

### **Pourquoi tu es là:**

La conscience de ton personnage a été transférée loin loin loin dans l'espace et surtout dans le temps, dans le corps d'une entité conique, des créatures utilisées comme corps par la Grande Race de Yith. Ton personnage ou du moins son esprit est donc parti pour quelques temps, mais il reviendra... si son corps est toujours là.

Un membre de ta race a envoyé un SOS au travers du temps, indiquant qu'il était retenu prisonnier. Ce n'est pas tant pour le sauver que tu es là mais surtout pour préserver les connaissances qu'on pourrait lui soutirer ou trouver dans son antre, c'est d'ailleurs pour cela qu'il a envoyé son message et non pas pour qu'on le sauve (même si ce serait un bonus). En prime, ces humains complotent pour anéantir le monde et cela pourrait compromettre le futur dans lequel votre race a prévu de se projeter, encore plus grave que la compromission des archives!

Le message a été envoyé depuis le coeur de Pnakotus, une des principales cités de la Grande Race, via un mécanisme d'alarme. Le prisonnier a sans doute ensuite convaincu ses ravisseurs d'utiliser une machine pour une raison ou une autre afin de transférer l'un des vôtres. Malheureusement le transfert ne s'est pas fait sur place.

Ce prisonnier est là depuis des temps immémoriaux vu que Pnakotus (au coeur de l'actuelle Australie) a été abandonnée il y a bien longtemps, pas en tant que prisonnier évidemment mais plutôt en tant que gardien/survivant de votre civilisation. Son existence fait partie du grand plan des choses pour projeter vos consciences dans le futur, dans le corps d'insectes qui survivront aux humains.

Ton objectif sera donc de te rendre à l'endroit où ton camarade est retenu captif et d'empêcher ses ravisseurs d'utiliser les connaissances de votre race ou en tout cas de les voler. Eventuellement en les détruisant (les ravisseurs et/ou les archives), en te sacrifiant ou pas, à noter que si les connaissances les plus importantes, situées dans les étages les plus profonds, pouvaient être préservées, ce sera mieux mais l'essentiel est que le monde ne soit pas détruit. Idéalement se serait tout de même bien que tu rentres pour raconter ce qu'il s'est passé (et parce que, comme les gens de ta race, tu es un scientifique et tu as donc de la valeur), pour cela il faudra que tu construises une machine similaire à celle qui t'a fait venir mais rien ne presse, ça pourra être fait hors campagne.

### **Ce que tu sais:**

**Sur le monde moderne**, à vrai dire pas grand chose! Mais tu apprends vite. Si tu as le temps et que tu veux avoir une idée du bouzin, tu peux te relire en diagonale "Dans l'abîme du temps" qui raconte justement le retour dans son corps humain d'un gars qui a subi le même traitement et qui remonte la piste de ce qu'"il" a fait pendant ce temps. En gros, tu assimiles une nouvelle langue en quelques heures de dialogue, tu la parles sans accent après quelques jours. Tu peux avaler le contenu d'un bouquin en une lecture très sommaire et super rapide (plusieurs livres par jour).

En gros, si tu passes vite fait à la bibliothèque la plus proche, tu devrais en connaître plus sur l'humanité que tous tes potes réunis mais ça risque d'avoir l'air louche. Par contre niveau

interactions sociales, tu vas être froid et un peu inhumain (ça tombe bien, c'est le cas) dans le sens où tu ne connais pas l'empathie et ce genre de trucs inutiles, tu n'es pas pour autant un gros psychopathe mais sur les premiers jours de jeu, tu risques d'être dans l'observation pour tout bien assimiler et ta soif avide de connaissance pourrait être suspecte.

**Sur Pnakotus**, tu connais seulement la Cité à son âge d'or. Tu te doutes bien qu'elle doit être dans un sale état maintenant mais si tu arrives à t'y rendre tu devrais reconnaître certains passages.

Les continents ont également pas mal bougés mais en analysant quelques cartes, tu devrais pouvoir la situer sans souci.

**PARTIE A COMPLETER: tu auras d'autres infos sur la Cité avant la session**

**Sur les créatures invisibles qui maîtrisent le vent:** tu sais que dans ton futur (mais avant l'avènement de l'humanité), la Grande Race a lutté contre des êtres ayant la capacité de se rendre invisible, de voler et maîtrisant le vent. Tu sais qu'une grande guerre arrivera et qu'un jour vous la perdrez. A l'époque où tu arrives, la guerre a été perdue et certaines de ces créatures rôdent sûrement encore dans les profondeurs de la Cité. Tu sais d'ailleurs qu'elles n'aiment pas la lumière.

**Sur les armes à foudre:** des bâtons qui lancent des décharges électriques, très efficace contre les créatures ci-dessus mais aussi les humains, les poulpes et les belettes.

**Pendant la partie:**

Je t'enverrai peut être des informations sur des trucs que tu sais mais n'hésite pas à me solliciter toi aussi si tu penses que l'entité extraterrestre que tu joues devrais savoir certaines choses, je te donnerai les infos, ou pas.

Tu peux également me proposer des trucs avant la partie si tu as des idées concernant interprétation et éléments de gameplay ou me poser des questions si tu as besoin de précisions.

Good luck.