**Pas de pétrole, mais des idées**

**Prologue :**

Quelques jours après les derniers évènements (Nomegs Endgame), Veryles a d’abord un appel en salle de briefing avec le major Mc Lambert, qui lui propose une solution afin de pouvoir devenir coordinatrice inter-sections : une opération de chirurgie esthétique afin de camoufler son œil et son bras bioniques, et changer de visage pour brouiller les pistes en cas de recherches par la section 32.

Il lui faudra aussi une fausse identité, **Veronica Sabado**.

Si Veryles accepte, c’est Valéria qui s’occupera de l’opération.

Une semaine et demie plus tard, Salman croise le moine Gontran, de l’IA Augure du Sanctuaire, qui lui fait encore une prédiction étrange : « *De ecoloog in volle azen dwaalt in het station, we moeten hem vinden voordat de achtkoppige draak aankomt en alles vernietigt met zijn genadeloze vuur.* »

Gontran lui donne un œuf en or, le conceptech sent qu’il y a de la technologie dedans mais ne parvient pas à en percer les secrets…

La veille de la nouvelle mission, Oskar apprend que son frère Reiner Niemeyer se serait évadé de prison !

**La Mission :**

Trois semaines après le prologue, ils ont tous un appel en salle de briefing, avec les Major Mulhendorph & mc Lambert, pour une mission conjointe.

Les majors souhaitent que les mégas se rendent sur une terre parallèle au 20ième siècle, en 1985, à « La Haye » au Pays Bas.

En effet, un guetteur y a repéré l’empreinte psychique d’un méga renégat recherché par la Guilde, il a utilisé une porte de transit locale il y a un mois et demie.

Ce méga renégat se nomme **Volen Rhossentrak**, c’est un talsanit presque humain (à part son cerveau surdéveloppé), il est recherché pour usage illégal de technologie supérieure sur planètes naïves.

La Secrétaire robotique Freya projette immédiatement un hologramme de son visage.

La mission des mégas est de lui mettre le grappin dessus, et de le ramener au tribunal des vigilantes de Norjane.

On leur donne des looks passe partout des années 80 et comme matos un Pack Type 2 d’espion moderne à se partager…

Ils peuvent apprendre le néerlandais par hypnoéductation (Salman peut alors comprendre la prédiction : « *L’écolo au full aux as erre dans la station, il faut le retrouver avant que le dragon à huit têtes n’arrive et ne détruise tout de son feu sans pitié* »).

Notre contact local **Peter Te Nuyl** les attendra au point de transit.

Pendant le transit, Miles a un hurlement de Yog-Sothoth en télépathie : « *Ph'nglui nglw-nafh Guitterez wgah-nagl fhtagn*… *Vulgtm uln, f'goka ya cah ee Izek nglw'nafh athg, nafluln ebunma h'shagg shogg mg llll… R'luh li'hee nar'luh ee Izek ebunma, grah'n k'yarnak fm'latgh Izek uln* » !

Puis, il ressent la peur de quelqu’un d’autre, et assiste impuissant à une vision de cauchemar, où la méga latente **Izek** se fait dévorer par un monstre cthuloïde indicible, il voit par ses yeux sans pouvoir agir…

**Enquête en ville :**

La porte est camouflée dans un camping-car abandonné, en zone portuaire industrielle.

Peter Te Nuyl, un beau trentenaire châtain, barbu et viril, dont la bouche est malheureusement tailladée par une méchante balafre, est un inspecteur de police local.

A la demande de la guilde méga, il a enquêté sur les arrivées d’étrangers en ville à la date indiquée, et un certain **Hans Schoenaerts** semble correspondre à la description, il est descendu à l’hôtel Goosen.

A l'hôtel, les mégas retrouveront une partie des affaires de Hans, pour peu qu'ils arrivent à se faire ouvrir sa chambre, payée d’avance pour trois mois, même si on ne l’a plus vu depuis trois semaines (Mr Schoenaerts ayant demandé à ce qu’on y fasse pas le ménage).

Pas grand-chose d'intéressant, à part qu'il manque une grande partie des habits et le nécessaire de toilettes.

Dans un sac de sport on trouve une quantité impressionnante de pellicules photos ainsi que des cassettes de dictaphone, le tout vierge, et sans appareil photo ni dictaphone.

Le nanordi caché dans le bureau a comme dossier le plus récent sur le disque dur une étude de l'écologie de la baleine bleue dans les mers nordiques (manip info en 17).

Tout le reste n'est qu'un fatras de plans géomorphiques et autres relevés des taux de monoglutamate de sodium contenu dans des roches sous-marines.

Le renseignement le plus important est l’adresse de la permanence Greenpeace de La Haye que l’on peut relever sur un dépliant laissé sur la table de chevet.

**Chez Greenpeace :**

A la permanence Greenpeace, de vieux babas sur le retour et autres Kersausons néerlandais vont leur bassiner les oreilles sur les essais nucléaires français, dans une petite pièce éclairée à l'énergie solaire et décorée d'une panoplie d'immondes affiches à vocation écolo.

S’ils savent se montrer diplomates, ils apprendront du directeur de la section, un certain **Denzil MacDonohue**, vieux hippie écossais avec un badge "Flower Power", les faits suivants : Mr Hans Schoenaerts a effectivement pris contact avec eux le mois dernier.

Il avait appris de source sûre qu'une plateforme pétrolière devait être montée dans les eaux territoriales des Pays-Bas, juste pendant la grande migration des baleines bleues que l'utilisation de trépans d'acier risquait de déranger pendant l'accouplement.

Malgré toutes ses tentatives, la plate-forme a été construite quand même, et il a décidé de se rendre sur place, en se faisant passer pour un scientifique venu en observation.

Il est parti trois semaines avant l'arrivée des mégas, sur un zodiac, et avec dans son sac un appareil photo et un dictaphone, pour tirer des preuves compromettantes de ces activités séditieuses, et il envisage d'ailleurs de vendre son reportage à Paris-Match.

Depuis, tout le monde ici attend son retour…

S’ils font mine d’avoir des idéaux écolos, Denzil MacDonohue leur prêtera un zodiac pour atteindre la station de forage ACERO-2 situé au large des côtes, à 16 miles nautiques (environ 30 km).

Des recherches informatiques sur Acero-2 (manip info en 13) donneront des éléments intéressants (s’aider de l’annexe sur le forage en fin de scénario) :

Cette plateforme est une petite station de forage pétrolier montée sur trois piliers circulaires, avec une large plate-forme d’atterrissage et un appontement accolé à l’un des piliers.

Son patron, **Mr Klaas Van Leeuwen**, se trouve sur place depuis plus d’un mois; ses absences du centre d’affaires de Tokyo ne sont jamais aussi longues.

Il s’y est rendu avec sa collègue **Miss Femke Dijkstra**.

Mr Van Leeuwen s’occupe de l’aspect technique, et gère le portefeuille d’investissements, quant à Miss Dijkstra, elle s’occupe de la partie CRM (Customer Relationship Management), c’est à dire la relation client.

Le contact Peter Te Nuyl dispose à ce sujet d’infos encore non révélées à la presse :

Il y a une quinzaine de jours, un incident d’origine inconnue a semble-t-il éclaté sur la station, puisque ni Mr Van Leeuwen, ni aucun des membres du personnel de la plate-forme ne répond plus aux appels.

Il leur faut donc se rendre sur place pour savoir ce qui s’est passé…

**La chronologie est le meilleur ami du MJ :**

**J-2 mois :**

Il y a deux mois, la construction de la plateforme est presque terminée, et le personnel va pouvoir commencer les forages.

C’est alors que sur la planète **Rhédus**, dans une dimension parallèle, une station équivalente tente un procédé de forage expérimental qui va créer une micro-brèche avec la Terre.

Cette brèche est trop minime pour être détectée par les guetteurs, de plus elle ne s’ouvre que par intermittence.

Mais à partir de cet instant, la plateforme terrestre va puiser du pétrole rhédusaure, tandis que celle des aliens récolte du pétrole terrien !

A première vue, les matériaux sont identiques, donc les rhédusaures ne se rendent compte de rien pour l’instant.

Le problème c’est qu’un micro-organisme rhédusaure est passé dans le pétrole alien, et qu’il va muter au contact de son nouvel environnement.

D’abord cette transformation n’a lieu que dans le pétrole, qui va devenir une sorte de blob affamé, un prédateur très dangereux !

**J-1 mois :**

Alerté par les résultats inattendus dans un si court laps de temps, le grand boss Klaas Van Leeuwen se rend sur place il y a un mois, pour comprendre cette surprenante anomalie.

Tout à coup, une surpression des pompes de forages obligent quatre ouvriers à intervenir, ils sont aspergés de pétrole alien durant leur réparation, et ils en tombent inconscients, comme intoxiqués !

A l’infirmerie, impossible de leur retirer le pétrole, qu’il leur colle à la peau comme du napalm, et le médecin n’arrive pas à les ranimer.

Pire que ça, ils mutent dans la nuit, comme ingérés par la matière noire, et deviennent des zombies de pétrole aux ordres du Blob (abrégions ça en « **Zomblobs** »).

Ils quittent l’infirmerie dans la nuit, ne laissant que quelques traces noires menant au système de ventilation.

**J-3 semaines :**

Volen Rhossentrak, alias Hans Schoenaerts, arrive le lendemain, il y a trois semaines, alors que tout le personnel est en panique, à la recherche des disparus, alors que les pannes se multiplient partout sur la plateforme…

Comprenant de suite qu’il y a là un phénomène dépassant le niveau scientifique humain, il cherche à en savoir plus, fouinant partout sur le prétexte de son enquête scientifique.

Les repas sont en salle commune à 6, 12 et 19 heures.

Le méga renégat est invité à la table du capitaine où il doit tenir sa couverture le mieux possible, surtout face aux vrais scientifiques.

Les ouvriers travaillent assez durs, sans cesse en équilibre au-dessus de l'eau, de 6h30 à 18h30 avec une pause à midi.

Les conditions sont très difficiles, car tous l’équipement de sécurité n’est pas encore là.

Hans doit mener son enquête tout en tentant de faire un peu de contrôle écolo pour donner le change.

Hans est régulièrement sollicité en soirées pour des parties de carte avec le responsable **Gervaas Groen** et le chef des travaux **Peter Jonker** (il a gagné plusieurs fois avec des full aux as).

**J-2 semaines :**

Transformés en bras armés du blob de pétrole, les quatre malheureux premier ingérés capturent six autres membres du personnel de la station, qui sont rapidement ingérés par le blob à leur tour.

C’était il y a quinze jours.

Les survivants cessent alors de travailler, et se barricadent dans leurs quartiers, la radio en panne ne permettant plus de contacter qui que ce soit pour appeler à l’aide.

Les zomblobs les attaquent surtout la nuit, et leur effectif grossit, alors que celui des humains diminue…

Hans découvre la mini-brèche spatiotemporelle au fond du puit de forage, et disparait aspiré par elle !

**J-1 semaine :**

Or, il y a une semaine, un groupe de dix pirates du **Clan Aldecaldo** aborde la station de forage qui semble inoccupée, dans le but d’en piller les réserves et le matériel.

Ces pirates sont tous massacrés un par un par les zomblobs, à l’exception de **Jaime Santiago**.

Leur bateau reste accosté au quai d’embarquement, mais il est gravement endommagé et coule partiellement.

Jaime Santiago se planque désormais lui aussi sur la station, essayant d’échapper aux zomblobs arpentant les escaliers et les salles de la station, comme le reste de son personnel...

**Jour J :**

Les mégas arrivent en fin de matinée, et la météo se dégrade toute la journée.

Malheureusement, dès le soir, il est désormais impossible de quitter la plateforme, car la tempête s'est levée...

Dès qu'ils se rendront compte qu'Hans n'est plus là (peut-être est-il mort ?), ils voudront sans doute revenir à terre.

Hélas la tempête va les en empêcher.

Malgré elle, un second bateau pirate (identique au premier) aborde la plateforme en milieu d’après-midi !

**J+1 :**

Quel que soit l’objectif qu’ils choisiront, les mégas verront arriver (le lendemain matin, après la tempête) un hélico de mercenaires, envoyés par la société Acero pour faire le ménage !

**En Mer :**

MacDonohue leur donne RDV le lendemain matin, Quai N°6, dans la Marina Nord.

Un zodiac (6 passagers) permettra aux mégas d’atteindre la plate-forme, mais l’un d’eux doit pour cela le piloter, et la météo est mauvaise.

L’inspecteur Peter Te Nuyl peut fournir des combinaisons, casques, bottes et gants de sécurité, gilets de sauvetages, et sacs de sports étanches aux couleurs de la société pétrolière Acero, mais il restera à La Haye.

Les joueurs arrivent donc enfin sur la plate-forme pétrolière.

Une sévère houle obligera le pilote du zodiac à effectuer un jet de Conduire en 18, pour ne pas venir heurter l’un des piliers de la station, provoquant 4D6 de dommages structurels au zodiac (qui a 15 points de structure).

Des mégas observateurs noteront :

• Aucun signe d’activité sur la plate-forme;

• Des traces de dégâts sur les structures de la station, dues probablement à une tempête;

• Un sous-marin de luxe et un bateau non-immatriculé, à moitié immergés, et amarrés au quai d’appontement.

**Fouiller le sous-marin et le bateau :**

Les mégas découvriront le cadavre desséché d’un homme, le pilote, décapité.

Un jet de remarquer détail en 15 permettra de découvrir des traces de pétrole sur le sol.

En examinant le cadavre (manips vivant en 16), on pourra apprendre qu’il est mort décapité, après avoir été noyé au pétrole, il y a environ une semaine.

Ses armes sont à côté de lui (un Pistolet et un Couteau de chasse).

Un jet de pègre en 14 permet de reconnaître un style pirate (bateau, habits, matos).

Un peu de matériel est récupérable : vivres, médicaments, munitions, batteries, outils…

**La station :**

Alors que les mégas montent sur la station en empruntant l’escalier qui court le long du pilier, une pluie fine et de lourds nuages annonciateurs de tempête se profilent à l’horizon.

La plate-forme c'est grosso-modo 150m2 de bitume sur pilotis, avec un gros tuyau qui pend entre les pattes et qui s'enfonce dans la mer.

Sur une des jambes, une petite échelle aux barreaux orange permet de passer du petit débarcadère à la partie habitable, exigeant du nouvel arrivant quelques 15 mètres de grimpette dans le vent.

Le quart de la place est réquisitionnée par une large piste d'atterrissage d'hélicoptères.

Le reste consiste en de petites baraques en préfabriqué, posée anarchiquement entre des turbines, une énorme grue (chargement et déchargement des bateaux de service et de manutention du matériel de forage), et des tuyaux de toute les couleurs.

Les deux seules vraies bicoques solides sont au centre et au sud-est...

**• Niveau 0 - Plateforme et accès aux bâtiments principaux.**

En inspectant les plateformes, un méga vigilant (vigilance 14) remarquera des douilles de différents calibres (12 mm et 5.56).

Ce sont les douilles des tirs des pirates.

Des traînées de sang séché sont également visibles.

Un jet de remarquer en 14 permettra de constater qu’elles mènent jusqu’au bord de la plateforme.

Sur la plateforme côté Est, les mégas pourront découvrir 4 radeaux pneumatiques, fixés sur un berceau permettant de les mettre à l’eau.

**Bâtiments :**

\_ 1 : Bureaux :

Tous les ordinateurs et les capteurs qui servent à orienter la foreuse.

De très jolis écrans affichent des courbes magnifiques.

2 escaliers de secours reliant les niveaux.

\_ 2 : Quartiers d’habitation (7 ouvriers sont présents)

Les baraquements peuvent contenir chacun une demi-douzaine de personnes dans des couchettes superposées, et sont fixés solidement au sol pour pas qu'ils tombent à la flotte en cas de tempêtes.

Dans une chambre, deux cadavres déchiquetés gisent sur les lits détrempés de sang séché.

Deux autres pièces, aussi grandes qu’une chambre pour 6 ouvriers, contiennent les quartiers personnels du responsable Gervaas Groen et de son second Dolf Schipper, ainsi qu’une autre pour un invité VIP, Mr Klaas Van Leeuwen & Miss Femke Dijkstra (tous les 4 sont présents).

Un grand bloc abrite les sanitaires (5 douches).

2 escaliers de secours reliant les niveaux.

\_ 3 : Entrepôt de fuel

Escalier de secours reliant les niveaux.

\_ 4 : Tour de contrôle de l’hélipad

Poste d’observatoire.

Escalier de secours reliant les niveaux.

\_ 5 : Centre médical

\_ 6 : Station des pompiers

Local renfermant des combis de plongée, masques de protection et tenues NBC.

Escalier de secours reliant les niveaux.

\_ 7 : Station de sécurité et cellules

Poste de surveillance vidéo détruit (par des coups de masses ?).

C'est aussi le seul endroit où l'on puisse trouver un coffre-fort où sont stockées les armes.

\_ 8 : Réfectoire (Okkert Geurts est présent)

Escalier de secours reliant les niveaux.

\_ 9 : Salle de radiotéléphone et radar météorologique

Tout est détruit aussi (par quoi ?).

\_ 10 : Cinéma et espace détente

Cela sert de salle commune, avec télé, billard, table de ping-pong, et bar sans alcool.

Vaste salle d’entraînement sportif.

**• Niveau -1 (inférieur, relié par des escaliers métalliques aux bâtiments de plateforme).**

**Grandes Salles (les escaliers de secours reliant les niveaux sont dans les coursives) :**

\_ 1 : Bureaux & commodités

Des écrans permettant de contrôler les opérations des pipelines sont disposés le long du mur Nord.

Deux cadavres déchiquetés gisent sur le sol, au milieu de flaques de sang séché.

En examinant les cadavres (manip vivant 18), on pourra constater qu’ils ont été déchiquetés par des crocs, une mâchoire puissante, semblable à une mâchoire de requin...

\_ 2 : Générateurs au diesel et piles électriques (2 ouvriers sont présents)

Ça contient le plus que vital groupe électrogène capable de fournir du courant continu pour l'appareil de forage et du courant alternatif pour les différents services (ballastage, treuil d'ancrage, treuil de manœuvre des piles, etc.)…

\_ 3 : Stockage de matériel & remise

Local technique encombré de matériel, de câbles et de piles de tuyaux.

Un zomblob monte la garde ici, accroché par ses pattes au plafond.

\_ 4 : Ateliers techniques (Peter Jonker, & 5 ouvriers sont présents)

\_ 5 : Salle de réunion technique (Hendrick Van Der Meulen, Lina Gjerdmundsen sont présents)

\_ 6 : Puit central

\_ 7 : Matériel de plongée

Vaste salle plongée dans l’obscurité, avec accès à la mer via le bassin central.

Un Minisub flotte dedans.

Il y a aussi un caisson de recompression pour les plongeurs.

\_ 8 : Pompe à boue principale

\_ 9 : Raffinerie de boue

\_ 10 : Entrepôt de pétrole

Pour l'instant, les deux énormes (1500 l.) jerricanes à pétrole devraient être vides, puisqu’on ne devrait en être qu'aux études de roches préliminaires, mais ils sont déjà au deux tiers plein.

\_ 11 : Fret & divers marchandises

Un zomblob est en poste dans la cage d’escalier adjacente, empêchant le pirate planqué de sortir de la réserve de nourriture et de vêtements.

Jaime Santiago (armé d’un fusil) le pirate se cache donc ici.

**L’ambiance :**

Tout au long de l’exploration de la station, les mégas doivent être sur leurs gardes : bruits de grincements, lumières de secours s’éteignant subitement, odeurs métalliques de rouille et de sang, etc…

L’ambiance doit être aussi tendue que la séquence des Space Marines dans Aliens.

Faites intervenir les zomblobs petit à petit (CF chapitre PNJ)...

Jouer sur l’incertitude : après tout, ces bio-formes inconnues veulent peut être juste communiquer !...

Les humains croisés ne sont pas dans leur état normal, rendus fous par la peur et le manque de sommeil, ainsi que faibles par la faim (les jouer à la David Lynch).

**Un petit tour sous la mer :**

Les mégas peuvent aussi se servir du Minisub, ou juste des tenues de plongée, pour explorer les abords sous-marins de la station.

Avec des jets de remarquer détail en 18, les PJ pourront faire la découvertes des restes de cadavres décomposés et presque complètement dévorés, flottant parmi les algues.

Ce sont les pirates et les membres du personnel tombés à la mer.

De nombreux requins rôdent aussi dans les alentours.

En examinant ensuite les cadavres (manip vivant 17), on pourra estimer que la mort remonte à une semaine.

**Tempête en mer :**

La tempête sera sur eux avant le début de l’après-midi.

Un orage terrible et des vents à plus de 100 km/h obligeront les mégas à entrer dans le bâtiment principal de la station.

Les mégas vont devoir rester en compagnie des rescapés et des zomblobs !...

**A l’Abordage :**

Des pirates montent à bord durant la tempête, un groupe international du Clan Aldecaldo montera sur la station, à la recherche du groupe précédent.

Ils sont à bord d’un bateau, leur chef **Mark Verhoeven** et le pilote **Oko Sakedo**.

Deux groupes de cinq pirates monteront sur la station, saboteront le Minisub et le zodiac des mégas laissés sans surveillance, dans le but de venir sauver leurs congénères, qui auraient dû depuis longtemps rentrer à leur base (un vieux cargo Hongkongais ancré dans les eaux internationales).

Tous biens armés, ils exploreront la station de fond en comble, prêts à en découdre…

Le MJ veillera a bien compliquer l’exploration de la station avec des combats mégas vs pirates, mégas vs zomblobs, personnel vs pirates, personnel vs zomblobs, personnel vs pirates… voire tout le monde en même temps !

**Passer par la brèche sur la planète Rhédus :**

Avec leurs pouvoirs, ou simplement en fouillant la station, les mégas finiront par tomber sur la micro-brèche située au fond du puit de forage (une lueur violette clignotante peut les y attirer, de même que des irrégularités sur un analyseur de milieu).

La plupart du temps elle est fermé, ou trop fine pour qu’on puisse la traverser, mais par intermittence elle devient assez grande pour cela.

On peut savoir quand c’est le bon moment en laissant une caméra espion sur place, ou bien en surveillant les brusques montées du volume de pétrole pompé depuis le poste de contrôle.

Le MJ choisira un moment entre l’arrivée des pirates et celles des mercenaires, au cours de la nuit par exemple…

Les mégas qui feront l’expérience risquée de plonger dans la nappe de pétrole pour être aspirés par la brèche, seront infectés par le micro-organisme rhédusaure.

Mais ce dernier n’avait pas encore eu beaucoup de temps pour muter, aussi ces effets seront moins grave : les mégas ne se transformeront que très progressivement en zomblobs.

Ils auront certainement mis des combinaisons de plongée pour passer par la brèche, mais le liquide noir restera collé dessus, et commencera vite à la ronger, de même avec leurs vêtements.

Une fois de l’autre côté, ils se rendront compte que l’atmosphère est respirable, aussi se débarrasseront ils certainement vite de leurs combis, mais le mal sera fait : ils auront quelques petites taches noires sur la peau qui ne feront que grossir par la suite !

Chaque demi-heure qui suivra, ils feront des efforts prolongés en 15 (puis 16, 17, etc…).

Au premier échec, après d’horribles crachats noirs, leurs dents deviennent noires, comme le quart de leur peau, et ils ont des difficultés à se concentrer (communication et culture en -2).

Au second échec, après d’horribles vomissements, leurs yeux deviennent noirs, comme la moitié de leur peau, et ils ont des difficultés à se concentrer comme à bouger (communication et culture en -4, pratique et combat en -2).

Au troisième échec, après d’horribles spasmes, leurs yeux deviennent noirs, comme les trois quarts de leur peau, et ils ont de grosses difficultés à se concentrer comme à bouger (communication et culture en -6, pratique et combat en -4).

Au quatrième échec, ils deviennent des PNJ zomblobs qui attaquent toute forme de vie.

Avec beaucoup de matériel médical et de temps (au moins un quart d’heure), un jet de manip vivant en 23 peut faire reculer le processus d’une étape, mais sans le stopper.

Seuls les pouvoirs de chakra peuvent nettoyer définitivement l’organisme de l’intrus mais avec un effet du MJ de 12 !

Mais leur priorité sera sûrement d’explorer plutôt la station rhédusaure…

**Explorer la station rhédusaure :**

En dehors de son architecture étrange faire d’entrelacs courbes d’un blanc immaculé, la station de forage ressemble à son équivalent terrien.

Le personnel rhédusaure ne s’est rendu compte de rien jusqu’à l’arrivée de Hans et sa transformation en zomblob…

Hans a déjà attaqué trois rhédusaures, eux-mêmes devenus des zomblobs depuis, qui errent dans la station, aussi l’alerte est donnée, le personnel cantonné dans ses quartiers, et la sécurité prête à tirer sur tout ce qui bouge !

Sans Tradmod3 ou télépathie, difficile de communiquer avec ces Horlas…

Néanmoins les scientifiques sont assez ouverts d’esprit (bien que peu regardant sur l’éthique et plutôt inconscients).

Ayant compris ce qui c’était passé, les scientifiques rhédusaures ont presque mis au point un procédé médical qui serait capable de soigner les zomblobs, un rayon désintégrateur agissant au niveau génétique pour annihiler le micro-organisme.

Leur méconnaissance de la biologie moléculaire terrestre les bloque, mais si on les aide avec une manip vivant en 27 doublée d’une manip électronique en 25, cela pourra aboutir à quelques armes prototypes (assez pour le groupe des mégas et quelques PNJ de la sécu rhédusaure).

Salman remarquera sûrement que les blocs informatiques de données rhédusaures ressemblent à des œufs, utiliser celui d’Augure donnera un bonus de +6 pour les 2 jets.

Comment Augure se l’ai procuré restera un mystère à ce stade…

Un tir sur un zomblob avec cette arme le transformera en simple cadavre dans une flaque de pétrole inactif.

Une exposition d’un méga infecté (comme Hans par exemple, ou eux-mêmes) à ce rayon le sauvera de sa transformation.

Les rhédusaures ne les laisseront repartir avec des armes prototypes uniquement s’ils ont déjà nettoyé leur station de ses quatre zomblobs.

Il est impossible de refermer la brèche avant d’avoir détruit le blob sur Terre, et enlever Hans de Rhédus, il leur fait donc avant de s’y mettre retourner sur Acero-2, vaincre les zomblobs restant, et détruire le Blob (les armes rhédusaures n’y suffiront pas, il faut y ajouter le feu) !

**You’re under arrest :**

Le lendemain matin, à l'horizon le soleil se lève sur une mer d'huile, dissolvant de ses rayons les dernières traces de brume matinales.

La tempête s'est calmée aussi brusquement qu'elle était arrivée.

Le calme qui plane sur les lieux est insoutenable...

A contre-jour, on peut distinguer la silhouette effilée d'un hélicoptère métallique, dont le vrombissement est déjà audible par un observateur matinal qui serait posté sur le point le plus élevé de l'île artificielle.

Profitant d'une éclaircie, c’est un hélicoptère plein de mercenaires pas beaux qui attaquent les « intrus » sur la plateforme !

Ils distingueront sur la coque un sigle représentant un dragon stylisé à 8 têtes (le symbole d’**Orochi Securitech**, une boite de mercenaires > jet de Culture autorités en 18 pour le savoir).

L’appareil se posera sur la plateforme B, laissant 4 de ses 6 passagers en sortir (des barbouzes d’Orochi).

L’hélico redécollera et restera en position d’appui, prêt à faire usage de son Gatling, s’il le faut.

Les soldats d’Orochi Securitech sont ici pour arrêter les «pillards» qui se trouvent sur la station, et ils n’hésiteront pas à utiliser leurs armes si les mégas ne se rendent pas immédiatement (le tout peut être en plein incendie de station s’ils ont déjà mis le feu au pétrole !)...

Ils seront alors embarqués à bord et seront remis entre les mains de la police de La Haye, avec une plainte contre toutes les « déprédations » sur la station, ils seront transférés au Commissariat Central où ils devraient purger une peine de 1D6+3 jours d’emprisonnement pour « violation de propriété privée » avant que l’inspecteur Peter Te Nuyl ne parvienne à les faire libérer…

**Les PNJ :**

**Les membres du personnel survivants d’ACERO-2 :**

\_ Le grand patron, **Mr Klaas Van Leeuwen**, s’occupe de l’aspect technique et gère le portefeuille d’investissements de la boîte.

C’est un ancien ingénieur, un inventeur brillant devenu PDG par ses réussites, c’est donc quelqu’un qui s’est fait tout seul dans un milieu de requins, il ne respecte que le dur labeur. Toujours occupé, toujours sérieux.

\_ La collègue du PDG **Miss Femke Dijkstra**.

Elle s’occupe de la partie CRM (Customer Relationship Management), c’est à dire la relation client.

Forcément avenante, cette rondelette sait mettre les formes pour manipuler les gens.

Carriériste arriviste, les employés sont des pions à ses yeux…

\_ Le plus gros pnj s'appelle **Gervaas Groen**, 45 ans et c'est le responsable de la station.

Il est effectivement assez volumineux, mais très sympa.

Il parle avec une toute petite voix haut perchée.

Dans sa cabine il a un vieux flingue d'alarme et un bar (avec alcool, on ne se refait pas).

\_ Son second est **Dolf Schipper**, 39 ans.

Il est diplômé d'Harvard.

Il est très savant, et un peu gonflant à la longue.

Il est moins apprécié des hommes que le capitaine.

\_ Premier scientifique, **Hendrick Van Der Meulen**, 40 ans.

C'est un géologue très timide, et homo de surcroît.

\_ Le deuxième scientifique est une chimiste, **Lina Gjerdmundsen**, 45 ans.

C'est une très, hum, brillante, hum, scientifique.

Elle est vraiment très sympa avec tout le monde, même avec ceux que la nature n'a pourtant pas gâté !

Quant à son aspect extérieur... ben... nul n’est parfait !

\_ Le responsable des travaux c'est **Peter Jonker**, 45 ans.

Tout le temps entrain de gueuler sur tout le monde et en salopette de travail toujours propre (lui-même ne mettant jamais la main à la pâte).

Franchement détestable, c'est avec lui que Hans s'est engueulé le soir de sa disparition.

\_ Le cuistot, un vrai pleurnichard, **Okkert Geurts**, a à peine 19 ans.

Il se débrouille pas mal, avec les ingrédients qu'il a.

\_ Les autres travailleurs sont 14 ouvriers de base, pas plus malins que ça : **Louw Rozenkamp**, **Adriaan Bongers**, **Sjaak Pijnappel**, **Gijsje Schopman**, **Klaas-Jan Nijen Bijvank**, **Julian Hartgerink**, **Mart Janmaat**, **Reggy Klein Nagelvoort**, **Thijn ten Hartog**, **Quintijn van Loevezijn**, **Machiel Overvelde**, **Lindert Savonije**, **Hein Podt**, & **Mechiel Kardijk**.

**Les membres du personnel survivants de la station rhédusaure :**

\_ Le responsable de la station se nomme **Sen De Qjegial**.

Il est de l’ethnie blanche, c’est un chef assez méprisant envers ses subordonnés, et qui aspire à une meilleure place dans la compagnie Tash Kelav.

\_ La geisha personnelle du responsable est **Yolvae De Qjaavfaaf**.

C’est une chaudasse de l’ethnie bleue, aux formes généreuses.

\_ Le second du responsable est **Tidh Kjesiav**.

Ethnie rose, âgé, sévère mais juste.

\_ Le géologue est **Xadh De Eos**.

Ethnie brune, croyant très pratiquant, plutôt apeuré et dépassé par les évènements.

\_ L’ingénieur informaticien est **Varvaal Taa**.

Ethnie rose, jeune hyperactif, un poil parano.

\_ Le médecin chef est **Gaarfo Emel**.

Ethnie rose, léger embonpoint, empathie importante, veut faire son maximum.

\_ L’infirmière est **Dira Neva Id**, et son jeune fils est **Angara Tihan**.

Ethnie violette, douce et attentionnée.

Son enfant est encore un bébé rondouillard et gourmand, mais aussi très curieux et espiègle.

\_ La prêtresse est **Oc Helavis**.

Ethnie brune, jeune et mince, look curieusement gothique.

Elle s’occupe de l’équilibre spirituel du personnel, mais elle a un côté « rock’n roll » assez inattendu chez un membre du clergé, et ne supporte pas l’autorité !

\_ Le chef de la sécurité est **Ahnod Shavfe El**.

Ethnie violette, énorme bodybuilder, élégant et sérieux avec son taf.

\_ Les 9 soldats sont **Asheh De Ak**, **Elvfod De Tavan**, **Osham Shol**, **Kjafrey Toden**, **Xonre De Qon**, **Jaal Charshot**, **Ama Darav**, **Akksul Ksenia**, & **Keffran De Ro**.

Habiles et bien entrainés.

\_ Les 16 ouvriers sont **Dam Novfra Osef**, **Gim De Ar**, **Kes De Voraa**, **Vahkem De Divra**, **Qis Od**, **Jom Ave Ereb**, **Nes De Devfrar**, **Khaffra De Sjav**, **Dervo De Qjen**, **Osah De Novraad**, **Olvoy Ofae**, **Sarshem De Da**, **Valvah Side Saaf**, **Akalon Teshan**, **Jaal Taavos**, & **Gahvfen De Qer**.

Apeurés (c’est trois d’entre eux que le zomblob a tué), et sur le point de déclencher une mutinerie, ils souhaitent quitter la station pour la plupart !

**Les « Zomblobs » :**

Lorsque les mégas explorent une des 2 stations, tirez 1D10 sur la table de rencontre aléatoire suivante :

\_1 à 5 : aucune rencontre.

\_ 6 & 7 : 1D6 Mini Zomblobs.

\_ 8 : 1D4 Zomblobs Classique.

\_ 9 : 1D2 Big Zomblobs (+ retirer 1D8 sur cette même table).

\_ 10 : un Boss Zomblob (+ retirer 1D10 sur cette même table).

Evidemment, pour maintenir une progression dramatique, un boss ne peut être rencontré avant un big, qui ne le peut avant un classique, qui ne le peut avant un mini.

Toutes les sortes de Zomblobs peuvent couler, s’étirer, passer dans des petits interstices comme du liquide, coller comme du bitume ou du napalm, grimper sur toutes parois, brûler facilement, ils sont sensibles aux armes à rayon, mais pas aux paralysants, ni aux EMP, les dégâts contondants ne leur font rien, ils ne craignent pas l’inconscience.

Leur conscience est si différente qu’ils ont un effet du MJ de 12 au transfert et télépathie.

Un **Mini Zomblob** est juste une flaque mobile, avec une vague forme flexible et mouvante (comme un « Barbapapa » de pétrole), pas intelligent, assez lent.

Certains peuvent avoir des tentacules pour saisir, ou des crocs pour mordre.

Initiative 3D4, Combat & protection 3D6, dégâts bagarre, Pvie 10.

Un **Zomblob Classique** a davantage une forme humanoïde, bien que polymorphe, et changeante, d’une intelligence balbutiante, un peu plus rapide.

Certains ont des membres aux mains griffues.

Initiative 3D6, Combat & protection 3D8, dégâts couteau, Pvie 15.

Un **Big Zomblob** a une forme plus impressionnante, 2 fois plus massive qu’un humain, avec moult tentacules, griffes, et gueule pleine de crocs.

Ils sont aussi rapides que des animaux prédateurs.

Ils ont une intelligence basique, et cherchent à détruire les outils des humains, sans stopper le forage.

Ils ont le pouvoir de lancer un jet de napalm plasmatique, par les yeux ou par un dard !

Initiative 3D8, Combat & protection 3D10, dégâts kung-fu, Tir 3D10, dégâts plasma, Pvie 20.

Un **Boss Zomblob** a la forme de plusieurs Bigs fusionnés (comme à la fin de « La Chose » de Carpenter), d’une intelligence supérieure (résonnants).

Ils sont si lourds qu’ils se déplacent peu.

Ils attaquent avec leurs tentacules puis engloutissent la proie.

Volen Rhossentrak est contenu dans l’un d’eux.

Ils ont le pouvoir de lancer des agressions mentales par télépathie psionnique (dégâts en points de mêlée, la moitié en ardence.

Initiative 3D4, Combat & protection 3D10, dégâts kung-fu, Psy 3D12, dégâts laser, Pvie 25.

**Annexe : le Forage Offshore :**

Comment se déroule un forage d'exploration ?

Le forage consiste à enfoncer un train de tiges dans le sous-sol en y injectant une boue spéciale. Celle-ci va permettre de ramener à la surface des fragments de roches et des échantillons de gaz.

Il faudra forer à plusieurs endroits pour mieux délimiter le gisement potentiel.

Les forages permettent de savoir si les [prospect (hydrocarbures)](https://www.planete-energies.com/fr/content/prospect-hydrocarbures) contiennent du [pétrole](https://www.planete-energies.com/fr/content/brut-petrole) ou du gaz.

Ces prospects peuvent être enfouis à des profondeurs très variables - de quelques centaines de mètres jusqu’à 6000 m.

Pour les atteindre, on creuse par étapes un trou de diamètre décroissant avec la profondeur.

Le [forage](https://www.planete-energies.com/fr/content/forage) nécessite d’installer un [derrick](https://www.planete-energies.com/fr/content/derrick-ou-mat) , qui sert de support aux tiges de forage.

À l’extrémité de la première [tige de forage](https://www.planete-energies.com/fr/content/tige-de-forage) se trouve le [trépan](https://www.planete-energies.com/fr/content/trepan-ou-tricone) , qui joue le rôle d’une énorme perceuse.

Le trépan broie la formation en appuyant sur la roche (broyage par poinçonnement) et en tournant à grande vitesse (broyage par rotation).

Au fur et à mesure que l'on s'enfonce dans le sous-sol, on ajoute de nouvelles tiges de forage en les vissant aux précédentes.

Leur ensemble constitue le [train de tiges](https://www.planete-energies.com/fr/content/train-de-tiges).

La boue de forage est un élément essentiel.

Pendant que l'on creuse le trou, on y injecte en permanence de la [boue de forage](https://www.planete-energies.com/fr/content/boue-de-forage) soigneusement élaborée.

Il s'agit d'un mélange d'eau et de particules argileuses solides, densifié, homogénéisé et stabilisé grâce à différents produits chimiques.

Sa composition peut varier en fonction des roches traversées et de la pression dans les réservoirs traversés.

Indispensable au bon déroulement du forage, elle doit être parfaitement préparée et sa densité doit être contrôlée en permanence.

Trop lourde, elle risque de pénétrer dans les réservoirs qu'elle rencontre parce que la pression y est plus faible que dans le trou.

Si la boue est trop légère, elle risque de provoquer une éruption incontrôlable et dangereuse.

Un spécialiste veille donc constamment aux caractéristiques de la boue et doit se montrer très réactif pour en modifier la composition le plus vite possible en cas de problème.

La boue de forage a plusieurs fonctions :

elle refroidit l'outil de forage et évite sa surchauffe en circulant en permanence dans le trou ;

elle contribue à attaquer la roche et à nettoyer le fond du [puits](https://www.planete-energies.com/fr/content/puits) des débris qui s’y accumuleraient ; elle ramène à la surface les fragments de roche (déblais) qui sont examinés afin de déterminer la nature des roches et d’y déceler d'éventuelles traces d'[hydrocarbures](https://www.planete-energies.com/fr/content/hydrocarbure) ; elle fournit une contre-pression qui stabilise les parois du trou ; elle permet d’équilibrer la pression dans le trou avec celle dans les roches réservoirs traversées, prévenant ainsi des venues ou de dangereuses éruptions d’eau, de pétrole ou de gaz provenant de ces réservoirs.

L’appréciation est la dernière étape avant l’exploitation.

Le forage permet de lever ou de réduire de nombreuses incertitudes sur le prospect, sur la présence ou non d’hydrocarbures, sa nature et les volumes des réserves, mais les interrogations peuvent subsister sur la rentabilité, sur la forme du [gisement](https://www.planete-energies.com/fr/content/gisement) et sur l’homogénéité de ses caractéristiques.

Il est donc nécessaire de forer plusieurs puits en divers emplacements du gisement, pour mieux délimiter celui-ci et pouvoir choisir les meilleurs emplacements pour les futurs puits de production.

Ces puits complémentaires constituent le programme d'appréciation, au terme duquel on décidera d'exploiter le gisement ou de l'abandonner.

Le terme « offshore » signifie « au large des côtes » en anglais.

Une exploitation d’hydrocarbures, [pétrole](https://www.connaissancedesenergies.org/fiche-pedagogique/petrole) et/ou [gaz](https://www.connaissancedesenergies.org/fiche-pedagogique/gaz-naturel), est donc dite « offshore » lorsqu'elle se trouve en pleine mer.

Elle est opérée à partir de plateformes, fixes ou flottantes ancrées au fond de la mer.

[Une plateforme](https://www.connaissancedesenergies.org/node/114) supporte les dispositifs nécessaires aux différentes phases de forage ou d'extraction des hydrocarbures et parfois des équipements destinés à assurer une présence humaine à bord.

Certaines plateformes permettent également de transformer les hydrocarbures extraits de façon à ce qu'ils soient plus faciles à transporter.

Par ailleurs, il est possible de les stocker temporairement sur des unités flottantes.

Les tubes ou flexibles permettant aux hydrocarbures de remonter sont raccordés aux forages.

Une série de vannes et de manomètres (instruments servant à mesurer une pression) permet ensuite d’affiner plus précisément les débits souhaités.

Après plusieurs années d’exploitation, la pression commence à diminuer dans le puits.

[On introduit alors un autre liquide sous pression dans un puits périphérique](https://www.connaissancedesenergies.org/node/36122).

Ce liquide, souvent de l’eau, a pour rôle de pousser les hydrocarbures restants vers le haut et ainsi de permettre de terminer l’exploitation.

Le BOP (Bloc d’obturation de puits) est un ensemble de vannes placées sur la tête d’un puits de forage.

Il est l’instrument de sécurité permettant d’obturer le puits en cas de pressions extrêmes émanant du réservoir, pour éviter les fuites d’hydrocarbures.