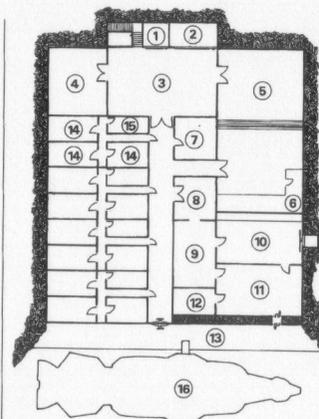




personne approchant de trop près). En interrogeant les employés du casino, les PJ apprendront rapidement qu'Olaf habite dans un blockhaus en dessous du casino où se trouvent également les coffres.

Après l'introduction du code secret (voir ordinateur d'Arkiin), l'ascenseur principal s'enfonce jusqu'aux appartements d'Olaf. En son absence, deux robots-tueurs montent la garde et ouvrent le feu sur tout intrus pénétrant dans leur périmètre de défense. De plus ils émettent un signal d'alarme qui prévient Olaf et ses hommes (10 rounds sont nécessaires pour que ceux-ci arrivent sur les lieux).

Quand Olaf est chez lui, il passe la majeure partie de son temps dans son bureau à régler divers problèmes administratifs. Eliminer les gardes du corps sera le seul moyen pour les PJ d'atteindre Olaf qui, dès qu'il sentira la partie perdue, fuira à bord de son vaisseau spatial emportant avec lui les richesses contenues dans son coffre et la localisation des explosifs.



La résidence privée d'Olaf

- 1. Ascenseur à code
- 2. Monte-charge
- 3. Hall
- 4. Réserve

- 5. Salon commun
- 6. Salle de l'aquarium
- 7. Salle de surveillance
- 8. Entrée
- 9. Salon
- 10. Bureau

- 11. Chambre
- 12. Salle de bains
- 13. Quai d'embarquement
- 14. Chambres
- 15. Salle de bains
- 16. Vaisseau spatial

Pour finir

Suivant le contexte dans lequel vous ferez jouer cette aventure, plusieurs fins sont envisageables :

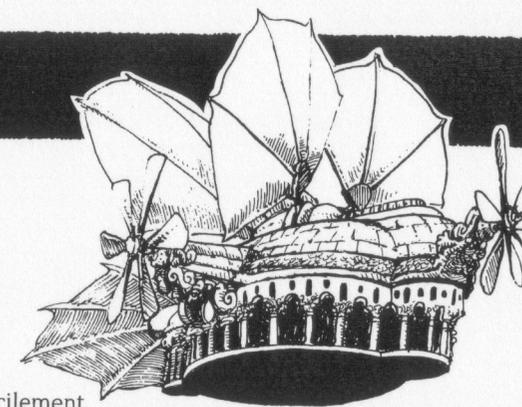
- la mort d'Olaf Gear dans un ultime combat spatial,
- une superbe poursuite à la surface d'Alactic,
- la fuite d'Olaf Gear dans l'hyperespace, vous permettant de l'insérer dans vos aventures futures.

Quel que soit votre choix, laissez planer un doute sur la disparition d'Olaf (son vaisseau a peut-être explosé mais était-il dedans ?). Donnez deux points d'expérience pour chaque planète visitée et quelques autres si votre groupe a particulièrement bien mené cette opération.

Michael Moret
illustration : Rolland Barthélémy
plan : Cyrille Daujean

un scénario Casus Belli pour
AD&D

Au clair de la lune...



IX
CASUS BELLII

Cette aventure peut être entreprise par des personnages de niveau 5-6, mais elle est facilement adaptable à d'autres niveaux. De toute façon la force de frappe n'est pas un critère important dans ce scénario qui est prétexte à découvrir l'astéroïde-châtaigne des *Voyages de l'astronome*. Il est indispensable de bien connaître ce monde décrit dans le reportage imaginaire de CB 68 et 69.

Où l'on apprend ce qu'est un préambule

Ce scénario se déroule dans le palais de Randell, situé au cœur de la lune d'eau de la planète-châtaigne découverte par Mendhi.

Il peut faire partie à l'aventure qui conduit les personnages sur les traces du prince, péripéties évoquées dans les Instantanés des *Voyages de l'astronome*.

Sinon, il offre tout simplement un moyen de retourner « chez soi » après l'exploration de cet étrange endroit.

Où l'on se retrouve sur les traces de Mendhi...

Une fois que les aventuriers se seront sortis des griffes des poissonnards, du Régulateur des passages déambulateurs et autres fonctionnaires tatillons peuplant le palais de Randell, ils devront retrouver Mendhi. Celui-ci vit actuellement avec les comédiens de la Compagnie des Paravents amoureux, éperdu d'amour pour la belle Léandra de Cormélise.

Après avoir erré quelque temps dans les méandres du palais et connu diverses mésaventures avec sa population, les aventuriers croisent enfin une personne serviable : Sil Camathin, un allumeur de bac à rosée. Armé d'une immense perche où est perchée une luciole aquatique, il allume et éteint les grands globes qui éclairent les escaliers et autres coulimateurs du palais. Il parcourt sans cesse les plates-formes et semble être au fait de presque tout ce qui se passe. Il a en effet entendu parler de :

- un jeune homme au nom bizarre (ce qui est un comble, vu les patronymes des habitants

des lieux !), Bendi ou Benji Bar Araskek, ou quelque chose comme cela ;

● un jeune astronome, qui travaillerait sur un projet de véhicule permettant de circuler dans l'espace et de quitter la planète-châtaigne (au cas où les personnages ne rechercheraient pas particulièrement Mendhi).

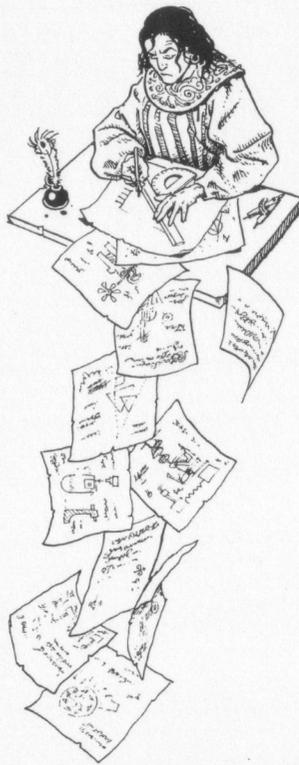
Sil Camathin sait que cette personne est arrivée depuis peu sur la lune d'eau et qu'elle vit actuellement sur la plate-forme d'agrément avec la Compagnie des Paravents amoureux, la célèbre troupe de théâtre du palais.

Où l'on parvient enfin à retrouver Mendhi

Il n'est pas difficile de trouver la Compagnie des Paravents amoureux. Après s'être introduits dans la salle de représentation (en soudoyant le portier, par exemple), les aventuriers trouvent la troupe en pleine répétition de *Delonnova* ou *Le séducteur malchanceux*. La scène est un vrai chaos : les comédiens déclament leur tirade tandis que les décorateurs et les accessoiristes s'échinent sur le plateau, pour mettre en place une forêt artificielle. Une seule personne semble sereine dans ce cataclysme : un jeune homme aux longs cheveux noirs, installé maladroitement dans un siège d'orchestre, et travaillant sur d'immenses plans. Il griffonne, rature, déploie de grands parchemins, prend des notes et lève de temps en temps le nez de son ouvrage pour lancer un regard énamouré à une jeune comédienne. C'est bien entendu Mendhi. Les présentations se font rapidement, sous l'œil sévère de Philéas Corvet qui lance un « chût » retentissant quand la conversation commence à déranger la répétition. Mendhi propose aux personnages d'aller discuter à la terrasse d'un salon de thé très proche, devant une tasse de saintere (une sorte de tisane amère mais très rafraîchissante).

Si les aventuriers expliquent à Mendhi que son père le sultan les a envoyés à sa recherche, le visage du jeune astronome prend immédiatement une expression très confuse. Il déclare tout net qu'il refuse de partir pour le moment, car il a trouvé l'amour de sa vie (la belle Léandra). Et puis, le grand mage Randell lui a confié une œuvre passionnante : adapter un néfériald au voyage dans les étoiles. Heureusement, Mendhi est très compréhensif et sait, pour les avoir vécues lui-même, quelles sont les difficultés que ses « sauveteurs » ont affrontées pour le retrouver. Il propose alors de leur confier une missive où il expliquera à son père que sa santé est parfaite, qu'il travaille sur l'œuvre de sa vie et qu'il rentrera bientôt. Il promet aussi de demander dans la lettre de récompenser comme il convient les courageux messagers, qui ont bien rempli leur mission. Ce compromis devrait satisfaire les plus avides des personnages. Mais une nouvelle question se pose : comment rentrer ?

Mendhi leur explique alors avec enthousiasme son projet de néfériald spatial. Il a fini la conception de la coque et des voiles, obtenu l'accord des Dérouilleurs-Forgersons de la plate-forme de la Cure régénératrice, qui achèvent tout juste la construction du navire (un « bon-à-forgier »



signé de Randell lui-même est le meilleur remède contre la mauvaise volonté). Malheureusement, Mendhi se trouve actuellement dans une impasse : le moyen de propulsion. Il peine désespérément sur ce problème technique, mais enfin, le petit coup de pouce du destin est arrivé la veille. Randell lui a proposé l'aide d'un sandestin écornifleur, espèce rétive mais excessivement douée en mécanique. Il suffit d'aller chercher la créature à la plate-forme des Conjurations arbitraires (ainsi baptisée par un abricoteur grognon). Mendhi ne peut s'y rendre lui-même car il doit actuellement superviser le montage de la coque. Il propose alors aux aventuriers de les associer à son projet, en échange de quelques menus services qui ne feront qu'accélérer l'achèvement de l'engin. Leur première tâche : aller chercher le sandestin.

Où l'on conçoit que livreur n'est pas un métier de tout repos

Malgré l'amour que Mendhi éprouve pour Léandra, Randell craint de ne pouvoir retenir l'impétueux astronome dans sa prison dorée et l'empêcher de revenir vers les terres de ses ancêtres. Pour lui donner envie de rester dans le palais de la Lune d'eau, Randell lui a confié ce grand projet de néfériald spatial, projet qui l'occupe-

ra, et lui fera croire qu'il rentrera chez lui quand il le décidera...

Or Randell a été très surpris par la compétence de Mendhi. Il ne pensait pas que le jeune homme se tirerait aussi bien de ce projet ambitieux. Plutôt que de le laisser achever seul son néfériald et de risquer de le voir réussir, il lui a proposé l'aide d'un sandestin pour la conception des moteurs, domaine où Mendhi n'est pas vraiment à l'aise. Mais cette aide cache un piège : Randell a promis au sandestin de le libérer de son contrat s'il inventait un moteur, parfaitement fonctionnel, mais pour lequel Mendhi ne pourrait pas trouver d'énergie. La créature a tout de suite accepté et s'est mise à cogiter...

La plate-forme des Conjurations arbitraires n'est pas difficile à trouver. Libre à vous d'émailer le palais de la Lune d'eau. Une fois sur place, les vraies difficultés commencent. Comme tout sandestin qui se respecte, l'écornifleur est d'une mauvaise foi à toute épreuve et d'un tempérament pointilleux à l'extrême. Les aventuriers devront, soit le capturer (ce qui n'est pas une partie de plaisir) et le transporter dans une cage, soit le convaincre de les accompagner pour rejoindre Mendhi. Dans ce dernier cas, ils devront répondre à une série de questions plus perfides les unes que les autres : Qui êtes-vous ? Qui vous envoie ? Avez-vous le droit d'escorter un sandestin ? Qui est Mendhi ? Qu'est-ce qu'un néfériald (si les PJ abordent le sujet) ? Est-ce bien moi que vous devez venir chercher ? Quel sera ma tâche ? Aurai-je droit à mon repos bi-journalier ? Est-ce qu'on mange bien ici ? Les coussins où je dormirai sont-ils en soie de Bajmutie ? etc. Plus les aventuriers seront prévenants et accepteront de répondre, plus l'animal en profitera ! Il est nécessaire de s'enlever et de devenir autoritaire à un moment donné sinon la situation sera sans fin... Puisque de toute façon, la « réquisition » émane de Randell, le sandestin est bien obligé d'obéir (gardez-vous bien d'informer les joueurs de ce détail...).

Dès que les aventuriers quittent la plate-forme des Conjurations arbitraires, ils sont apostrophés par les N'œiltout Blor et Blur qui les accusent d'enfreindre la Loi suprême (Randell lui-même a interdit la présence des sandestins dans la lune d'eau !), de contrebande et de déplacement prohibé de créatures conjurées. Ils ameutent les gardes et les aventuriers n'ont plus qu'à prendre leurs jambes à leur cou... ou leur mal en patience pour de longues et oiseuses explications avec un sergent des gardes un peu obtus (quand vous serez assez amusé, faites intervenir Numf le Paperassier qui sortira de ses dossiers un document signé de Randell autorisant la présence dudit sandestin pour le service de Mendhi). S'ils préfèrent le combat, ils seront recherchés ensuite dans tout le palais et devront passer le reste de l'aventure comme des fuyitifs.

Pour revenir vers le hall des Esprits industrieux où Mendhi a son atelier, l'écornifleur a bien entendu son opinion sur l'itinéraire à suivre, qui emprunte bien sûr des passages interdits et des escaliers à contresens. Il ne faut surtout pas l'écouter, sous peine de risquer un stage à la plate-forme de la Cure régénératrice avec une peine de cent cinquante tournis !

Une fois tous ces problèmes résolus et la « livraison » effectuée, Mendhi sera ravi de réception-

ner son assistant un peu particulier. Gageons qu'il aura quelques cheveux blancs dans sa belle tignasse noire quand il en aura fini... s'il ne les a pas arrachés !

Mendhi propose aux aventuriers de passer le temps agréablement et de faire un peu de « tourisme » dans le palais pendant qu'il travaille avec le sandestin.

Où l'on apprend à se promener dans le palais

Les personnages doivent passer une semaine le plus agréablement possible. S'ils ont préféré combattre les gardes en allant chercher le sandestin plutôt que de discuter, leurs possibilités seront considérablement réduites.

Les divertissements ne manquent pas dans le palais, grâce aux plates-formes d'agrément : concerts improvisés dans les jardins suspendus, salons de jeu où l'on peut perdre rapidement les pièces d'or durement gagnées, sieste paresseuse dans les hamacs de Goustrinof en se rempissant la panse et en jouant à la lausannac, exercices pour les méninges grâce aux énigmes de Lothar, contes narrés magistralement par Solilloc de Belair, etc. Mais le soir du troisième jour, tous les habitants du palais n'auront qu'une idée en tête : se préparer pour le grand bal masqué annuel, le Tournicotillon, moment de danse et de folie où les règles n'ont plus cours (encore que...).

Il est très facile de trouver des costumes pour le bal, dans plusieurs échoppes où des vendeurs pressés et pressants proposeront des vêtements somptueux, grotesques ou délirants, sans trop se préoccuper des goûts des clients. Le soir venu, la fête bat son plein, dans une ambiance de folie contagieuse et exubérante.

Au cours des festivités, un des aventuriers bouscule un Pierrot en train de conter fleurette à une belle jeune fille déguisée en hirondelle. Celle-ci semblait écouter la déclaration avec plaisir, quand soudain, à cause de la maladresse d'un de nos héros, le masque tombe. Et sous le loup noir de Pierrot se dissimulait un visage à rendre jaloux Quasimodo. Le pauvre homme, chauve, laid et totalement ridicule dans son beau costume, est immédiatement repoussé par la joliette qui s'enfuit dans un éclat de rire. Il se retourne alors vers les personnages, envahi par une colère sans nom ! Une joute verbale haineuse s'engage immédiatement puis prend une tournure beaucoup plus physique quand le Pierrot envoie son poing vers le visage de l'offenseur... La bagarre prend rapidement fin, car le pauvre homme, accusant le poids de ses cinquante années, n'a pas la résistance nécessaire. Essoufflé, rudoyé, il part en clopinant et en maugréant. Les festivités peuvent reprendre leur cours.

Où l'on admire un moteur d'exception

Le sandestin écornifleur a bien travaillé. Moins d'une semaine après sa « livraison », Mendhi envoie un message aux aventuriers pour les inviter à le rejoindre. Enthousiasmé, il leur explique que la conception du moteur est enfin

terminée, et se lance dans une explication exaltée, interrompue par des remarques techniques, alambiquées et compliquées du sandestin.

Le moteur fait tourner une hélice qui permettra au néfériald spatial de se lancer d'une étoile à l'autre. Mais toute la poésie de son fonctionnement, qui a séduit Mendhi, est qu'il fonctionne à « l'énergie artistique ». L'engin conçu par l'écornifleur est alimenté par la puissance, la force des sensations qui chavirent l'âme des hommes quand ils voient ou entendent une œuvre artistique qui les émeut.

Le sandestin, qui n'a pas une once de sentiment artistique, s'est dit que c'était bien le genre d'énergie impossible à trouver. Voilà son raisonnement : « Comment tous ces saltimbanques et autres traîne-savates humains pourraient-ils provoquer des émotions artistiques chez leurs congénères ? Ils n'ont pas les qualités intellectuelles nécessaires. Ah, qu'on me parle d'une équation du vingtième degré avec projection inter-dimensionnelle... voilà de la poésie ! Mais les hommes y resteront toujours totalement insensibles. Donc le moteur ne fonctionnera pas, mission accomplie. » Heureusement, il n'a pas saisi toutes les subtilités de l'âme humaine et des émotions qui la chavirent...

Mendhi, ravi de son exposé, accepte le moteur et donne son congé au sandestin écornifleur. Celui-ci ne perd pas une seconde et part en claquant la porte à la recherche de Randell pour se faire délier de son contrat le plus rapidement possible.

Il reste maintenant à trouver « l'énergie ». La solution est le recrutement d'artistes qui formeront l'équipage du néfériald. Ils pourront ainsi produire tout au long du voyage des émotions chez leur auditoire. Le sandestin a également conçu un cristal qui sert de « batterie » et qui peut emmagasiner des émotions pour un jour de route. Un des côtés un peu retors de ce mode de fonctionnement est que ce n'est pas la production d'art qui alimente le moteur, mais bien l'émotion éprouvée par le spectateur... Il faut donc que l'équipage, à défaut des passagers, soit sensible et émotif. Les « matelots » doivent non seulement savoir éveiller les émotions, mais aussi en ressentir eux-mêmes pour propulser le navire.

Où l'on se découvre une vocation d'impresario

Pendant que Mendhi s'attaque à la construction du moteur et aux derniers préparatifs d'armement du néfériald, il charge les aventuriers de recruter l'équipage. Dure tâche s'il en est. Les personnages devront parcourir les plates-formes d'agrément à la recherche d'artistes suffisamment aventureux pour monter sur ce navire expérimental, et suffisamment talentueux pour le faire fonctionner !

Voici une sélection de candidats potentiels : ● Des comédiens de la Compagnie des Paravents amoureux : seuls cinq d'entre eux aimeraient tenter l'aventure... Il s'agit d'un jongleur, de trois comédiens (dont une femme) et d'un musicien. Malheureusement, Philéas Corvet refuse de les laisser partir et de les délier de



leur contrat. Le conflit est gigantesque et les altercations à la mesure du grand comédien qu'est maître Philéas. Si les personnages veulent toujours recruter les cinq « dissidents » qui accepteraient de se faire débaucher, ils devront agir en secret et préparer un départ clandestin. ● Un peintre : c'est un miniaturiste myope comme une taupe, qui n'arrête pas de se cogner partout. Par contre, ses œuvres sont magnifiques. Parions qu'il ornera de milliers de scènes les lisses, le bastingage et les parois des cabines du néfériald, qu'il aura appris à connaître de façon intime en s'y cognant souvent.

● Un trio à cordes. Les musiciens souhaitent ardemment quitter le palais, car ils n'ont jamais pu interpréter leurs œuvres. A chaque fois qu'ils se préparent à jouer et qu'ils accordent leurs instruments, les N'œiltout les entendent, interprètent ces sons comme un signal d'alarme et envoient la troupe qui met immédiatement fin au concert.

● Une chanteuse qui s'accompagne à la harpe. Elle interprète des ariettes très mélancoliques et tristes, et rêve de pouvoir jouer à la lueur des étoiles.

● Des monteurs de marionnettes. L'un d'entre eux est un peu dérangé, il ne s'exprime qu'à travers ses poupées. Son caractère varie donc selon la marionnette qu'il a en main.

Parmi les candidats qu'il ne faut absolument pas recruter, notons :

● Une cantatrice ressemblant beaucoup à la célèbre Castafiore, très douée techniquement mais incapable d'éveiller une émotion chez son auditoire. Il faudra la ménager et user de diplomatie car elle est très influente dans le milieu artistique du palais.

● Trois cabotins sans talent mais qui veulent voir du pays : un peintre abstrait, un rimailleur dont le style ferait pâlir un comique troupier (son répertoire est surtout axé sur les conséquences de la digestion), et un joueur de « tromblon à coulisse » (les PJ comprendront avec horreur que son instrument est bien un tromblon, c'est-à-dire une pétroire gigantesque, qui manque d'exploser à chaque détonation et dont la gâchette coulisse sur le canon).

● Un poète très talentueux mais totalement imbu de lui-même et insensible aux œuvres des autres artistes. Bien sûr, ces deux listes ne sont qu'indicatives. N'hésitez pas à inventer d'autres artistes. ▶

Les PJ seront gênés dans leur recrutement par plusieurs personnes :

● L'Expressario Del Mauriel, le sous-chambellan adjoint chargé de la rédaction des contrats dans le monde du spectacle. Ce bureaucrate n'est autre que le Pierrot molesté lors du bal masqué. Sa coopération est loin d'être acquise. Les moniteurs de marionnettes et le trio à cordes n'accepteront pas de jouer sans un contrat avalisé par l'Expressario.

● Le sandestin écornifleur, le concepteur du moteur. Randell attend pour le libérer de son contrat que la preuve du « non-fonctionnement » soit acquise. Les termes de l'accord spécifient que « Mendhi ne doit pas trouver d'énergie ». Le sandestin fera donc tout son possible pour empêcher les artistes de partir : coup monté et accusation de vol, sabotage de leurs instruments, ajout ultime de spécifications oiseuses sur le fonctionnement du moteur (l'emmagasinage d'énergie ne peut se faire que sur des accords en do majeur... ou une pièce de théâtre jouée par deux hommes vêtus de rouge dont l'un doit parler la tête en bas... etc.). Ces spécifications sont fausses, encore faut-il les mettre en doute.

● Philéas Corvert qui ne veut pas laisser partir ses artistes.

● Randell, qui ne veut surtout pas que Mendhi réussisse son projet. Il interviendra réellement en personne à la fin du scénario.

Une fois l'équipage recruté, il ne reste plus qu'à tester le navire.

Où l'on prépare avec des tests, un grand départ

Les essais du moteur « à vide » sont concluants et la construction du néfériald achevée. Les premières expériences ont démontré qu'il fallait dix personnes émotives à bord pour que le voyage se déroule sans problème. Le cristal-batterie est chargé pour douze heures, par des artistes fébriles et un auditoire impatient. Mendhi n'a pas osé le charger pour une journée complète. En effet, il ne connaît pas sa capacité maximale, et il a peur de la faire éclater. Il n'a pas tout à fait tort : le sandestin a annoncé une capacité de vingt-quatre heures et le cristal est en fait en surcharge avec dix-huit heures.

Mendhi demande aux aventuriers de tester le néfériald spatial, il ne tient pas à s'éloigner de Léandra pour le moment. Pour le vol inaugural, il charge les personnages de traverser les cieux, et d'aller à Raphair chez son père le sultan, pour lui porter la lettre qu'il a rédigée. S'ils réussissent, ils reviendront le chercher après avoir transmis leur message. Pour se rendre sur Raphair, il suffit de mettre le cap sur la belle planète bleue que l'on voit depuis la surface de la châtaine, juste à côté de la constellation du Kobold borgne...

Dans toute l'allégresse qui précède le départ, il est un individu qui se ronge les sangs et qui peste à pleins poumons. Un certain sandestin écornifleur qui voit le rachat de son contrat disparaître à l'horizon. Il décide alors de prendre des mesures extrêmes. Il rend visite aux artistes refusés par les aventuriers, particulièrement mécontents et jaloux. Il leur suggère d'enlever les élus la veille du départ, et de se proposer pla-



cidement le lendemain matin en remplaçant, « ayant appris par le plus grand des hasards que l'équipage n'était pas au complet... ».

Son plan se déroule à merveille. Profitant de la fête donnée en l'honneur des sympathiques testeurs de néfériald spatial, ou plutôt de ses conséquences, les exclus enlèvent sans difficulté quatre artistes éméchés qui rentraient bras dessus, bras dessous vers leurs demeures.

Au petit matin, sur la plate-forme des poissonnards où le néfériald spatial est apponté, quatre « matelots » manquent à l'appel. Inutile de préciser que les kidnappeurs, arrivant à l'air de rien pour s'offrir de prendre leur place, seront les premiers suspects. Un petit interrogatoire, quelques menaces ou une crise d'autorité suffiront à les faire parler. Ces tristes individus ne brillent pas par leur courage et avouent très rapidement. Ils s'empressent aussi de désigner le sandestin écornifleur comme chef du complot...

La récupération des artistes manquants pose peu de difficultés, car ils sont simplement retenus dans une chambre d'auberge. Ils demanderont simplement que leur salaire soit doublé vu les risques encourus, aussitôt imités par le reste de l'équipage qui ne tient pas à laisser échapper cette occasion de se remplir les poches...

Où l'on entonne dans la joie, le chant du départ

Finalement, le moment du départ arrive. Tout le monde monte à bord du néfériald. Les aventuriers remarquent alors une silhouette encapuchonnée qui se glisse entre les voyageurs, se dirige vers la poupe et s'installe à la barre. Si les personnages interviennent et demandent l'identité de l'inconnu, une voix ferme et calme leur répondra de sous le capuchon : « Messires, vous ne me connaissez pas... mais vous avez déjà dû entendre prononcer maintes fois mon nom. Je suis Randell. Matériellement le néfériald ne peut pas sortir de cet astéroïde, il n'est pas conçu pour. Aussi je vais l'aider en le téléportant à l'extérieur de l'écorce. »

Sur ces mots, une vibration sourde semble gagner le vaisseau tandis qu'une brume scin-

tilante l'enveloppe doucement. L'instant d'après ils émergent dans un ciel d'encre, au-dessus de la mer de Toits.

Se tournant vers les aventuriers Randell annonce : « Ma participation s'arrête là, c'est à vous de jouer maintenant. Toutefois, avant de vous quitter je tiens à vous exposer mon point de vue sur ce voyage. Les travaux de ce cher Mendhi me mettent en danger, et il est nécessaire qu'il reste encore un certain temps dans le palais de la Lune d'eau. De plus, je ne peux permettre l'existence d'un tel navire. Il compromettrait trop ma sécurité. Oui, je le sais... C'est moi qui ait favorisé sa construction. Je ne pensais pas que Mendhi aurait le talent nécessaire pour achever ce projet, et cette œuvre l'occupait agréablement, du moins je le pense. Vous avez néanmoins beaucoup peiné et il est juste que vous puissiez retourner chez vous. J'y mets toutefois deux conditions : la destruction du navire après votre arrivée à Raphair et votre silence absolu sur tout ce que vous avez vu ou entendu sur cette planète. Pour la première clause, cela ne fait pas de difficulté : le moteur explosera dans exactement soixante-dix-huit heures et trente minutes. Cela vous donne une marge de six heures pour arriver à destination. Pour la seconde clause... je vous fais confiance si vous prêtez serment. Mais sachez que je vous retrouverai sans difficulté si vous ne le respectez pas... »

Si vos aventuriers sont de l'espèce qui aime les objets magiques et qu'ils trouvent le butin fort maigre, Randell peut acheter leur silence avec quelques brouilles de faible puissance. Côté monétaire, le cristal-batterie peut se revendre pour une somme fort coquette... Puis la barge aérienne de monsieur Snooter aborde doucement le néfériald, Randell la rejoint et disparaît.

Il reste maintenant aux aventuriers à accomplir un superbe voyage de trois jours dans les étoiles et à toucher leur récompense une fois remise la lettre au père de Mendhi. Les seuls points noirs de cette traversée qui aurait pu être idyllique sont les prodiges de diplomatie qu'il faut déployer pour faire s'entendre un groupe d'artistes plus ou moins caractériels et dont il faut ménager les susceptibilités.

Anne Vétillard

illustration : Roland Barthélémy

CARACTERISTIQUES

— Gardes (10) : guerriers niveau 3, THACO 18, CA 5 (cotte de mailles), hallebarde (dommages : 1-10/2d6). PdV : 25.

— Sergent des gardes (1) : guerrier niveau 5, FOR 17, DEX 14, CON 16, INT 9, SAG 10, CHA 12, THACO 15 (+1 dû à la Force), CA 5 (cotte de mailles), épée longue (dommages 1d8/1d12) +1 (Force), PdV : 42.

— L'Expressario Del Mauriel (le Pierrot) : FOR 7, DEX 14, CON 8, INT 15, SAG 12, CHA 8, PdV : 3. Bureaucrate émérite, il est considéré comme un personnage « niveau 0 ». Aucune compétence particulière en dehors de son domaine professionnel.

un scénario Casus Belli pour

Mega III

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 farineux (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'entraînement 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 dépaysés, 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, consciencieusement au travail par habitude, ils s'éclatent mollement pendant les vacances dans des loisirs classiques. Une très faible

proportion de fous et d'originaux perdure pour assurer le côté artistique et faire avancer lentement mais sûrement la planète vers le progrès. Ces marginaux sont tous des êtres psychologiquement 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 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