologique des trois principaux Résidents devrait leur permettre d'arriver, ouvertement ou clandestinement, jusqu'au panneau de contrôle, où, après au pire une ou deux bêtises, ils répareront le système et seront considérés comme des héros.

Côté décor, rajoutez-en sur les couleurs mauve et pourpre de la végétation, sur les plus petits animaux qui fuient devant la masse des tyrannosaures, sur les insectes que l'on affronte en combat ou que l'on mange en salade. Enfin, cette société ne pratiquait aucune ségrégation de sexe, à vous de décider quels personnages sont masculins ou féminins, en essayant de faire jouer une grande scène de séduction entre Guniviens... Une bonne façon de conclure l'aventure est d'arriver à convaincre les Guniviens de ne plus mettre les pieds dans la salle de commandes, et de faire construire une porte si petite que seul un humanoïde pourrait y entrer. Mais vos joueurs trouveront peut-être d'autres solutions géniales.

Cette mission équivaut à environ 6 000 points d'expérience.

FICHES DE PERSONNAGES



Un Sark standard

(le premier chiffre entre parenthèses indique la valeur pour un prêtre, le second la valeur pour un garde)

Résistance Transfert: 130

Mode Attaque: croc (CA=9), queue (CA=5), lance (CA=8), hache (CA=8).

Code Défense: peau (CD=2, ou 0 sur le poitrail), pectoral (4 à 6).

Discrétion: 0

Déceler bruit d'insectes: P.I

Déranger un arbre: (CA=6): F, F, A

Éviter un obstacle: D, R

(une fois lancé, un Gunivien a du mal à s'arrêter!)

Faire fonctionner un moteur: I, A

Jouer au Mikado: A, A, A.

Les personnages possèdent en plus les aptitudes suivantes:

Séduire: I, C

Se déguiser: A, C

Vous pouvez aussi utiliser, avec les mêmes formules de calcul que dans la règle de Mega 2, Convaincre, Repérer un piège, Pistre, Nager...

Un Shet moyen

(les chiffres entre parenthèses indiquent les caractéristiques de Shergruntz)

Résistance Transfert: 130

Mode Attaque: croc (CA=12), queue (CA=6), lance (CA=4), hache (CA=6).

Mode Défense: peau (CD=4, ou 0 sur le poitrail), pectoral (2)

Un Mykorstik

C'est l'un des plus gros insectes de la planète, avec 6 m de long et 30 m d'envergure. Il est capable de piquer tant de l'avant que de l'arrière, et son venin fige la victime (perte de 2d6 pF à chaque piqure). Lorsqu'elle est immobile, l'insecte la vide alors de son sang (perte de 4d6 pVi), puis redécoule d'un vol lourd...

Son extrême mobilité à vide lui donne de bons scores en **Combat**: At=20, Df=20.

2 attaques par tour (tête et dard).

Tête: CA=4, Dard: CA=2.

En fait, dès qu'un coup porte, le venin agit. Il lui faut deux tours pour faire le plein. Une fois nourri, ses facultés passent à: At=14; Df=4. On rencontre en général 3 à 5 Mykorstiks.

I	P
(12) (10)	(Odorat 20, vue 6)
9	10
D	R
16	(10) (18) 12
Vo	F
(18) (18) 14	(40) (60) 50
E	Vi
(12) (14) 10	(40) (50) 40
C	A
(15) (8) 10	(16) (10) 8

Nb de dés en AT: 5	5
--------------------	---

At	DF
30	14

I	P
(11)	(Odorat 24, vue 6)
8	12
D	R
17	(18) 16
Vo	F
(16)	(40) (60)
16	50
E	Vi
(10) 8	(40) (50) 40
C	A
(10) 8	(10) 7

At	DF
33	16

Nb de dés en AT: 5	5
--------------------	---

I	P
3	10
D	R
18	20
Vo	F
8	8
E	Vi
5	6
C	A
1	2