

Un Ricard, sinon deux !

Ce scénario est l'antithèse de la plupart des aventures pour Megas, dans lesquelles les personnages sont précipités au milieu de complots galactiques, tout autant que machiavéliques, dont dépend le sort de millions d'êtres plus ou moins intelligents. Là, point n'est question de sauver l'univers et sa proche banlieue, il s'agit seulement de retrouver et de raisonner un collègue nostalgique de sa jeunesse.



Perdu de vue

Les personnages sont convoqués, exceptionnellement dans le calme le plus séraphin, en salle de briefing. Un officier leur présente un dossier simple mais complet sur la mission et surtout sur son sujet principal, Francis Martens. Ce Mega, au dossier tellement propre et net qu'il en est insipide, est porté manquant. Comme la mission au cours de laquelle il a disparu est d'une importance que l'on peut qualifier d'insignifiante, la situation est loin d'être grave, ce qui explique la lenteur de la mise en place de l'équipe de secours.

Cela fait maintenant un mois que Francis n'a plus donné de nouvelles, ce qui est bizarre au vu de la nature de la planète et de la mission. Quoi qu'il en soit, les personnages sont priés d'apprendre ce qui est arrivé à leur collègue et de le ramener dans l'état dans lequel ils le trouveront, c'est-à-dire sans l'abîmer. Le départ est prévu pour le lendemain, ce qui laisse le temps aux Megas de se préparer.

Le dossier

Vu le temps absolument faramineux (dix-huit heures) dont disposent les personnages avant de partir, ils peuvent pour une fois consulter à loisir le dossier dont voici la substantifique moëlle.

● **Francis Martens**, humain, trente-sept ans, Messenger galactique depuis douze ans, ancien détective privé spécialisé dans les filatures et les observations discrètes. Bien noté mais manque trop d'entrain pour progresser ou se voir confier des missions importantes. Se confine à la routine et refuse tout changement dans ses petites habitudes. Les rapports de ses supérieurs ne sont jamais mauvais mais laissent poindre un certain mépris vis-à-vis de son manque d'ambition. Le profil psychologique qui est fourni indique clairement (jet de Psychologie) que

Francis est un être aigri se raccrochant à ses acquis et au petit univers tranquille et routinier qu'il s'est créé. Sa vie sentimentale est nulle, par peur du changement.

● **Sa fameuse mission.** Il a été envoyé pour une remise à jour de mémoire sur Gardienna, planète faisant partie d'un univers parallèle. Un pauvre hère absolument quelconque, Filondes Validim, a été témoin de l'entraînement de certaines recrues de la Guilde, ce qui est grave sur un monde où les médias sont puissants. Afin de circonscrire tout risque de fuite sans nuire à personne, il a été décidé, comme très souvent dans ce cas, d'utiliser un oublieur (voir Mega III page 72) sur Filondes Validim, pour effacer de sa mémoire cet épisode indésirable. Pour cette mission de routine, Francis Martens a été dépêché. Cela fait maintenant un mois qu'il est parti et même en tenant compte du délai d'observation qui doit suivre l'utilisation de l'oublieur, il a dépassé tous les retards normaux et imaginables, il doit donc y avoir un problème.

● **Gardienna.** Située dans un univers parallèle très proche du nôtre mais moins dense (modificateur densité : +1), Gardienna ressemble à la Terre du XXe siècle, mais une Terre tellement ordinaire qu'elle en devient aussi fade qu'une endive bouillie. Les personnages issus d'une ville tranquille de la Terre ne seront donc absolument pas dépayés, bien au contraire, car il leur reviendra un arrière-goût de déjà-vu sordide. D'un niveau technologique NT4, les Gardienniens n'ont pas découvert le voyage dans les étoiles et ne s'y intéressent pas vraiment. Ils ignorent tout de l'AG, et n'imaginent même pas que d'autres créatures vivantes puissent exister dans l'univers. Ce sont des gens assez matérialistes se contentant de vivre de façon simple, consciencieux au travail par habitude, ils s'éclatent mollement pendant les vacances dans des loisirs classiques. Une très faible

proportion de fous et d'originaux perdue pour assurer le côté artistique et faire avancer lentement mais sûrement la planète vers le progrès. Ces marginaux sont tous des êtres psychiquement actifs possédant un grand potentiel psionique mais ne sachant absolument pas le développer. Bien que très rares, ces psioniques sont proportionnellement bien plus nombreux que sur la plupart des autres systèmes, ce qui en fait un réservoir à recrues potentielles. C'est pourquoi Gardienna abrite une petite base de la Guilde comptant une dizaine de membres à plein temps, chargés de recruter et de tester les futurs Messagers galactiques. C'est lors d'une séance d'entraînement que la demoiselle Filondes est entrée de plein fouet dans la réalité des Megas. Elle a été immédiatement repérée mais a réussi à se fondre dans la foule, hors d'atteinte, empêchant toute action immédiate de la part des Megas. Ayant commis une grave erreur en laissant une inconnue assister, même furtivement, à une séance secrète, les Megas de Gardienna ont été dessaisis de l'affaire et un spécialiste de ce genre d'opération à été envoyé, le terrifiant Francis Martens.

Gardienna est l'occasion rêvée pour le maître de jeu de faire revivre la ville sordide de sa banlieue zone ou le bled le plus paumé de ses vacances ratées.

It's just a jump to the left, then a step to the right !

Le point de Transfert est bien évidemment situé dans la « base » de la Guilde, à savoir un centre de réunion de quartier, une sorte de Maison de la culture où tous les Megas sont employés officiellement comme animateurs. Les séances d'entraînement ont lieu dans des pièces spéciales du bâtiment et sont présentées comme des

cours de macramé, d'aérobic et autres activités intellectuelles que l'on peut trouver dans les associations de ce type. Le recrutement a lieu grâce à des initiations au yoga méditatif et des expositions d'art pop. Les gens qui peuvent tenir plus de cinq minutes devant une version gore de certaines toiles d'Andy Warhol sont pour la plupart des originaux et donc des psys en puissance.

Les personnages n'auront aucune des angoisses ou des surprises des transferts habituels et seront même accueillis par une petite réception très simple, avec boissons fraîches et petits fours, en toute simplicité mais avec chaleur. Les Megas résidant sur Gardienna sont en effet extrêmement heureux d'avoir un peu d'animation et harceleront les personnages de questions sur leur mission, leurs faits d'armes, etc., cherchant autant que possible à se dépayser un grand coup et à passer sous silence leur grossière erreur. Questionnés sur « l'incident » ils se feront évasifs, semblant le prendre à la légère, ou bien fort peu loquaces à ce sujet. Filondes Validim était une fervente pratiquante des séances d'aérobic et de danse, y passant une bonne partie de son temps. C'est en se rendant aux douches qu'elle s'est trompée de porte et est entrée dans une salle d'entraînement qui aurait normalement dû être fermée. Là, des gens s'exerçaient avec des armes étranges et ajustaient leurs tirs sur des cibles vivantes (en fait des hologrammes) tandis que d'autres faisaient léviter des objets. Terrifiée, car croyant être tombée sur une section des Services secrets (ou autre groupement de l'ombre), elle réussit à garder son calme, ce qui explique que les Megas ne se soient aperçus de son intrusion qu'une fois qu'elle eut claqué la porte. Elle est immédiatement sortie dans la rue et s'est mêlée à la foule. Les filatures ont été nulles et une discrète surveillance de son appartement n'a rien donné, elle n'y est pas retournée pendant les trois jours suivant l'incident. Passé ce délai, la base de Gardienna a prévenu Norjane QF 1 0001 et a été dépossédée du dossier. Francis Martens est arrivé deux jours plus tard et n'a jamais donné signe de vie une fois quitté la base. Ils ont très peu vu Francis lors de son arrivée mais suffisamment pour avoir une opinion arrêtée à son propos. C'est une antipathie unanime et sans concessions de la part de tous les gens qui l'ont rencontré. Francis est dépeint comme un être renfermé, méprisant, mal dans sa peau, d'une timidité hargneuse. Son sort n'émeut absolument personne à la base.

Filondes Validim fréquentait depuis peu les cours de la Maison de quartier et ne s'était pas vraiment liée avec quelqu'un, restant toujours seule et réservée, ne sortant de son apathie que pour danser. Sa fiche d'inscription porte son adresse et son état civil (vingt-neuf ans, veuve). Ce sont les seuls renseignements disponibles.

Le chef de la base indiquera aux personnages que durant toute la durée de leur séjour sur Gardienna, ils sont invités à utiliser la maison de la culture comme camp de base, cantine et même hôtel, les libérant ainsi des contraintes matérielles.

Une veuve riche et belle

Filondes Validim habite un bel appartement dans un immeuble de standing des beaux quartiers de la ville. L'accès n'y est pas aisé, un code électronique secondé par un auxiliaire humain encore plus borné, en assurent la garde. Le clavier électronique étant beaucoup plus causant et surtout intelligent que le gardien, les personnages ont intérêt à le crocheter (jet d'Electronique) plutôt que de s'adresser au cerbère banlieusard. Celui-ci refuse d'ailleurs catégoriquement de répondre à quelque question que ce soit et seuls les voisins, et surtout les voisines, de Filondes sont d'une quelconque utilité pour obtenir de menus renseignements.

Filondes Validim est une jeune veuve vivant des rentes de la colossale fortune de son défunt mari, le baron du papier-toilette, Taklong Validim, adroitement gérée par une armée d'avoués et d'hommes d'affaires. Elle mène une vie mondaine active et assez dissolue si l'on en juge par sa consommation élevée d'amants dont elle ne semble absolument pas s'éprendre. Sa grande passion est la danse, qu'elle pratique aussi bien pour le côté social que sportif. Si elle fréquentait la Maison de quartier (bien loin de son standing habituel), c'était pour suivre les cours de néo-rapping, une danse très « peuple », qui n'est enseignée nulle part ailleurs. Filondes est partie en catastrophe de chez elle depuis maintenant un peu plus de trois semaines, emportant peu de bagages. Sa voisine de palier l'a vue partir à 3 heures du matin, semblant craindre quelque chose. Elle est partie à pied, ce qui est fort inhabituel de sa part.

L'appartement, s'il est forcé, révèle assez peu d'informations si ce n'est une foulditude de déliants d'agence de voyage vantant les mérites de clubs de vacances très riches et très chics. Quatre sont biffés de manière évidente, et les numéros de téléphone des agences correspondantes ont été entourés en gros. Si les personnages demandent à ses voisins dans laquelle de ces stations ils pensent qu'elle s'est rendue, tous répondront Loidister.

Le seul autre élément d'intérêt dans l'appartement est la chambre de Filondes qui montre des signes évidents de départ précipité (valises abandonnées, vêtements épars, cabinet de toilette dévalisé). Francis est lui aussi venu dans l'appartement mais étant très discret et n'ayant pas interrogé les voisins, personne ne l'a vu. Il a déterminé comme un grand dans quelle station elle s'est rendue,

en interrogeant une agence de voyage. La seule trace visible de son passage dans l'appartement est l'absence d'une photo au mur, au milieu d'un assemblage de photos de Filondes.

Loidister

Joyau de la côte des Glichousses, Loidister est une station balnéaire artificiellement gagnée sur la mer, de la taille d'une ville, à environ 300 kilomètres de la ville abritant le point de Transit. Elle n'a été conçue que pour le plaisir de ses « hôtes », adeptes de la consommation à outrance. Tout y est hors de prix mais afin de faire mieux passer l'addition, et surtout de détendre les clients, tous les achats se font avec des colliers magnétiques personnalisés. L'entrée est très sévèrement contrôlée afin d'éviter l'irruption d'individus non autorisés qui nuiraient à l'harmonie de l'ensemble, et tout visiteur se doit de montrer patte blanche et de verser une conséquente somme d'argent pour avoir droit à son collier magnétique servant autant de pièce d'identité que de porte-monnaie. S'il est possible, avec un minimum de role-playing et un jet de Baratin, de savoir si Filondes est là, en revanche apprendre dans quel endroit de la ville elle se trouve est une autre paire de manches. Chaque hôtel, chaque groupe de bungalows possède son propre fichier et ne le communique pas facilement, surtout à des étrangers louches. Retrouver Filondes dans cette ville de plus de 20 000 habitants où tout le monde bouge et où la population se renouvelle entièrement tous les quinze jours en moyenne peut



sembler impossible mais un minimum d'intelligence permet d'y parvenir.

Filondes, vu son niveau de vie, est descendue dans un des meilleurs hôtels de la ville, qui sont au nombre de sept, ce qui limite d'autant les recherches. Néanmoins ces hôtels sont d'un tel niveau qu'ils ne communiqueront sous aucun prétexte leurs registres afin d'assurer la plus totale tranquillité à leurs clients. De plus ils sont tous immenses et possèdent plusieurs entrées, sorties et restaurants, ce qui ne facilite pas les éventuelles planques. Cependant, tous autant qu'ils sont ne possèdent qu'un seul centre sportif chacun et surtout une seule salle de danse, endroit rêvé où retrouver Filondes qui y passe le plus clair de ses après-midi, se préparant pour les nombreux bals, sorties en boîtes et autres fêtes dansantes qui animent la ville tous les soirs. Elle les écume avec une constance et une vigueur quasi monomaniaques, dansant pendant des heures en ne se reposant au bar que de très courts moments, juste le temps nécessaire pour trouver un amant pour la nuit. Elle est constamment surveillée par deux individus patibulaires à l'air soupçonneux et borné qui dépareillent franchement dans cet univers estival, et ce malgré leurs chemises hawaïennes, leurs shorts fleuris et leurs sandales en cuir.

Une fois Filondes repérée, les personnages devront faire très attention à ne pas éveiller ses soupçons car elle est d'une intelligence très vive et, bien qu'ayant oublié l'épisode de la séance d'entraînement, elle sait qu'on la poursuit et est d'autant plus paranoïaque qu'elle ne sait pas pourquoi. Voyant sa chambre fouillée à plusieurs reprises et le moindre de ses gestes surveillé, Filondes a prévenu la police qui, vu son importance financière, s'est empressée de dépêcher deux inspecteurs afin de prévenir ce qu'ils pensent être les préliminaires d'un kid-

napping à des fins financières ou industrielles. Sont-ce les concurrents des Papiers Validim, les papiers que rien n'abîment, qui veulent porter un coup décisif à leur florissant confrère ? Les inspecteurs sont vibrants d'incompétence mais peuvent malgré tout inquiéter des personnages par trop malhabiles.

Boire ou conduire, Francis a choisi

Francis a mené sa mission à bien. En se faisant passer pour un préposé au shampoing dans le salon de coiffure que fréquentait régulièrement Filondes, il a réussi à appliquer discrètement l'oublieur sur la tempe de la jeune femme.

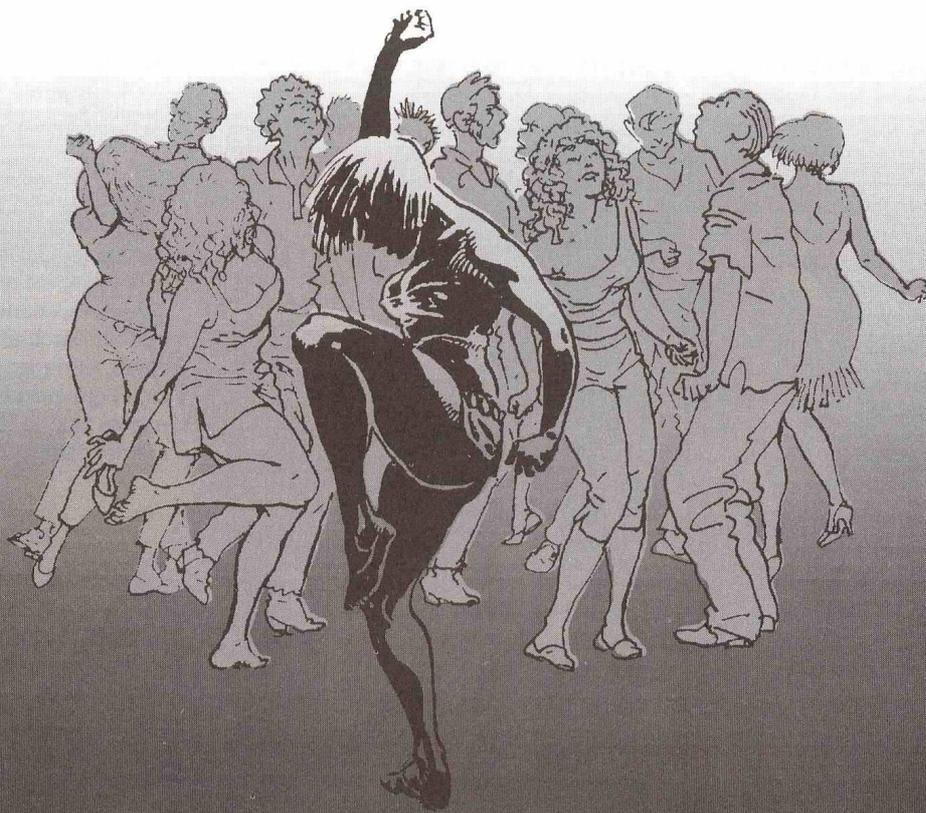
Puis il a continué à la surveiller, afin de vérifier l'efficacité du traitement. Il a suivi Filondes dans toutes ses sorties nocturnes, observant le moindre de ses gestes à la recherche du plus petit signe de comportement anormal ; en vain. Le problème a surgi quand, observant avec une telle intensité une aussi charmante jeune femme, mélancolique et renfermée, au milieu des feux de la rampe, dans un cadre idyllique, Francis est tombé lentement mais inexorablement amoureux d'elle et surtout de ce mode de vie, éloigné des problèmes galactiques, dans un univers artificiel plein de lumière, de contraste, de beauté et de boisson. La nostalgie de sa jeunesse où, à la tête de son orchestre folk-pop il écumait les bals populaires, a alors ressurgi avec force, le plongeant dans un état proche de celui de sa proie, une mélancolie langoureuse. La seule différence avec Filondes est que lui noie son blues dans l'alcool plutôt que dans la danse et les rencontres faciles. Bien que la surveillant encore par acquis de conscience, il commet des

petites erreurs quasi imperceptibles destinées à attirer à sa manière l'attention de celle qu'il aime, et qui n'ont eu pour effet que d'éveiller la paranoïa de Filondes. Il a repéré les agents fort peu compétents de la police mais ne s'en préoccupe pas, y trouvant même le côté dangereux qui convient à l'idylle imaginaire qu'il se joue.

Plus fort que tout, c'est l'amitié qui nous unit !

Si les personnages suivent Filondes dans une de ses sorties nocturnes ils pourront repérer un homme avachi dans un coin sombre, sirotant par réflexe ses cocktails, les yeux fixement rivés sur la jeune femme. L'alcool et la négligence l'ont changé et la lumière des boîtes de nuit aidant, les personnages ne sont pas sûrs de le reconnaître au premier coup d'œil. Il a beau être absorbé par une histoire d'amour intérieure qu'il met en scène tout seul, il n'en reste pas moins vigilant et les personnages devront prendre un minimum de précautions pour l'approcher.

Perdu dans ses vapeurs éthyliques Francis ne comprendra évidemment rien à tout ce que peuvent, dans un premier temps, lui raconter les personnages. Ce n'est que sobre qu'il pourra éventuellement discuter, mais sans toutefois être vraiment clair. A jeun, il se souviendra bien sûr de la Guilde et de sa mission mais cela ne fera que le ramener douloureusement sur le plancher des fouillicornues (comme on dit sur Gardienna), aussi passera-t-il d'abord sa rancœur sur les personnages, responsables tout trouvés de sa « descente ». Le brusquer ne ferait que le renforcer dans sa hargne. Le seul moyen de le calmer consiste à lui rappeler simplement mais intelligemment sa mission, ses confrères qui



comptent sur lui, ses brillants états de service, son serment, en un mot la franche camaraderie virile des Megas, leurs devoirs, leurs missions et l'immense responsabilité qu'ils ont envers tout l'univers qui compte sur eux. Il entrera alors dans une deuxième phase où il essaiera de se justifier auprès des personnages, arguant que Filondes ne réagit pas comme prévu à l'oublier, ce qui l'a poussé à rester pour l'observer. Si ce plan marche il demandera aux personnages de l'aider à surveiller Filondes, qu'il prétend être une psionique très puissante, et s'éclipsera à la première occasion.

Puis si les personnages lui montrent vraiment de la compassion et de la chaleur humaine, il éclatera en sanglots en se traitant de tous les noms, hurlant sa faiblesse et son mal de vivre, se jugeant indigne de sa condition de Mega, demandant aux personnages de le laisser là, telle la pauvre nullité qu'il se croit être. Il est même prêt à faire une lettre de démission pour les aider dans leur mission.

Il est évident que le maître de jeu devra jouer avec brio et talent cette partie de role-playing pur où seuls des joueurs vraiment intelligents et subtils ont des chances de réussir humainement, sans kidnapper purement et simplement le pauvre Francis. Si les personnages brusquent Martens ou ne lui témoignent que mépris et indifférence, celui-ci fera tout pour s'enfuir et, en cas de réussite, se fondra dans la population de Gardienna, ce qui signifie un échec retentissant pour vos Megs. A moins d'agir humainement, le seul moyen de ramener Francis est de le prendre de force, ce qui est extrêmement aisé (mais... voir Epilogue).

Rien à déclarer ?

Une fois convaincu de ne pas démissionner et que la mission est belle et bien terminée (une soirée d'observation de Filondes permet de s'en assurer) Francis demandera aux personnages une faveur avant de rentrer. Il refuse de quitter Gardienna sans avoir déclaré sa flamme à l'incarnation de tous ses phantasmes mais il est d'une timidité malade et n'ose pas l'approcher seul. Il demandera donc à un des personnages de jouer les entremetteurs afin qu'il puisse au moins la rencontrer de près. Si ce dernier explique la situation de Francis avec brio et psychologie, racontant les nuits d'observation éplorées, la descente dans l'alcool et la passion folle qu'il a pour elle, Filondes sera émue qu'un homme puisse s'intéresser à elle pour autre chose que son corps et surtout n'ose pas l'approcher. Elle en oubliera immédiatement sa paranoïa, mettant enfin une explication sur ces petits et mystérieux désagréments et sera enchantée de rencontrer et de discuter en tête à tête avec son amoureux transi.

Le seul problème est qu'elle tombera amoureuse de Francis et que tous les deux chercheront à couler des jours heureux ensemble, seuls. Si les personnages veulent absolument ramener Francis, celui-ci s'enfuira avec sa bien-aimée mais seront faciles à trouver car les deux amoureux resteront en contact avec les avoués de Filondes afin de réclamer de l'argent. Le seul moyen de les empêcher de partir consiste à faire signer à Francis une lettre de démission et de lui reprendre tout le matériel fourni par la Guil-

LES JOYEUX VACANCIERS

Francis Martens

Trente-sept ans, 172 cm, 88 kg, brun aux yeux marrons.

Ancien artiste médiocre, puis ancien détective basique, il est profondément aigri d'avoir dû abandonné la musique à cause du désintérêt des foules. Son boulot et la routine étaient tout ce qui lui permettait de se mentir et de s'estimer heureux. La rencontre avec Filondes et son désarroi l'ont fait pensé à sa jeunesse et, dégoûté de lui-même et de ces années perdues, il a plongé dans la boisson et l'illusion d'un amour réciproque. Il rêve debout, plongé dans ses phantasmes et sa liaison imaginaire.



Filondes Validim

Vingt-neuf ans, 176 cm, 56 kg, châtain clair, yeux verts.

D'une beauté presque plastique, elle n'en est pas moins d'une froideur de marbre qui déconcentre tous ceux qu'elle rencontre. Ne souriant jamais, semblant se désintéresser de tout, plus par conviction que par fainéantise, elle ne s'ouvre à la vie que pour la danse et le sexe. Toujours profondément amoureuse de son mari, décédé dans un accident de ratoptérium, elle cherche inconsciemment l'homme qui saura l'aimer pour ce qu'elle est et pas pour son corps ni pour sa fortune. En attendant, elle se réfugie dans les rencontres faciles et surtout dans la danse qui l'aide à oublier.

Les deux policiers

Trente-et-un et vingt-huit ans, physique quelconque. Dépêchés suite aux pressions de Filondes, ils essayent de s'acquitter du mieux possible de leur tâche. Comme tous les débutants ils sont peu sûrs d'eux, ce qui peut amener à des bavures sanglantes vu leur armement qui est à la pointe du progrès. Bien qu'étant une planète relativement calme, la guerre n'est pas inconnue sur Gardienna, de même que le meurtre et le kidnapping. Les personnages risquent d'en faire les frais surtout s'ils ont du matériel étranger donc suspect. Raisonner et bluffer les deux flics demande une patience d'écargot mais est tout à fait possible vu leur intellect somme toute assez peu développé.

de. Ainsi les personnages auront malgré tout réussi leur mission, la Guilde ne s'occupant plus d'un membre démissionnaire. Avec un peu de chance, Francis pourra même travailler à temps partiel à la base de Gardienna.

Si l'entremetteur joue vraiment mal son rôle, Filondes consentira tout juste à écouter Francis, non sans avoir prévenu les policiers qui arrêteront les personnages et surtout Francis pour avoir une explication. Une fois convaincus des sentiments inoffensifs de Francis et de ses amis, ils les laisseront repartir non sans les avoir copieusement agacés. Décontenancé par tant d'adversité, Francis cherchera à fuir plus encore dans l'alcool, à moins qu'une fois de plus les personnages ne le soutiennent et le ramènent sur Norjane où il se jettera à corps perdu dans son travail afin d'oublier ce tragique moment.

Police, menottes, prison

N'oubliez jamais qu'un esclandre ou une action sortant un peu de l'ordinaire dans un lieu pas très éloigné de Filondes éveilleront à coup sûr les soupçons des policiers qui se jetteront sur les « kidnappeurs » et les arrêteront aussi sec. Le seul moyen de se sortir de ce mauvais pas est soit de s'échapper, ce qui n'est pas très dur tant qu'ils seront détenus à Loidister mais se révélera plus ardu dans une véritable prison, soit d'expliquer les motivations de Francis. Si les personnages ont sur eux du matériel de Mega, ils seront immédiatement pris pour des agents étrangers à la solde de trusts concurrents. Ils pourront toujours demander à téléphoner à leurs collègues de la base qui se feront une joie d'organiser leur évasion, trop contents de voir qu'eux aussi sont incompetents et que cette Filondes est véritablement une poufiasse.

Epilogue

Le retour sur Norjane se passera sans aucune difficulté. Si jamais les personnages ont ramené de force le pauvre Francis Martens, celui-ci, extrêmement aigri par cette interruption de son bonheur qui symbolise à ses yeux tout ce qu'il hait dans la Guilde des Megs, deviendra un renégat particulièrement vicieux, rendant les Megs, et surtout les personnages, responsables de son malheur. C'est une excellente occasion d'introduire un scénario avec un Mega renégat et surtout un « arch-ennemi » personnel des personnages, et de les pénaliser ainsi de jouer d'une façon qui évoque plus le ruminant de nos campagnes que le félin génocideur de poules des mêmes campagnes.

Mathias Twardowski
illustration : **Roland Barthélémy**

