

# SAFARI' TOUJOURS

## S0 – Briefing

Les PJ sont sur Doyle-1800 depuis déjà plusieurs semaines. Ils ont participé à l'expédition de la Fondation Aquablue visant à transformer l'Uruk-Uru en arche pour dinosaures avant que la planète ne soit avalée par le voïvode (*Fondation Aquablue*).

Une fois la planète sauvée par l'équipe du professeur Rivage, la Fondation relâche les animaux tandis que Nao, Cybot, Dupré, Carlo et Rabah retournent sur Aquablue à bord du Stromboli (*Le Totem des Cynos*).

Doyle-1800 redevient ainsi une « planète patrimoine » sous protection des lois écologiques terriennes. En outre, une nouvelle espèce intelligente doit être enregistrée auprès du CCC. L'Uruk-Uru s'apprête donc à regagner la Terre pour réarmer et déposer les données collectées sur les Cynos en vue d'homologuer leur existence.



L'équipe des PJ doit cependant rester sur Doyle-1800 afin d'étudier discrètement les Cynos (ce qui signifie sans interaction !). Leurs observations étofferont le dossier d'homologation de l'espèce.

La Fondation a installé dans une forêt proche d'un village cynos, un camp suspendu au faîte des arbres. Les PJ disposent du kit de base des agents de terrain, de tenues et autres accessoires de camouflage, de quads électriques, de fusils à fléchettes tranquilisantes (pour tout type de gibier), de plusieurs caisses de rations de survie, de purificateurs d'eau, de caméras et appareils photos à déclenchement automatique, de drones volants ainsi que d'une station de communication / détection (intra-système) et bien sûr de tous les outils nécessaires à l'entretien de leur matériel.

## S1 – Premières observations

Les PJ se répartissent les rôles, se relayant dans l'observation du village à l'aide des drones, posant des caméras et appareils photos à des endroits stratégiques, aménageant des caches à proximité des lieux fréquentés par les Cynos tout en restant sur leur garde pour ne pas faire une mauvaise rencontre avec un dinosaure.

Le village est peuplé d'une cinquantaine d'individus dont environ un tiers de jeunes. Une quinzaine de maisons longues couvertes d'écorce et de jonc façon wigwams s'étalent au pied d'une cascade, au fond d'un petit cirque fermé par une palissade grossière de pieux effilés, orientés vers l'extérieur.



Les habitudes des aborigènes se révèlent avec le temps. Les mâles partent à la chasse par petits groupes, fabriquent des outils, réalisent des travaux de force comme le tannage de peaux ou l'assemblage de huttes tandis que les femelles s'occupent de la cueillette, de la confection de vêtements ou de l'éducation des jeunes.

Les Cynos pratiquent la chasse à la lance ou à la sagaie pour le petit gibier et le piégeage pour le gros gibier, ils n'hésitent pas à utiliser tous les atouts de leur environnement et font preuve d'une grande ingéniosité.

Doyle-1800 peut être hostile pour les autochtones, en effet ils vivent entourés de prédateurs redoutables. Aussi la détection des menaces est-elle une activité prioritaire, il y a donc toujours au moins un guetteur sur la palissade et d'autres pour encadrer les activités de la communauté.

Les PJ commencent sans doute seulement à identifier quelques personnalités fortes comme le chef ou l'équivalent local du chaman. Ces deux-là sont des mâles mais ils ont pu remarquer qu'une des anciennes semble jouer le même rôle pour les femelles, une Han Teha ? Il est surprenant de découvrir que certains schémas sociétaux mēumes ou humains se retrouvent ici. Serait-il possible que les bases d'une société tribale de chasseurs-cueilleurs soient universelles ?

## S2 – Jeunes aventuriers

Un groupe de jeunes, deux mâles et une femelle, semble avoir pour habitude de fausser compagnie aux adultes dès que possible pour jouer dans un bassin naturel en aval du village. Ils passent leur temps à se gaver de fruits et à plonger avant de se laisser sécher sur de grosses pierres plates chauffées par le soleil. Les adultes n'ont pas encore découvert la transgression des casse-cou.

Un après midi, alors que les jeunes se livrent à leur activité favorite sous la surveillance d'un drone, ils sont surpris par un dinosaure carnivore venu se désaltérer.

### CARNOTAURUS

#### Caractéristiques

Physique 4

Mental 2

Social 1

Points d'énergie : 6

Maîtrises principales : Chasse 2,

Corps à corps 3

Armes : Crocs 4 (5)

Protection : Peau épaisse 1



Des PJ sont justement à proximité, ils installaient une cache pour surveiller le bassin et s'apprêtaient à repartir pour ne pas risquer d'être vue par les ados. Le carnivore est sur le point d'attraper son quatre heures car les trois Cynos sont fâcheusement acculés contre une paroi trop haute et trop humide pour être escaladée.

Les PJ semblent être les seuls à pouvoir intervenir, mais impossible de le faire sans révéler leur présence. Le choix leur appartient et pourrait s'avérer lourd de conséquences :

1. S'ils n'agissent pas, le carnage commence dans un déchainement de violence et seule la femelle parviendra à regagner le village, gravement blessée.

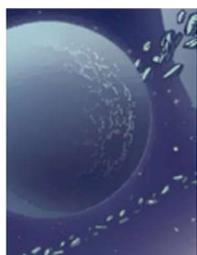
Suite à ce terrible événement, les Cynos seront plus méfiants que jamais et leur surveillance furtive deviendra presque impossible, même avec les drones, en effet la végétation et le relief empêchent une observation à longue distance.

2. Pour tenter de sauver les imprudents, les PJ disposent de fusils à fléchettes tranquillisantes. Malheureusement leur effet n'est pas immédiat et la bête, galvanisée par la proximité de nouvelles proies se montrera plus hargneuse encore. Il va falloir éviter les mâchoires du monstre pendant de longues secondes avant qu'il ne s'effondre enfin.

Tout heureux d'être entiers, les ados feront « la fête » aux PJ bien que restant craintifs à cause de la respiration lente et régulière du carnivore endormi.

Il semblerait que ce soit le début d'une belle amitié. A l'avenir les jeunes échapperont dès que possible à la surveillance des adultes pour venir retrouver les PJ qui pourront mener une étude comportementale plus active bien que contraire aux consignes de la Fondation.

### S3 – Pirates



Trois jours plus tard, la station de communication s'anime. Des dizaines de transmissions cryptées emplissent l'orbite proche. La détection radar permet de localiser un vaisseau inconnu qui débarque un trio d'engins plus petits.

Les navettes survolent l'hémisphère à haute altitude pendant quelques heures avant de se poser sur un plateau rocheux juché au milieu d'une plaine située à une vingtaine de kilomètres à l'Est du village cynos.

Seul un bon technicien pourrait percer le cryptage utilisé par les intrus et ainsi établir leur identité avant de déterminer qu'ils sont là en safari après un raid.

Des troupes de grands herbivores paissent dans la plaine choisie par les pirates, leur capitaine prévoit de laisser son équipage se détendre en massacrant les sauriens avant d'en équarrir quelques-uns.



Est-il utile de préciser qu'il s'agit d'une infraction majeure aux lois du CCC, surtout depuis que la planète n'est plus condamnée ? Le constat d'infraction faisant partie des attributions de la Fondation, il va falloir rassembler des preuves des exactions des forbans.

Celles-ci ne sont pas difficiles à réunir, entre les échanges com. et les carcasses de dinosaures, l'idéal serait toutefois de prendre des images de flagrant délit. La problématique consiste cependant à faire des prises de vue sans être détecté. En effet, les drones ont une portée de quelques kilomètres (à moins d'un bricolage complexe), ce qui placerait les observateurs à découvert au milieu de la plaine. Une approche à pied, de nuit (en contournant les troupeaux d'herbivores) et un abri camouflé, semi-enterré pour l'observation de jour serait probablement la solution d'autant que les braconniers se pensent seuls sur la planète.

Attention donc à ne pas se faire repérer par la trentaine de pirates en goguette, ivres et armés jusqu'aux dents.

#### PIRATE

##### Caractéristiques

Physique 3

Mental 1

Social 2

Points d'énergie : 4

**Maîtrises principales :** Armes à distance 2, Corps à corps 1, Pilotage 1

**Armes :** Couteau 2, Pistolet-mitrailleur 3

**Protection :** Gilet pare-balles 1



### S4 – Sang et eau

Après avoir fait le plein de viande, quelques ruffians partent en expédition vers la vallée des Cynos pour s'approvisionner en eau douce et en fruits. Ils remontent le cours d'eau jusqu'au bassin des jeunes aventuriers.

1. Si les PJ ne sont pas intervenus dans la scène 2, les pirates débusquent par hasard un groupe de quatre chasseurs sur lesquels ils s'empressent de tirer, hilares, avant de prélever d'objets trophées. Ils remplissent ensuite une citerne d'eau motorisée avant de rentrer tranquillement au camp.

2. Si les PJ sont intervenus dans la scène 2, c'est sur les trois jeunes que tombent les pirates. Les ados d'abord curieux, déchantent vite lorsque les soudards commencent à « s'amuser » avec eux. Les adultes découvriront quelques heures plus tard leurs corps martyrisés flottant dans le bassin.

Là encore, les PJ pourraient intervenir ou s'abstenir :

3. Sans intervention, le drame risque de compromettre toute observation future des Cynos dans la région.

Après avoir été chassés par les clients de la société Diane Tour (*Fondation Aquablue* et *Le Totem des Cynos*) et désormais par des pirates, la rumeur pourrait bien un jour circuler au sein de la race cynos que les Terriens sont une espèce dangereuse et prédatrice.

4. Pour agir les PJ ont plusieurs options, de la moins raisonnable : charger sans réfléchir avec des fusils non létaux contre des pirates plus nombreux et équipés de vraies armes ; à la plus inattendue : attirer un prédateur pour détourner l'attention des forbans, par exemple le carnivore de la scène 2 qui rode toujours dans les parages, frustré par sa dernière rencontre avec les PJ.

En cas d'intervention réussie, les liens entre PJ et Cynos seront renforcés. Oubliant définitivement le principe de non-interaction de la Fondation, les échanges avec le peuple de Doyle-1800 seront probablement riches d'enseignements et permettraient notamment d'accélérer la traduction de leur langage.

## S5 – Représailles

Quelques soit les choix précédents, les Cynos ne vont pas laisser les pirates s'en sortir aussi facilement. Des éclaireurs auront tôt fait de découvrir le camp des forbans en suivant les traces de la citerne.

Pendant ce temps, plusieurs guerriers disparaissent dans une grotte dont l'entrée est camouflée derrière la cascade. Ils en ressortent avec des outres de cuir cachetées de cire. Le chaman supervise ensuite la confection de balles de feuilles de la taille d'un poing enserrant du foie frais de dinosaure. Puis se lançant dans une incantation inquiétante, il arrose les balles de la mystérieuse mixture contenue dans les outres avant de les imbiber d'huile et de résine. Les projectiles ainsi obtenus sont tenu à l'abri dans des paniers sacs à dos.

Une vingtaine de guerriers armés de lances et de sagaies, se mettent ensuite en marche vers la plaine, adoptant une prudente approche nocturne.

### CYNOS

#### Caractéristiques

Physique 3

Mental 2

Social 1

Points d'énergie : 5

Maîtrises principales : Armes à distance

1, Chasse & Pêche 2, Corps à corps 2

Armes : Lance 3, Sagaie 2 (Phy. x 6m)

Protection : Peau de bête 1

Ils retrouvent bientôt les éclaireurs à proximité du plateau rocheux. Une navette vient d'y atterrir, informant ainsi les Cynos de la menace qu'elles représentent. Une dizaine de pirates en sort, pressés de commencer à boire, il s'agit de l'équipe resté à bord du vaisseau principal qui vient d'être relevée.

Le chef et le chaman semblent attendre quelque chose, ils se séparent en deux groupes, l'un équipé des paniers et l'autre qui s'approche furtivement des navettes.

Sans concertation apparente, le premier groupe enflamme enfin les étranges projectiles avant de les jeter dans le camp (en fait le vent vient de tourner, soufflant désormais vers le Sud).

Les pirates, pour la plupart ivres, ont probablement peu de chance de repérer les balles qui se consomment lentement et dans une faible luminosité autour d'eux, mais quelques-uns (notamment les derniers arrivants) chercheront peut-être à savoir d'où vient la forte odeur de charogne et de musque qui s'en dégage.

Quelques minutes plus tard, une nuée de dinosaures volants venue du Sud s'abat sur le plateau et sème la panique parmi les ruffians, offrant aux Cynos le signal qu'ils guettaient pour attaquer.

### DIMORPHODON

#### Caractéristiques

Physique 4

Mental 1

Social 1

Points d'énergie : 5

Dons : Vol

Maîtrises principales : Chasse &

Pêche 1, Corps à corps 2

Armes : Crocs 3, Griffes 2



La trentaine de pirates est violemment massacrée par la vingtaine de Cynos et la quinzaine de prédateurs ailés. Dans la pagaille, le capitaine et deux de ses officiers se précipitent vers une navette en se frayant un passage au milieu des assaillants à coup de fusils lourds et de grenades, ils blessent le chef qui se retrouve à la merci d'un dinosaure, et s'engouffrent dans la navette.

La question pour les PJ est toujours la même : s'impliquer ou non ?

5. S'ils se contentent d'observer la scène à distance les conséquences sur les relations avec les Cynos dépendent en grande partie des choix précédents, mais même en cas d'antécédent favorable la méfiance inhibera encore la plupart des adultes du village et des environs pendant longtemps. De plus le chef perdra la vie à coup sûr tandis que le capitaine pirate s'échappera.

6. En cas d'intervention dans la scène 4 les PJ pourraient se joindre à l'expédition punitive dès le début, sinon ils vont devoir redoubler de prudence pour s'approcher du camp, évitant de se faire repérer par les Cynos et par les pirates.

En participant ils auront l'opportunité de sauver le chef du village, améliorant ainsi leur image auprès des autochtones, et ils pourront confronter le capitaine.

### CAPITAINE PIRATE

#### Caractéristiques

Physique 4

Mental 3

Social 2

Points d'énergie : 7

Maîtrises principales : Armes à distance 2, Command. 2, Corps à corps 2

Armes : Fusil à pompe 4, Grenade 3, Machette 3

Protection : Gillet en kevlar 2

## Conclusion

Quelques semaines plus tard, la Fondation renverra un vaisseau affrété emportant assez de matériel et de personnel pour installer un centre de surveillance pérenne sur Doyle-1800.

Le débriefing des PJ sera plus ou moins positif en fonction de leurs réussites. La Fondation serait même prête à ignorer qu'ils ont outrepassé leurs prérogatives en interagissant avec les Cynos si les PJ ont noué des liens d'amitié avec le peuple de Doyle-1800. Finalement la situation apparaîtrait comme étant plutôt bonne au regard des événements de Sauria 3, de l'affaire Aquablue ou même des safaris Diane Tour...

*C'est le propre de l'homme de se tromper.  
Seul l'insensé persiste dans son erreur.*

*Cicéron*

## REUSSITES

- **Défaite** : Les PJ n'ont fait que leur travail, ils ont respecté les consignes de la Fondation et n'ont donc pas eu d'interaction avec les Cynos mêmes lorsque ceux-ci ont été agressés par les pirates.
- **Mineure** : Les PJ ont constaté l'infraction des pirates aux lois écologiques terriennes par un flagrant délit.
- **Mineure** : Les PJ ont noué des liens fragiles avec les Cynos.
- **Mineure** : Les PJ ont tué le capitaine des pirates.
- **Normale** : Les PJ ont capturé le capitaine des pirates qui sera traduit en justice.
- **Normale** : Les PJ ont noué des liens solides avec les Cynos.
- **Majeure** : Les PJ ont noué des liens solides avec les Cynos et ont sauvé le chef du village qui pourrait devenir un ami actif de la Fondation.

# Anatt

