

un scénario *Casus Belli* pour
Mega III

Pour une place au soleil

Ce scénario est conçu pour un groupe moyennement expérimenté, préférant le dialogue et la discussion à la violence.

Briefing

Norjane, un matin comme les autres, et une convocation anodine en salle de briefing. En revanche, la tête du major sort un peu de l'ordinaire : il a l'air très, très embêté. Pour une fois, il ne commence pas son discours sur une variation du thème « vous allez voir, c'est une mission de routine parfaitement sans danger ». Au contraire, il annonce gravement aux Megas qu'ils ont été choisis pour une tâche exceptionnelle, dangereuse et demandant des qualités hors du commun. Laissez les PJ verdier un peu, puis entrez dans le vif du sujet : « Heredia est une petite planète primitive, aux frontières de l'AG. C'est un monde talsanite que les sociologues tenaient en observation depuis quelques siècles, se contentant de la visite d'un écosophe tous les cinquante ans environ. Leur dernier envoyé en inspection a lancé un appel d'urgence il y a deux mois. Il a trouvé les indigènes aux prises avec des envahisseurs, également talsanites, qui venaient visiblement d'un autre monde. Aidés par une technologie supérieure, les nouveaux venus étaient en train de commettre un génocide en bonne et due forme. A la suite d'un débat passablement houleux, les autorités de l'Assemblée décidèrent d'intervenir. Pour votre information, le viol par un adhérent de l'AG d'une planète extérieure en développement est un événement qui ne se produit qu'une fois tous les cinq ou six siècles. Quoi qu'il en soit, des troupes de la FRAG sont intervenues pour séparer les belligérants. C'était il y a presque un mois. Mais le responsable de l'alerte, un xénologue, a envoyé depuis d'autres rapports préoccupants. Il semble que tout ne se passe pas au mieux, et la question est posée : la FRAG fait-elle correctement son boulot ? Certaines personnes au sein des hautes sphères de l'Assemblée voudraient en avoir le cœur net et savoir qui sont ces envahisseurs sortis de nulle part. Elles ont fait appel à nous, ne voulant pas passer par des canaux plus officiels. De plus, nous avons l'avantage de la rapidité : il y a un point de Transit sur Heredia. Vous partez dans deux heures. Des questions ? »

La Guilde n'en sait pas beaucoup plus. D'après l'Institut galactique des migrations, les enva-

hisseurs ne sont pas originaires d'un monde de l'AG.

N'hésitez pas à être libéral lors de l'attribution du matériel. Les Megas recevront aussi, comme d'habitude, un enseignement express de la langue locale et un petit dossier sur Heredia. En résumé : NT 1, OS 2, conditions physiques presque analogues à celles de la Terre, population estimée à une centaine de millions de personnes, civilisation principale établie sur le continent sud. Dernier point : le major reste flou quant à l'objectif exact de la mission. Poussé dans ses derniers retranchements, il murmure quelque chose comme « faites au mieux ». En clair, les Megas ont carte blanche... tant qu'ils ne font pas de bêtises.

Les faits

Trois siècles plus tôt, Karc découvrait l'espace. Ses habitants avaient largement colonisé leur système solaire et commençaient à faire leurs premiers pas au-delà. Ce monde, comme tous les mondes, possédait des minorités culturelles et religieuses. Parmi celles-ci, les Dominés. Leur façon bruyante et violente de réclamer de tout un chacun qu'il s'abaisse devant le Créateur finit par les mener à l'exil : les autorités les entassèrent dans un prototype de vaisseau de colonisation géant et les expédièrent *manu militari* vers une étoile lointaine. Ils viennent d'y arriver. Quant à leur mère patrie, elle n'est plus. Il s'est trouvé un militaire pour appuyer sur l'équivalent local du bouton rouge, et il n'en reste plus qu'un désert stérile et radioactif. Les Dominés se sont encore endurcis au cours de leur voyage. Ils sont plusieurs millions, fermement résolus à vivre ou à mourir pour leur Terre promise. Quant à l'extermination de la population indigène, elle ne leur paraît pas spécialement répréhensible. Bien sûr, ils ont forme humaine, mais ce sont quand même des monstres extrakarciens, n'est-ce pas ? Ils en ont déjà tué des dizaines de milliers avant que la FRAG n'intervienne.

Quand les troupes de l'AG ont débarqué, elles se sont déployées entre les combattants (vu la



disproportion d'armement, il serait plus juste de dire entre chasseurs et chassés) et ont imposé un cessez-le-feu. Le drame s'est accentué quand le colonel Prokes, le commandant de la FRAG, a voulu négocier lui-même avec les envahisseurs. Il a passé pas mal de temps avec eux et ce qu'il a vu ne lui a pas déplu : des soldats durs, courageux, habitués aux privations et animés d'une sorte de « mystique du combat ». Peu après, il devenait le premier converti extrakarciens et faisant des adeptes dans sa troupe. A la grande colère et l'incompréhension d'une partie des officiers, Prokes a pris un certain nombre de décisions dont l'effet pratique est de laisser les mains libres à ceux qu'il était venu neutraliser. Il s'y est toutefois pris avec suffisamment de subtilité pour que sa trahison reste douteuse... Même le représentant de l'AG s'est laissé manœuvrer, un temps. Les PJ arrivent à ce moment.

L'arrivée

Le point de Transit A a été détruit accidentellement dans les premiers jours de la guerre. La Guilde est sans nouvelles du contact. Les PJ vont donc emprunter le point de Transit de secours, qui se trouve au milieu de nulle part, ou plus précisément dans une grotte, au nord d'une chaîne de montagnes située sur le continent principal. Il faudra une demi-journée pour rejoindre la plaine, et autant pour arriver à la première agglomération indigène. A moins que vous n'ayez d'autres projets, le trajet se déroule sans incidents, permettant juste d'admirer de superbes paysages de savane et quelques échantillons de la faune (des carnivores, peut-être ?). Leurs appareils de détection indiquent une forte activité radio à une centaine de kilomètres au sud-est. Avec un peu de patience, il est même possible de capter certaines émissions. Selon les fréquences, c'est un code militaire FRAG

ou quelque chose de complètement nouveau qui va faire travailler le linguiste : la langue des envahisseurs.

Le premier contact avec la population locale est singulièrement difficile : les autochtones s'enfuient d'aussi loin qu'ils les voient. Il faudra faire preuve de patience. La réaction suivante sera à peine plus encourageante : de jeunes guerriers tentent de les impressionner avec une danse de guerre (qui ressemble à s'y méprendre à un véritable assaut, avec sagaies brandies et cris féroces). Si les PJ gardent leur sang-froid, ou mieux répondent par une « démonstration » similaire, ils seront acceptés petit à petit. Après tout, ils parlent la langue locale, ce qui n'est le cas d'aucun autre étranger.

Il est important de noter que l'emploi inconsidéré d'armes à énergie ou autre équipement « lourd » finira par attirer l'attention des moniteurs FRAG en orbite autour de la planète. Les PJ risquent alors de recevoir la visite d'un commando d'interception qui les emmènera à leur destination *manu militari*...

A eux de convaincre ensuite les officiers qu'ils ne sont pas des espions.

Les indigènes de Heredia

Ce sont des humains de type vaguement asiatique, petits et trapus. Ils sont arrivés à un stade d'évolution légèrement supérieur à celui de nos Indiens d'Amérique du Nord. Ce sont des nomades qui vivent de chasse, de pêche et d'élevage (de grands troupeaux de roh, des sortes de buffles-girafes). D'après les plus jeunes, certaines tribus de « près de la Grande Mer » se sont sédentarisées et commencent à construire des villages fixes. De l'avis général, c'est une absurdité qui n'aura qu'un temps...

Mais le problème immédiat, ce sont les Esprits Tombés du Ciel. Les récits sont confus, mais il s'en dégage quelques informations intéressantes. Les autochtones parlent notamment d'une immense fleur de feu qui est tombée sur la Belle Prairie, de grands nuages noirs qui ont englouti des tribus entières, de tortues géantes qui crachent des flammes... Apprendre que les nouveaux venus possèdent armes atomiques, gaz asphyxiants et blindés et n'hésitent pas à s'en servir contre un peuple de l'âge de pierre ne devrait pas remonter le moral des PJ. Toutefois, les membres de la communauté où ils se trouvent restent confiants : d'autres Esprits sont arrivés et combattent les premiers. Et puis, tout le monde sait que les dieux sont joueurs, mais versatiles : tôt ou tard, ils en auront assez de se battre, et ils rentreront chez eux. Ils ne demandent pas mieux que d'accompagner les PJ dans la direction du front, mais ils resteront à distance prudente.

Profitez du voyage pour mettre en scène quelques cas de mal rouge, par exemple chez un enfant. Les symptômes sont une forte fièvre, des douleurs, une soif tenace, des sueurs sanglantes au bout de quelques jours, et la mort dans 75 % des cas. Le guérisseur de la tribu s'avoue déconcerté. Le médibloc des PJ identifie le virus responsable, et si les Megas devaient être contaminés, il pourrait les soigner sans difficulté. En revanche, il y a quelque chose dans

le métabolisme des indigènes qui lui complique la tâche et ces derniers ont de fortes chances de succomber à une réaction allergique massive consécutive à l'absorption du remède.

L'observateur de l'AG

Au fur et à mesure de la progression des PJ, un nouveau signal radio devient distinct : quelqu'un émet en clair, sur une fréquence non protégée. Et ce quelqu'un parle en galactique ! Ses messages n'ont rien que de très anodins : des listes de commissions adressées à la base FRAG, ce genre de chose. Si les Megas veulent faire le détour, ils pourront faire la connaissance de Gress, le dernier écologiste envoyé par l'AG, qui reste là en observation. Sinon, ils le rencontreront forcément dans l'entourage de Prokes, un peu plus tard...

Son campement de fortune est installé au sommet d'une petite colline. Il se compose d'une bulle de survie étanche, d'un petit jardin potager, d'une tour qui abrite un tas d'instruments bizarres (météo et communication avec les satellites-balises) et d'une seconde bulle qui abrite un mini vaisseau atmosphérique monoplace. Gress est un Ganymédien gras et préoccupé. Autrefois jovial, les événements de ces derniers mois l'ont rendu morose. Les PJ seront bien accueillis. Peu importe la façon dont ils se présentent, qu'ils usent d'une couverture où qu'ils disent qui ils sont, ils constituent ce dont Gress a grand besoin : un auditoire. Il a envie de récriminer contre une foule de sujets. L'administration de l'AG pour commencer, qui a mis un temps fou à réagir à son rapport (ils ont bien perdu huit jours, avant de se décider à envoyer des soldats). La FRAG ensuite, « une bande de militaires confits dans les tactiques conventionnelles, immobilistes et farcis du Manuel de parfait petit soldat ». Selon lui, ils se refusent à toute action définitive – ouverture de négociations, renvoi et sanction des envahisseurs – pour des raisons « fumeuses ». Quant aux envahisseurs, il est à la fois sidéré et furieux de leur comportement. Il a réussi à leur parler à la radio, mais quand il a reçu un émissaire, il s'est fait tirer dessus. Après quoi, ils lui ont signifié qu'ils ne traiteraient pas avec un « monstre ». « Ils m'ont même traité de démon, vous vous rendez compte ! » Et pour finir, il est furieux contre lui-même : il s'en veut de ne pas avoir réagi plus vite et efficacement. Cette débauche d'agressivité pourrait se retourner contre les PJ au premier prétexte.

Il commencera à les boudier ostensiblement. Ce serait fâcheux : il possède pas mal d'informations intéressantes : cartes de la planète, localisation approximative des envahisseurs et spéculations personnelles sur leur mentalité (« Des fanatiques religieux, je pense. Une maladie mentale courante chez vous autres Talsanites. Ils parlent beaucoup de Terre promise, du Grand Dieu Fort et autres élucubrations. »).

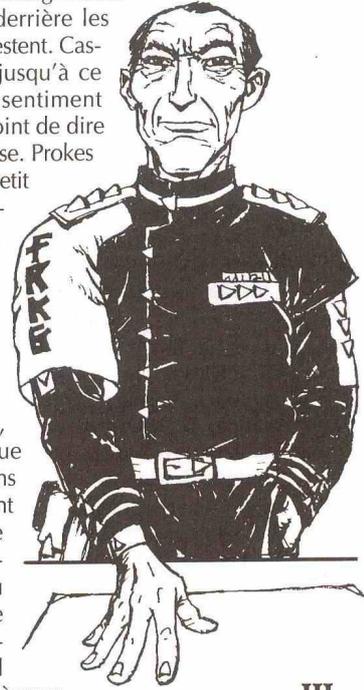
La FRAG

La base n°1 est installée au milieu des collines. A la voir, on ne croirait jamais qu'elle a été construite il y a moins d'un mois : c'est un ensemble de bâtiments gris et laids qui semblent

être là depuis toujours. Il y a une enceinte toute crépitante de volts mortels, des miradors, des sentinelles en armure de combat avec fusil à plasma intégré, des aéronefs qui atterrissent et décollent à un rythme infernal... Et quelques centaines de soldats. Il existe une dizaine de sites de ce genre sur les cinq cents kilomètres de front. Cette base est juste un peu plus importante, parce qu'elle abrite l'état-major. Les PJ sont désarmés, fouillés, photographiés et interrogés longuement avant d'obtenir une entrevue avec le colonel Prokes. Jouez donc les soldats bornés, têtus, désagréables et se retranchant derrière les ordres si les PJ protestent. Cassez-leur les pieds jusqu'à ce que vous ayez le sentiment qu'ils sont sur le point de dire ou de faire une bêtise. Prokes les reçoit dans un petit bureau sinistre. Malgré la chaleur, il est en grand uniforme, avec toutes ses décorations. Si les PJ se sont présentés comme Megas, il fait preuve d'une cordialité de façade, répondant à presque toutes leurs questions mais leur interdisant de tenter quoi que ce soit au nom du « secret militaire » ou parce que « c'est une opération FRAG, entreprise avec l'aval de l'Assemblée et où vous

n'avez rien à faire ». (N'oubliez pas que l'intervention de Messagers galactiques dans une affaire confiée à la FRAG correspond généralement aux rares cas où cette dernière a commis des erreurs, situation qu'aucun membre de la FRAG ne saurait reconnaître. D'où des relations tendues entre Megas et troupes de choc de l'AG.) Si les PJ ont choisi une autre couverture, à vous de décider en fonction de leurs déclarations. Il n'aime ni les journalistes, ni les représentants d'associations humanitaires. Et puis, il n'est pas stupide, et s'étonnera que les PJ soient arrivés sans qu'aucun vol ne lui ait été signalé.

Entre autres choses, il pourra leur expliquer pourquoi le vaisseau des envahisseurs a pu arriver sans se faire remarquer des satellites-balises. Il semble, à en juger d'après des observations fragmentaires, qu'il combine une technologie apparentée aux mange-poussières et une ébauche de propulsion hyperluminique, qui lui permet de faire des sauts de puce de quelques minutes-lumière. Il s'est matérialisé tout près de la lune d'Heredia. Le satellite de surveillance de la planète a été neutralisé rapidement (cela n'a pas fait beaucoup de bruit. L'AG surveille des milliers de mondes en développement. Les responsables ont pensé à une panne, ont dûment rempli un rapport en trois exemplaires et l'ont expédié au service compétent. Le réparateur passera d'ici quelques semaines...). Si les Megas le laissent faire, Prokes essaiera de prendre le contrôle de leurs faits et gestes. Il leur préparera un emploi du temps chargé, com-



III
OSUS BELLU



Les envahisseurs kareciens

Les PJ peuvent aller en navette jusqu'à leur camp de base. D'ailleurs il serait plus exact de parler de « ville ». Elle compte plusieurs centaines de milliers d'habitants (soit dit en passant, la population totale du vaisseau était de trente millions d'habitants. La nef elle-même est de la taille d'une petite lune. Elle est parfaitement visible dans le ciel). L'endroit présente une ressemblance frappante avec une fourmilière. Les gens construisent de nouveaux quartiers, des usines sortent de terre. DCA et fortifications sont des éléments communs du paysage. Les personnages sont encore plus étroitement surveillés qu'à la base de la FRAG. Leur navette est complètement démontée et examinée. Quant à eux, ils suscitent énormément de curiosité, tellement que même les injonctions de leurs guides ne parviennent pas à disperser la foule qui s'agglutine sur leur passage. Ces gens ne semblent pas spécialement dangereux. Si par miracle les Megas arrivent à discuter librement avec eux (l'usage du Transfert pourrait beaucoup simplifier les choses), ils les trouveront tendus, mais heureux. Leur odyssée depuis Karec a été atroce, et ils sont fermement résolus à rester sur leur Terre promise. Ils ont vécu trente ans en vase clos et veulent désormais profiter de l'air pur (trente ans à bord et trois cents ans à l'extérieur ; cela fait partie des joies de la propulsion relativiste...).

Les choses se gâtent lors des inévitables entrevues avec les Patriarches. Ils sont six, six vieillards desséchés et hargneux. Ils incarnent parfaitement le fanatisme religieux dans toute son horreur. Ils sont suspicieux, paranoïaques, persuadés de détenir la vérité et désireux de la faire connaître à tous. Ils règnent sur la population depuis le début de l'Exode, aidés d'une solide structure militaro-religieuse. Une fraction considérable des envahisseurs est complètement fanatisée et prête à tout. Quant aux autres, ce sont de braves types qui adhèrent plus ou moins à un code rigide et parfaitement absurde. Les discussions tournent assez vite en rond. Dans l'esprit des Patriarches, c'est de toute façon leur finalité : amuser l'adversaire. Les PJ pourraient tâter de plusieurs tactiques :

— Décrire la puissance de l'AG, son immensité, sa civilisation humaniste et peut-être faire miroiter la possibilité d'obtenir une planète vierge en échange d'une

adhésion (c'est ce qui s'appelle outrepasser sa mission. Mais bon...). Réponse des Patriarches : « Vous représentez une civilisation décadente, matérialiste et corrompue. Nous ne voyons pas pourquoi nous devrions mendier une planète alors que nous avons déjà celle-ci. »

— Les menaces plus ou moins voilées. La réponse est sèche et précise : « Tuez-nous si vous voulez, mais nous ne partons pas seuls. »

— Le Transfert. L'esprit des Patriarches est un vrai cloaque (à votre avis, est-ce que cela laisse des séquelles, de pénétrer dans le cerveau d'un individu cliniquement fou ?). Ils apprendront en revanche que le mal rouge a été répandu sciemment et que des raids sont lancés à l'intérieur des terres, de l'autre côté des fortifications de la FRAG. Il y a aussi une ou deux références troublantes à un « converti », mais sans qu'il soit identifié.

— L'infiltration lente. A condition de disposer de quelques semaines, il sera possible de se faire des amis parmi les surveillants, puis dans la population. Les PJ auront beau chercher, ils ne découvriront aucun parti antipatriarches : il n'en existe pas. Par contre, il apparaîtrait vite si les citoyens normaux découvraient que l'arme bactériologique a été employé contre des innocents (le sentiment du colon de base est qu'il y a assez de place pour tout le monde et que les indigènes, s'ils savent se tenir, pourraient faire d'excellents fidèles du Dieu Grand).

Actions possibles

En quelques jours, il est possible d'établir de façon irréfutable que les fortifications de la FRAG sont une vraie passoire. Si vous sentez que vos joueurs ont envie d'un petit combat, prévoyez une rencontre avec un commando ennemi. Ce dernier sera armé de fusils et d'armes blanches (pas d'armes à énergie pour ne pas se faire repérer par les satellites de Gressis) ; à vous de fixer leur nombre et leur matériel en fonction des capacités des PJ. Ils attaquent un campement, font un massacre et repartent en laissant filer quelques survivants. Le but de la manœuvre est évident : pousser les indigènes à quitter la région.

La recherche du converti dans l'état-major pourrait être une affaire fort divertissante. Il y a quatre suspects, en plus de Prokes. Filatures, surveillance, fouilles et intoxic sont à l'ordre du jour. Le Transfert ne marche pas sur eux (Rt élevée autour de 90, due à la Volonté forte), en revanche il fonctionne sur la plupart de leurs subordonnés. En une semaine, les PJ devraient avoir la certitude de la complicité de Prokes.

prenant entre autres la visite de toutes les garnisons, de la flotte spatiale (avec approche du vaisseau envahisseur), des sites ravagés dans les premiers jours de l'invasion, des rencontres avec des hommes de troupe (« ouais, on les aura. On n'aura qu'à claquer des doigts et ces salauds se dégonfleront. Ça me rappelle une fois sur Mongo-la-Noire... »). Le tout est bien entendu assorti d'une « escorte » qui, très amicalement, les surveillera.

Les installations radio de la base sont à la disposition des PJ. Si ces derniers veulent communiquer avec « l'ennemi », il proteste mais finit par s'incliner. Après pas mal de négociations, les PJ peuvent obtenir un sauf-conduit.

Cela ne veut pas dire que leur séjour à la base doit être complètement dépourvu d'incidents. Le lieutenant Ezu, par exemple. C'est un jeune officier qui vit sa première « vraie » mission. Il y a une foule de choses qu'il ne comprend pas dans les décisions de son supérieur. Il ne s'en ouvrira pas spontanément aux PJ, mais il pourrait se lier d'amitié avec eux (mettez en scène un petit incident au cours duquel ils feront connaissance. La visite de la flotte, par exemple. Il pourrait être chargé de les chaperonner et les initier au fonctionnement d'une combinaison spatiale). Une fois la glace rompue, il leur confiera ses doutes. Bloquer le vaisseau ennemi, soit. Encercler ses positions à terre, très bien. Mais pourquoi les laisser communiquer et se renforcer ? Et pourquoi si peu de patrouilles terrestres ou aériennes ? Les envahisseurs pourraient parfaitement se faufiler hors de leur enclave... Il est à cent lieues de penser à une trahison. Sa pire crainte est que son supérieur soit incompetent. Il laissera tomber, comme sans y penser, que le colonel a reçu des ambassadeurs à plusieurs reprises. Comme de juste, après cette conversation, Ezu aura un accident fatal... ou sera muté à quelques centaines de kilomètres de là. Au chapitre « distractions », on peut aussi ranger quelques cas du mal rouge qui, s'il reste bénin au sein de la FRAG grâce aux installations médicales du camp, fait en revanche des ravages chez les indigènes. Si on parle de guerre bactériologique à Prokes, il répondra mollement : « Est-on bien sûr que le virus vienne des envahisseurs ? Et si oui, qu'ils l'ont répandu volontairement ? »



CARACTERISTIQUES

Prokes

Commandant de la FRAG

I 16(8), D 18(9), V 16(8) M 12(6) E 10(5)
P 10(5), R 12(6), F 12(6), C 11(5), A 10(5)

Vie : 6/3/1, Init : 7

Combat :

mains nues Att : 5 Par : 4 Esq : 4 Prise : 5 Renv : 5
arme blanche 5 4 4

Arme :

sabre (feinte : 0) +2 +2 -3 CA5 CD4
Tir 9 (laser léger)

Rt : 92

Talents : Acrobatie 3, Dissimuler 4, Organiser 9, Psychologie 6, Remarquer détail 8, Connais. armement 7, Pièges 1, Piloter -1, Premiers soins 1, Sabotage 7, Serres -2, Techniques survie 5, Transmissions 7.

Grenss

Ecosophe, observateur de l'AG

I 12(6), D 14(7), V 11(5), M 12(6), E 13(6)
P 12(6), R 10(5), F 11(5), C 14(7), A 14(7)

Vie : 6/3/2, Init : 6

Combat :

mains nues Att : 3 Par : 2 Esq : 3 Prise : 4 Renv : 3
arme blanche 3 2 3

Rt : 68

Tir 2

Talents : Acrobatie 2, Baratin 7, Débrouille 3, Dissimuler 3, Dialogue 7, Discrétion-Filature 3, Expliquer 6, Organiser 5, Psychologie 6, Remarquer détail 6, Vigilance 4, Administration 6, Biologie 2, Connais. armement 2, Construction 2, Géologie 6, Histoire 7, Milieu rural 6, Milieu sauvage 6, Piloter -1, Premiers soins 0, Techniques survie 2, Transmissions 2, Usages 6.

Karecien type

I 10(5), D 12(6), V 12(6), M 9(4), E 9(4)
P 12(6), R 12(6), F 10(5), C 11(5), A 9(4)

Vie : 5/2/1, Init : 6

Combat :

mains nues Att : 3 Par : 3 Esq : 3 Prise : 2 Renv : 2
arme blanche 3 3 3

Rt : 62

Talents : Acrobatie 4, Baratin 1, Débrouille 3, Dissimuler 4, Dialogue 4, Discrétion-Filature 6, Marchander 1, Psychologie 1, Remarquer détail 6, Administration 2, Construction 2, Evaluer 5, Mécanique 2, Médecine 1, Milieu sauvage 2, Milieu urbain 4.

Karecien combattant

I 10(5), D 12(6), V 12(6), M 9(4), E 9(4)
P 12(6), R 12(6), F 10(5), C 11(5), A 9(4)

Vie : 5/2/1, Init : 6

Combat :

mains nues Att : 4 Par : 4 Esq : 3 Prise : 2 Renv : 2
arme blanche 5 5 4

Arme à distance : 3

Tir 6 (laser lourd, arbalète)

Rt : 62

Talents : Acrobatie 5, Baratin 1, Débrouille 4, Dissimuler 5, Dialogue 4, Discrétion-Filature 6, Psychologie 1, Remarquer détail 6, Administration 2, Construction 5, Mécanique 5, Médecine 1, Milieu sauvage 4, Milieu urbain 5.

Indigène de Heredia

I 10(5), D 13(6), V 13(6), M 11(5), E 14(7)
P 12(6), R 12(6), F 14(7), C 12(6), A 15(7)

Vie : 6/3/1, Init : 6

Combat :

mains nues Att : 6 Par : 6 Esq : 6 Prise : 7 Renv : 6
arme blanche 6 6 6

Arme :

casse-tête 7 7 4 CA3 CD2

Rt : 68

Talents : Acrobatie 7, Baratin 2, Comédie-imiter 6, Débrouille 6, Dissimuler 6, Discrétion-Filature 6, Grimper 6, Manipulation 4, Nager 4, Pister 5, Psychologie 3, Remarquer détail 6, Vigilance 6, Animaux 4, Alchimie -2, Attelages -1, Construction -2, Equitation 6, Mécanismes 0, Milieu air-mer -1, Milieu rural 2, Milieu sauvage 8, Milieu urbain -2, Premiers soins 3, Sabotage -1, Techniques survie 6.

Autre sujet préoccupant, le mal rouge. Avec un peu de temps et un laboratoire, découvrir un remède toléré par la physiologie des indigènes est tout à fait possible. Et il y a sérieusement intérêt à y arriver vite : l'épidémie se propage à toute vitesse à travers le continent... C'est une tâche idéale pour un PJ orienté « scientifique » et peu intéressé par l'action physique.

Par ailleurs, il est possible, sachant que les envahisseurs viennent de Karec, de faire un saut à Norjane et de fouiller dans les archives de la Guilde, qui indiqueront un point de Transit sur cette planète. Malheureusement, il donne sur un désert vitrifié et radioactif (ce que le dossier ne précise pas, la dernière visite remontant à avant le drame). Il reste des survivants, du côté de l'équateur. S'ils viennent à l'apprendre, le sort de leur monde natal chagrinerait beaucoup les gens du vaisseau. Mais cela aura pour seul effet de renforcer la popularité des Patriarches « qui avaient prévu le drame et nous ont mis en sûreté » (c'est du moins la version officielle).

Enfin, si vous avez envie de rajouter un facteur imprévisible supplémentaire, rien ne vous empêche de faire arriver par l'espace un petit groupe d'observateurs « neutres », issus par exemple d'une ONG style Médecins du monde...

Les mouvements de l'ennemi

Ni les colons, ni Prokes ne vont rester les bras croisés à attendre que les PJ mettent à mal leur opération. Ils veulent d'abord et avant tout gagner du temps et créer une situation de fait accompli : un continent vide d'indigènes et une colonie solidement implantée. Si occuper les Megas ne suffit pas, ils passeront à la vitesse supérieure. La gamme des « accidents » possibles est presque infinie. Citons en vrac le sabotage de leur véhicule, de leur combinaison spa-

tiale en cas de sortie dans le vide, de leur médibloc s'ils vont seuls dans une région où sévit le mal rouge, et ainsi de suite... N'oubliez pas non plus qu'ils sont dans une zone de guerre. Les faire abattre par un petit commando d'envahisseurs à qui on aura communiqué leur itinéraire est chose facile. Il ne restera plus au colonel qu'à publier un communiqué déplorant « la mort d'un groupe d'observateurs civils ».

Autre solution : tenter de les convertir. Objectivement, les Kareciens n'ont aucune chance d'y parvenir, mais cela pourrait donner lieu à des séances de role-play amusantes (le fanatisme religieux est, curieusement, très facile à jouer et très drôle... autour d'une table). Si rien de tout cela ne suffit, envisagez l'enlèvement (suivi ou non d'un lavage de cerveau, discipline dans laquelle les Patriarches sont passés maîtres).

Prokes démasqué

En cas de confrontation directe, Prokes se bornera à faire remarquer que la liberté de conscience et de culte est garantie par l'AG, mais il sait qu'une fois découvert, il risque la cour martiale pour haute trahison. Sa sortie peut se faire, au choix, de différentes manières. Soit il se rend sans résister à son officier en second ; soit il tente de se suicider, par remords ou pour éviter le jugement ; soit, si la situation dégénère déjà en combats avec les Kareciens, il rejoint leurs rangs comme chef d'état-major, une façon de finir sur un baroud d'honneur.

Attribution des points de mission

3 points, si les Megas collectent et transmettent des informations sur les envahisseurs kareciens.

6 points, si ils démasquent Prokes.

8 points, si une fois leur mission accomplie, ils décident de rester sur Heredia pour accélérer le processus de paix.

Le nouveau commandant (Ezu, par exemple) appliquera dès la sortie de Prokes les consignes qu'il aurait dû suivre : renforcement du dispositif militaire, véritable blocus de la colonie karecienne, information sur la situation locale et consultation des services de l'AG... Il faudra plusieurs mois avant qu'il n'obtienne des résultats... D'autant que les Patriarches n'entendent pas se laisser faire si aisément. La prise d'otages parmi la population indigène, ou parmi les observateurs civils (les PJ, ou les membres de l'ONG mentionnée plus haut) est extrêmement probable, tout comme un chantage à l'arme atomique : « Si vous nous attaquez, sachez que nous avons miné la ville. Toutes nos réserves sauteront en même temps. Il y a de quoi provoquer un immense hiver nucléaire. Ce serait fatal à ces sauvages que vous voulez protéger. Réfléchissez-y avant de faire des sottises. »

Et pendant ce temps ?

Que peuvent faire les Megas ? Ils peuvent considérer que leur mission est accomplie : l'origine des envahisseurs est éclaircie et la FRAG fait de nouveau sa mission correctement. Mais ils peuvent aussi décider de rester encore un moment pour aider à un règlement pacifique. La tâche est colossale. Il faudra juguler l'épidémie parmi les indigènes, favoriser l'émergence d'une faction modérée parmi les colons, puis son arrivée au pouvoir sans trop de violence, et enfin négocier avec les Kareciens errants une paix raisonnable. Au bout du compte, on leur attribuera une planète vierge, aussitôt baptisée Nouvelle-Karec. Quant aux sociologues de l'AG, ils en ont pour des années à minimiser les dégâts culturels chez les indigènes... Mais d'ici là, vous pouvez tout à fait légitimement occuper cinq ou six séances de jeu. ■

Tristan Lhomme

illustration : Jérôme Lereculey