

un scénario Casus Belli pour
MEGA^{III}

Il était une ou deux fois...

Cette courte aventure est prévue pour deux à trois Megas débutants. Elle peut pratiquement être résolue sans combats, si les joueurs savent faire preuve d'intelligence et de diplomatie.



La planète égarée

Les Megas sont convoqués par le major qui leur présente le Norjan Roldha, responsable du département de socio-ethnologie de la Guilde. Après les salutations d'usage, Roldha commence son briefing (lisez aux joueurs) : « J'ai un petit problème... Lors d'une vérification récente, nous avons retrouvé un point de transit concernant une planète qui ne figurait pas dans nos fichiers habituels. En cherchant dans nos archives, nous avons finalement retrouvé un vieux dossier qui paraît avoir été égaré accidentellement, il y a de cela près d'un siècle. Il s'agit d'un rapport de routine portant sur HMV 25, un petit monde sans intérêt du système désertique Caroll 3. Le monde en question est décrit comme dépourvu de richesses naturelles et d'habitants intelligents. Son atmosphère est irrespirable, son climat très rude et sa faune extrêmement rare et agressive. Bref, selon toutes les apparences, HMV 25 ne présente pas un grand intérêt. Il est toutefois assez étrange que cette planète ne

possède qu'un seul point de transit, alors que la procédure standard exige qu'il y en ait au moins deux... C'est un Ganymédien du nom de Boaltus qui avait à l'époque été chargé d'enquêter sur HMV 25, et il semble ne pas avoir été très scrupuleux dans son travail. J'aimerais que vous alliez faire une reconnaissance sur HMV 25, afin de voir dans quelles mesures le rapport en notre possession correspond à la réalité. Pour cette mission de routine, vous emporterez des Tradmods 3, des traducteurs universels d'un tout nouveau modèle qui doivent être testés sur le terrain. Vous n'aurez certainement pas à vous en servir, mais on ne sait jamais... » S'ils consultent les dossiers de la base, les Megas apprennent que Boaltus était un ethnologue spécialisé dans les coutumes des sociétés galactiques, et passionné par le folklore terrien. Il a d'ailleurs écrit un ouvrage renommé intitulé *Du Chaperon rouge au Gmurtz de Vrort, ou de la prépondérance des mythes protéiformes et éternels*. Boaltus a disparu mystérieusement peu de temps après, au cours d'une période de repos.

Après s'être équipés (et avoir revêtu des combinaisons protectrices), les Megas vont pouvoir procéder au transfert sur HMV 25.

Il ne faut pas déranger un goshlak qui dort

Quand les Megas arrivent sur HMV 25, ils constatent immédiatement que le rapport de Boaltus est un tissu de mensonges. Ils se matérialisent en effet dans une petite clairière ombragée, bordée de grands arbres aux frondaisons impressionnantes. Un rayon de soleil perce au travers du feuillage et éclaire un tétraèdre couvert de mousse, qui a l'air d'avoir souffert des intempéries. Une petite cascade bruisse doucement à quelque distance. L'endroit offre un spectacle vraiment idyllique. S'ils procèdent à une analyse de l'air ambiant, les Megas découvrent qu'il est parfaitement respirable. La température ambiante est de 24°C. On se croirait dans une forêt terrestre par un bel après-midi d'été...

Alors qu'ils se débarrassent de leurs combinaisons et commencent à procéder à leurs premières observations, un vacarme épouvantable éclate d'un gros buisson situé à la périphérie de la clairière. Soudain, dans une explosion de branches brisées et de feuilles arrachées, un monstre fait son apparition. Il ressemble à un énorme dinosaure à six pattes (5 m au garrot), au corps couvert de pointes et de cornes barbelées. Sa gueule aux crocs effilés émet des grondements assourdissants et des jets de bave visqueuse parfaitement écœurants. Le monstre fonce sur les Megas... mais il ne va pas jusqu'à les attaquer vraiment. Il se contente de rester à distance respectueuse et pousse des mugissements rageurs (« Arg ! Arg ! Arg ! ») en exécutant des bonds désordonnés qui contraignent les Megas à reculer un peu. Si les personnages n'agressent pas l'animal, celui-ci finit par se lasser au bout d'un quart d'heure et repart ventre à terre dans les profondeurs de la forêt, non sans avoir proféré un ultime grognement dédai-

Tradmod 3, un traducteur universel intégré très expérimental

Ce petit appareil ultra perfectionné se présente sous la forme d'une minuscule capsule oblongue à insérer dans l'oreille, capable de traduire n'importe quel langage ou dialecte galactique.

Comme tous les traducteurs, quand il est confronté à une nouvelle langue, le Tradmod 3 a besoin d'« entendre » plusieurs phrases avant de commencer à fonctionner efficacement. Au début, il ne traduit que des mots très usuels (ex : moi, bonjour, manger...). Mais, progressivement, il enrichit son vocabulaire jusqu'à être capable de fournir une traduction instantanée d'excellente qualité. Pour pouvoir parler une langue inconnue, le porteur doit d'abord prononcer dans sa propre langue la phrase qu'il souhaite dire (un chuchotement suffit). Le Tradmod lui communique alors sa traduction qui doit être répétée à haute voix afin qu'elle soit entendue par son interlocuteur.

Exemple : un Mega veut saluer un confrère en anglais. Il chuchote « bonjour », que le Tradmod traduit en « hello ». Il ne reste plus au personnage qu'à répéter « hé-loh ». Car il est évident que l'on ne peut répéter que ce que l'on « croit » entendre... Attention donc aux malentendus !

Ce modèle expérimental est loin d'être sans défauts. Ainsi, il a souvent tendance à travailler par approximation sémantique quand un interlocuteur utilise un mot qu'il ne connaît pas encore. Cela peut donner lieu à des quiproquos dramatiques (ex : le porteur peut comprendre « je vais vous gargariser », alors que son interlocuteur dit « je vais vous éviscérer »). Enfin, ses circuits ultra intégrés ont tendance à chauffer dangereusement quand ils sont surchargés d'informations contradictoires. Le Tradmod 3 produit alors un sifflement extrêmement désagréable, avant que sa micro pile n'explose en produisant une gerbe d'étincelles. Est-il besoin de préciser que l'on a intérêt à se débarrasser au plus vite de cet appareil dès qu'il commence à siffler ?

— **Conseils.** Utilisez le Tradmod 3 pour mettre un peu de suspense dans les conversations. La banalité s'installe ? Les joueurs commencent à oublier leurs traducteurs ? Provoquez un malentendu qui ne pourra être effacé qu'en déployant des trésors de diplomatie. Et n'oubliez pas qu'un Tradmod 3 qui explose peut faire croire aux personnes rencontrées que les Megas veulent les assassiner...

gneux. Par contre, s'ils le blessent d'une façon ou d'une autre, il s'enfuit aussitôt en poussant des cris plaintifs, ridicules pour un aussi gros animal. Le « monstre » en question est un goshlak hérissé, ou dragon sauteur, un paisible herbivore qui se nourrit de bois mort. Quand il a peur, il a tendance à adopter une attitude agressive afin d'effrayer ses agresseurs. Malgré son aspect, le goshlak déteste se battre, et il ne peut devenir dangereux que s'il n'a pas d'autre choix. Les Megas ont dérangé un spécimen qui faisait tranquillement sa sieste dans un buisson.

Le goshlak

I 2(1) D 12(6) V 8(4) M -(-) E -(-)
P 10(5) R 10(5) F 100(50) C 100(50) A -(-)
Vie : 50 ; Init : 15 ; Att : 8 ; Par : 10 ; Esq : - ; Pri-
se : - ; Renv : -.

Une fois le goshlak parti, les personnages font une terrible constatation : le tétraèdre de transfert, piétiné par le monstre, est fendu en deux. Il ne peut plus fonctionner ! Il ne leur reste plus qu'à espérer qu'il en existe un autre sur HMV 25, s'ils ne veulent pas avoir à attendre de longs mois qu'une expédition de secours vienne les récupérer...

Promenons-nous dans le bois

La forêt est enchantée (voir p. VIII *Un monde merveilleux*). Un petit sentier bien dessiné part de la clairière et s'enfonce dans le sous-bois qui résonne des trilles mélodieux d'innombrables oiseaux au plumage multicolore. Ce sentier conduit jusqu'à une étrange bâtisse nichée au pied d'un vieil arbre moussu. C'est une petite maison hémisphérique en terre battue, dont l'extérieur est décoré d'ornements blancs qui font penser à... de la crème chantilly. C'est ici que vit Suzia, une vieille paysanne mochtana en retraite, qui joue les drawas (une sorcière façon *Hänsel et Gretel* ou *Le magicien d'Oz*... mais sans pouvoirs magiques) pour amuser/terroriser les enfants du voisinage. La profession de drawas, comme bien d'autres, a été inventée par Boaltus... comme l'apprendront les personnages par la suite.

Quand les Megas frappent à la porte ronde de la maison, une vieille créature humanoïde à la peau couverte de poils sombres vient leur ouvrir. Elle est vêtue d'une grande robe noire, d'un chapeau pointu et possède un interminable nez crochu (un appendice postiche, emblème des drawas). Suzia, quoiqu'un peu surprise par l'aspect de ses visiteurs, finit par les inviter à entrer en baragouinant quelques mots incompréhensibles (les Tradmods 3 n'ont pas encore accumulé assez d'éléments pour fonctionner correctement).

La rencontre avec Suzia est très importante, car la drawas est la première indigène avec qui les Megas ont un contact. Ses seuls soucis vont être de déterminer quelle profession exercent ses visiteurs et quel est leur statut social (tout est expliqué dans l'encadré *Un monde merveilleux*). Après leur avoir proposé un succulent gâteau et une sorte d'infusion très sucrée, elle ne cesse de poser des questions en faisant de grands gestes, ce qui devrait permettre aux Tradmods 3 d'analyser les bases du langage de Gowa.



— *Conseils.* Amusez-vous à interpréter Suzia. Courbez-vous un peu, prenez une expression revêche et déversez un flot ininterrompu de mots sans suite (ex : « Galoug gominu drtmiak-lou galawit togino ? »), tout en mimant les activités de diverses professions (mineur, fermier, guerrier, etc.). A mesure de votre « conversation » avec les personnages, glissez quelques mots simples dans vos tirades (ex : « Fongut balbato manger des grouvail ? »). Enfin, parlez petit nègre, en émaillant vos phrases de mots farfelus (ex : « Vous vouloir dormir groubulu ? »). N'oubliez pas comment fonctionnent les relations sociales sur Gowa ! Si les Megas se montrent trop gentils, Suzia les traitera comme des moins que rien. A l'inverse, s'ils ne se laissent pas faire, la drawas se montrera très aimable.

Suzia va apprendre aux Megas un détail important : Sidhia, la capitale de Gowa, se trouve à une demi-journée de marche de sa cabane. C'est là que vit le Shmag Kakté, Sage des Sages, Roi des Rois, Seigneur des Seigneurs et Gloustral des Waltarus.

Elle proposera ensuite à ses invités de passer la nuit dans une des chambres d'amis de sa modeste demeure. Si les Megas acceptent, ils n'auront pas à le regretter : les matelas en plumes de choukroul sont très confortables. La drawas se lèvera toutefois au cours de la nuit pour préparer une mystérieuse mixture dans un grand chaudron (en fait, il s'agit d'une banale soupe aux légumes qu'elle servira au petit déjeuner).

Sur la route de Sidhia

Tant que les Megas sont dans la forêt, ils peuvent y faire des rencontres. Pendant le trajet jusqu'à Sidhia, lancez deux fois un dé à six faces sur la table ci-dessous (ajoutez 2 au résultat s'il fait nuit), afin de déterminer ce qui leur arrive (à moins que vous ne préfériez choisir vous-même la nature des rencontres).

TABLE DE RENCONTRES EN FORET

1) Une bande de brigands mochtanas (il y en a quarante, comme dans toute bande qui se respecte) tend une embuscade aux Megas dans le but de les dépouiller, y compris de leurs vêtements. Les brigands ne sont pas forcément très « méchants », à condition de ne pas se montrer trop agressif. Si les personnages tentent de discuter avec leurs agresseurs, ils peuvent éventuellement s'en sortir en s'acquittant d'un « droit de passage » (quelques dons). La tactique des brigands est simple : ils se cachent dans les arbres et menacent les voyageurs avec des arcs courts. En cas de besoin, ils glissent le long des lianes pour venir se battre à terre avec des gourdins.

Brigands mochtanas

I 10(5) D 12(6) V 10(5) M 9(4) E 10(5)
P 14(7) R 12(6) F 11(5) C 10(5) A 10(5)

Vie : 5/2/1 ; Init : 5 ; Att : 4 ; Par : 5 ;
Esq : 6 ; Prise : 5 ; Renv : 4 ; Tir : -

Arme : Sabre ; Feinte : 1 ; Rt : 58

Talents : Acrobatie 8 ; Remarquer 6 ; Pister 6 ; Vigile 4 ; Milieu sauvage 8 ; Pièges 4.

2) Une dizaine de bûcherons mochtanas armés de haches prennent les Megas pour des brigands déguisés, il faudra discuter longuement pour apaiser leurs soupçons.

Bûcherons

I 9(4) D 10(5) V 12(6) M 8(4) E 8(4)

P 10(5) R 12(6) F 14(7) C 12(6) A 11(5)

Vie : 6/3/1 ; Init : 5 ; Att : 5 ; Par : 4 ; Esq : 3 ; Pri-
se : 4 ; Renv : 2 ; Tir : -

Arme : Sabre ; Feinte : 1 ; Rt : 62

Talents : Acrobatie 6 ; Coordination 5 ; Débrouille 4 ; Remarquer 6 ; Milieu sauvage 5 ; Pièges 4 ; Premiers soins 3.

3) Des paysannes mochtanas (très jolies) cueillent des fruits dans la forêt. Après une première réaction de défiance, elles invitent les Megas à les accompagner jusqu'à leur village qui se trouve à proximité. S'ils acceptent, les personnages vont devoir s'expliquer avec un « chef de village » bourru, avant d'être conviés à prouver leur courage en affrontant les plus solides gaillards du village en combat au gourdin (les « gaillards » en question étant aussi des brigands, utilisez les caractéristiques données dans la première rencontre).

4) Cinq chasseurs mochtanas, montés sur d'étranges autruches recouvertes d'écailles (des vlops), abordent les voyageurs avant de leur proposer de poursuivre leur proie actuelle, un gwaltan, une sorte d'immense serpent doté de vingt-quatre pattes, aussi féroce qu'un tigre. Comme ils doivent ensuite rentrer sur Sidhia, l'invitation est séduisante.

Chasseurs

I 10(5) D 12(6) V 12(6) M 8(4) E 8(4)

P 12(6) R 13(6) F 10(5) C 10(5) A 12(6)

Vie : 5/2/1 ; Init : 6 ; Att : 6 ; Par : 5 ; Esq : 3 ; Pri-
se : 5 ; Renv : 4 ; Arme à dist : 6 (arc). Arme bl. :
Dague ; Feinte : 0 ; Rt : 60

Talents : Acrobatie 7 ; Coordination 7 ; Débrouille 4 ; Remarquer 7 ; Milieu sauvage 6 ; Pièges 8 ; Premiers soins 1.

5) Les Megas surprennent deux goshlaks énamourés en pleine danse de séduction (ils bondissent en tous sens en grognant « Arg ! »). S'ils ne parviennent pas à passer discrètement, les deux monstres se montreront très agressifs.

6) Les Megas rencontrent un voyageur solitaire qui les informe qu'ils se trompent de direction (il ment !). Lancez un dé à six faces pour savoir à qui ils ont affaire : 1 : un bûcheron ; 2 : un brigand ; 3 : un garde du palais de Sidhia ; 4 : une drawas ; 5 : un jeune paysan ; 6 : un vieil ermite mochtana. Comme les personnages exécutent un détour, ils font une nouvelle rencontre. Lancez à nouveau un dé à six faces.

7) Les Megas sont attaqués par un goshlak pris de fureur meurtrière (voir caractéristiques plus haut).

8) Les personnages sont assaillis par une nuée d'oiseaux carnivores à l'aspect repoussant (ailes membraneuses, plumage visqueux, bec acéré, yeux blanchâtres, cris de bébé hurlant).

Oiseaux hurleurs

I 2(1) D 4(2) V 14(7) M 2(1) E 1(0)

P 12(6) R 13(6) F 8(4) C 5(2) A 1(0).

Vie : 3/1/1 ; Init : 6 ; Att : 4 ; Par : - ; Esq : 4 ;

Prise : - ; Renv : 2.

La capitale en émoi

Sidhia est une petite ville ravissante, avec ses ruelles sinueuses bordées d'arbres fleuris et ses petites maisons rondes aux toits de chaume. Quand les Megas arrivent, les rues sont désertes et la capitale ressemble en fait à une ville fantôme. En tendant l'oreille, les personnages peuvent entendre, provenant du centre de la cité, les échos d'une puissante clameur.

Le centre de Sidhia est occupé par le palais du Shmag Kakté, un grand édifice en pierre bleue, dont les formes rappellent celles d'un château de conte de fée en réduction (tours élancées, enceintes crénelées, pont-levis, doutes où flottent des plantes aquatiques, etc.).

Toute la population de Sidhia est rassemblée au pied des remparts. On peut voir des commerçants, des aubergistes, des filles de joie (ravissantes), des mères de famille, des fermiers, etc. Cette foule scande des slogans que les Megas vont avoir du mal à comprendre : « Notre Shmag est un glourdef ! », « Bouge ton grofa, Shmag de mes trolky ! », « Shmag troglia, montre-toi, les Gowains sont dans la stroudia ! ».

Au bout d'un moment, un Mochtaga vêtu de splendides atours (robe de satin vert, écharpe en plumes jaunes) apparaît au sommet des remparts et se lance dans un petit discours solennel : « Gowains, votre Shmag Kakté vous a entendu. Il va vous zornafer en grébulant une grande mostaouète. Mais il a besoin de shlolobos pour le conseiller. Choisissez ceux qui vont le gloudre et la mostaouète commencera. »

A ces mots, la foule devient brusquement silencieuse. Les cris sont maintenant remplacés par des chuchotements inquiets. Les personnages peuvent saisir quelques bribes de phrases : « ... toi, tu es courageux... et puis flouchtra, toujours des shlolobos... pourquoi tu n'y vas pas ?... non, toi... laissez mon mari tranquille, il a du carboch à la maison... »

Soudain, un vieux Mochtaga s'approche des Megas avec un air soupçonneux et leur demande : « Aimez-vous les golnarfs, étrangers ? » Quelque soit la réponse des personnages, le vieillard lève les bras au ciel en poussant un grand cri : « Gowains, nous avons trouvé nos shlolobos ! » Toute l'assistance se tourne alors vers les Megas et, sans l'ombre d'une hésitation, entonne un chant joyeux : « Ils sont grands, ils sont beaux, ce sont nos shlolobos ! Ils woustent vite, ils jorfont fort, ce sont nos shlolobos ! »

Avant d'avoir pu esquisser le moindre geste, les personnages sont portés en triomphe par la foule jusqu'au pont-levis. Là, des gardes en armure argentée les accueillent avec déférence et leur font signe d'entrer dans l'édifice. Impossible de faire autrement, la populace bloque toute possibilité de retraite...

— *Conseils.* Rien ne vous interdit de développer ce passage de l'aventure, si vous le désirez. Ainsi, par exemple, vos Megas peuvent très bien trouver une ville paisible, rentrer dans une auberge, discuter avec des habitants (qui ne leur diront rien sur le Shmag), se disputer avec



des Mochtanas xénophobes, etc. Rappelez-vous toujours que la société de Gowa est très proche de celle du Moyen Âge européen et vous n'aurez aucun mal à décrire ce que voient vos personnages. Quoi qu'il en soit, les Megas devront toujours finir par être portés en triomphe jusqu'au palais.

Le roi peureux

Les Megas sont accueillis en grande pompe dans la vaste salle du palais de Sidhia. C'est un lieu somptueux, décoré d'armes et de bannières flamboyantes. Des seigneurs aux vêtements chamarrés forment une haie d'honneur pour conduire les personnages jusqu'à un immense trône de bois sculpté sur lequel est assis un minuscule Mochtaga replet qui porte d'immenses bottes à revers : le grand Wouzar IV, Shmag Kakté de Gowa. Le souverain est un petit (1,20 m) humanoïde obèse et extrêmement couard. Il est également imbu de sa personne, prétentieux, méprisant, égoïste, menteur, hypocrite, etc. Bref, il est loin de n'avoir que des qualités !

Le roi Wouzar

I 9(4) D 7(3) V 8(4) M 8(4) E 7(3)

P 10(5) R 10(5) F 8(4) C 12(6) A 7(3)

Vie : 5/2/1 ; Init : 4 ; Att : 1 ; Par : 2 ; Esq : 1 ; Prise :

0 ; Renv : 1. Arme bl. : Dague ; Feinte : 0 ; Rt : 50

Talents : tous entre 0 et 2.

Wouzar IV, comme tous les Mochtanas déjà rencontrés, commence par soumettre les Megas à un interrogatoire serré (franchement, vous devriez lire l'encadré *Un monde merveilleux*). Pendant cette conversation, les personnages apprennent plusieurs choses intéressantes : un Shmag Kakté doit traditionnellement, une fois dans sa vie, effectuer une grande quête (Mostaouète) dans les Montagnes noires. En principe, cette quête n'est qu'une formalité, mais les deux derniers prédécesseurs de Wouzar IV n'en sont jamais revenus... ce qui n'incline guère le Shmag actuel à tenter l'aventure. Son peuple, ne comprenant pas ses réticences, insiste pour qu'il parte. Jusqu'à présent, Wouzar avait pris pour prétexte qu'aucun héros (shlolobo) n'acceptait de l'accompagner, pour différer son départ. Et voilà que des étrangers arrivent et se portent volontaires...

Les Megas sont obligés d'accompagner le Shmag dans sa quête, qu'ils le veuillent ou non. S'ils essayent de se soustraire à cette obligation, ils seront considérés comme parjures, un « crime » puni de mort sur Gowa.

— *Conseils.* Pour vos descriptions du palais, pensez à ce que pourrait être le château du roi

Arthur, s'il avait la taille d'un petit manoir. N'oubliez pas de signaler qu'une jolie table circulaire, couverte de poussière, est rangée dans un coin de la salle du trône. Si les joueurs réussissent un jet de « remarquer », leurs personnages verront une minuscule médaille dorée en forme de tétraèdre autour du cou du souverain : l'emblème du pouvoir des Shmags ! Si pendant leur séjour au palais les personnages posent des questions à propos de Boaltus, leurs interlocuteurs réagiront toujours de la même manière : ils paraîtront effrayés et diront qu'il ne faut surtout pas prononcer le nom du Prophète. Impossible de leur en soutirer plus.

La grande mostaouète

Après une bonne nuit de sommeil, les Megas quittent le palais avec Wouzar. Une foule en liesse les accompagne jusqu'aux limites de la ville.

Pour atteindre les Montagnes noires, il faut traverser le Bois ensorcelé, une épaisse forêt marécageuse parfaitement sinistre, mais dont la faune ne paraît pas très dangereuse (elle est surtout composée d'oiseaux inoffensifs et de lapins blancs). Les personnages vont une fois encore faire deux rencontres au cours de ce voyage.

● **La crapotka grez** (traduction approximative : capeline écarlate). Une jeune Mochtana habillée d'une cape rouge et portant un panier sous le bras accoste les voyageurs : « Vous ne connaissiez pas de vieilles dames dans le besoin ? » La jeune personne en question est une crapotka grez, une profession que l'on exerce de mère en fille, et qui consiste à apporter de la nourriture aux personnes âgées qui ne peuvent pas faire leurs courses elles-mêmes. Elle est très gentille, mais avoue ne pas avoir beaucoup de « clientes ».

● **Le wouh.** Une horrible créature velue, grande comme un homme, au pelage noir et aux longs crocs luisants, coupe le chemin aux voyageurs et pousse des rugissements... un peu ridicules. Si les Megas se montrent menaçants, la « créature » retire son masque (c'est un Mochtana déguisé) et proteste : « Eh ho, pas de blagues ! Je fais juste mon travail, moi ! » Le wouh est le mari de la crapotka et il est censé rançonner les personnes qui passent dans les environs.

— *Conseils.* Tirez parti de la couardise du Shmag pour « irriter » un peu vos personnages. Wouzar IV sursaute au moindre craquement et refuse de prendre le moindre risque, tout en n'arrêtant pas de se vanter des innombrables exploits (imaginaires) qu'il a accomplis au cours de son règne.

Les montagnes de l'effroi

Les Megas et le Shmag bivouaquent au pied des Montagnes noires alors que la nuit commence à tomber. Les montagnes en question sont en fait plus des grosses collines arrondies que de véritables montagnes. Il serait toutefois imprudent de s'y aventurer dans l'obscurité.

Pendant la nuit, des bruits terrifiants résonnent dans l'obscurité : grincements horribles, hurlements démoniaques, pas pesants. Au petit matin, l'expédition peut reprendre son chemin. Au bout d'une petite heure de marche entre les collines, les Megas font une macabre décou-

verte : des squelettes pris dans la boue du chemin. Wouzar se met aussitôt à bafouiller en tremblant : « Wouzar III et ses sholobos ! Nous sommes perdus ! Aaah... » Sur ce, il s'évanouit. Les ossements sont en piteux état, ils ont été brisés en de nombreux endroits et les crânes sont tous défoncés. Tandis que les Megas se perdent en conjectures, un bruit formidable les fait se retourner juste à temps pour voir un gigantesque cyclope armé d'une massue descendre d'une colline avec l'intention évidente de leur faire passer un mauvais quart d'heure. Le cyclope mesure 5 m de haut, son corps est couvert de fourrure d'un jaune écœurant et sa bouche est garnie de dents pointues. Si les personnages réussissent un jet de « remarquer », ils peuvent noter quelques détails bizarres : sa démarche est mécanique, ses articulations grincent horriblement et une petite ouverture dans son cou laisse apparaître un entrelacs de fils et de câbles. Ce cyclope est un robot !

Cyclope

I 6(3) D 8(4) V 12(6) M -(-) E 4(2)

P 16(8) R 12(6) F 12(6) C -(-) A 6(3).

Vie (utiliser table « résistance matériaux ») : niv blindage : 12, dégâts 15/2/1/max : 90 ; Init : 7 ; Att : 5 ; Par : - ; Esq : 3 ; Prise : 10 ; Renv : 2 ; Tir : 5 (laser) ; Rt : -

Talents : Acrobatie 1 ; Discrétion 4 ; Remarquer 8 ; Milieu sauvage 4 ; Pièges 0.

Pour résoudre cette rencontre, les Megas ont deux options :

— Ils peuvent se battre. Le robot étant blindé et insensible aux paralyseurs, le combat risque de ne pas tourner à leur avantage.

— Ils peuvent essayer de faire une diversion, afin que l'un d'entre eux grimpe sur le géant par derrière pour lui arracher quelques-uns des câbles visibles au niveau de son cou (Test de Force contre résistance des câbles : niv 2, dégâts 3/1/0 max 8). Dans ce cas, le cyclope s'immobilisera instantanément et s'effondrera dans un fracas de tonnerre.

Si les personnages pensent à examiner le robot de plus près, ils constateront qu'il s'agit en fait d'un modèle de nettoyage ganymédien qui a été grossièrement modifié. Sa « fourrure » semble avoir été taillée dans un tapis et il a manifestement été bricolé par une personne qui ne s'y connaissait pas trop en mécanique.

Le prophète au bois dormant

En poursuivant leur progression dans les Montagnes noires, les Megas découvrent au détour d'une colline une petite maison de bois presque entièrement recouverte de plantes grimpantes. En coupant les quelques lianes qui obstruent le passage, ils peuvent atteindre la porte. Ils entrent alors dans une grande pièce poussiéreuse dont le centre est occupé par un sarcophage transparent dans lequel repose un vieux Ganymédien habillé d'une robe blanche : Boaltus. A part le sarcophage, la pièce contient une cheminée, un lit, une table avec quelques tabourets et une grande bibliothèque pleine d'ouvrages de sociologie et d'ethnologie. Le sarcophage transparent est un caisson cryogénique. Sur sa partie supérieure, une bouche est peinte. Si on pose ses lèvres sur ce dessin, le processus

de réveil se déclenche automatiquement et Boaltus reprend ses esprits au bout de quelques minutes. Quand le Ganymédien ouvre les yeux, il contemple avec surprise les personnages, avant de s'écrier : « Et flûte, des Megas !... »

Le rêve du Ganymédien

Les personnages vont maintenant apprendre ce qui s'est passé...

Lorsque Boaltus a visité pour la première fois HMV 25, il a littéralement été subjugué par son cadre enchanteur. Les Mochtas lui sont apparus comme un peuple sympathique, et surtout très facilement influençable (dès son arrivée sur Gowa, il avait tout fait pour se faire passer pour un demi-dieu... avec succès). Il eut alors très vite l'idée de se livrer avec eux à une expérience qui lui tenait à cœur depuis longtemps. Passionné de folklore terrien, il avait toujours rêvé de créer une société « idéale » en prenant comme modèle des mythes populaires (le Chat botté, le Petit Chaperon rouge, etc.).

Pour mener à bien son projet, il fallait à tout prix éviter que l'Assemblée galactique s'intéresse à HMV 25. Il fit donc disparaître tous les fichiers concernant la planète, avant de rédiger un rapport erroné qu'il dissimula de son mieux dans les archives de l'AG. Ensuite, il se procura tout le matériel dont il avait besoin, avant de repartir discrètement sur Gowa.

Pendant plusieurs années, il prétendit être un prophète qui allait apporter le bonheur aux Mochtas. Usant de la terreur et des moyens de persuasion que lui procurait un équipement sophistiqué, il transforma profondément la culture d'HMV 25. Il créa ainsi diverses professions comme les drawas, les wouh, etc.

Quand il jugea que sa tâche était achevée, il se retira dans les Montagnes noires. Avant son départ, il ordonna à ses « sujets » d'oublier jusqu'à son nom, afin que la société se développe de manière autonome à partir des bases qu'il lui avait données. Il exigea cependant que tous les Shmags effectuent, au moins une fois au cours de leur vie, un voyage dans les Montagnes noires, afin qu'il puisse apprendre de leur bouche comment les choses évoluaient et leur donner éventuellement des instructions complémentaires. Pour préserver sa quiétude, il eut l'idée d'employer un robot de nettoyage transformé en cyclope (l'amener sur HMV 25 ne fut pas une mince affaire). Ce robot ne devait normalement laisser passer que les Shmags... mais il s'est détraqué au cours de ces dernières années.

Epilogue

La maison de Boaltus a une cave blindée qui abrite un tétraèdre. Comme le Ganymédien a manqué aux devoirs les plus élémentaires des Megas, il va maintenant falloir qu'il rende des comptes à l'Assemblée galactique. Les personnages, quant à eux, auront bien mérité quelques jours de vacances.

Jean Balczesak

illustration : Rolland Barthélémy

Un monde merveilleux

HMV 25 n'a rien de la planète inhospitalière dépeinte dans le rapport de Boaltus. Bien au contraire, il s'agit d'un monde de type Terre dont le principal continent est soumis à un climat tempéré. Sa faune et sa flore sont extrêmement variées et les prédateurs dangereux sont rares.

A part quelques Humains dégénérés (les Zoms) qui vivent aux pôles, les indigènes – les Mochtas – sont des humanoïdes omnivores ressemblant un peu à des félins (comme les Hommes-Chats de Voishoam). Leur société est bâtie sur un modèle féodal très proche de la civilisation médiévale occidentale. Il y a un grand roi (le Shmag Kakté), des seigneurs guerriers (les volashs) et des serfs (les vashts).

Les Mochtas appellent leur planète Gowa. Ils vivent dans des villages de fermiers ou dans de grosses bourgades commerçantes comme Sidhia, la capitale, où se trouve le palais du Shmag Kakté.

Les Mochtas se répartissent en deux grandes catégories : les Mochtagas à la fine fourrure dorée et les Mochtanas au pelage plus sombre.

Les Mochtagas – qui vivent essentiellement dans les villes – se veulent raffinés et subtils, alors que les Mochtanas de la campagne aiment souvent se montrer vulgaires et rustres. Les deux ethnies cohabitent pourtant sans problèmes, même si elles éprouvent une certaine condescendance l'une vis-à-vis de l'autre.

La société mochta accorde une grande importance au rang social des individus, ce qui se caractérise par quelques coutumes très « particulières » :

- Toutes les classes ont des signes distinctifs (coiffures, couleurs, emblèmes) qui permettent de les identifier instantanément. Par exemple, les paysans portent une grande tresse, alors que les rémouleurs portent des gants de cuir. L'ennui pour les Megas, c'est qu'en tant qu'étrangers, ils ne possèdent pas de signes distinctifs reconnus. Tous les Mochtas qu'ils rencontreront éprouveront donc une certaine méfiance à leur égard (ce sont des Zoms !) et essayeront, en les interrogeant, de découvrir à quelle caste ils peuvent être assimilés.

- L'attitude et la façon de parler déterminent le statut de chacun. Ainsi, un grand propriétaire terrien aura tendance à être plus prétentieux et vaniteux qu'un modeste métayer qui parlera toujours d'une voix douce... sauf quand il dispute ses enfants. Quand un Mochta en rencontre un autre, les premières phrases qu'ils échangent leur permettent rapidement d'établir un « rapport de force » qui restera immuable pendant toute la conversation. Attention : le simple fait de s'excuser ou de se montrer trop poli est considéré comme un signe de faiblesse ! Si les Megas abordent leurs interlocuteurs comme s'ils étaient leurs égaux, ceux-ci essayeront d'abord de se montrer arrogants et autoritaires. Si les personnages ne se laissent pas faire, les Mochtas finiront toujours par se comporter de façon aimable et serviable. « L'égalité » est en effet un concept inconnu sur Gowa. Il ne faudrait toutefois pas croire que les Megas ont intérêt à être agressifs avec les Hommes-Chats qu'ils rencontrent. Les Mochtas vivent en paix depuis des siècles et, pour eux, la méchanceté est le pire des vices (bien qu'il existe des criminels). En étant trop brutaux, les personnages peuvent s'attirer les foudres de la population !

- Si un Mochta est persuadé que son interlocuteur est très puissant, il le considérera comme son « maître » et se pliera à tous ses desirs sans rechigner.

— *Conseils.* Quand vous créez une société imaginaire, vous avez tout intérêt à vous inspirer directement d'une civilisation terrestre que vous connaissez bien, qu'il s'agisse de l'Égypte antique, du Japon médiéval ou de l'Italie de la Renaissance... pour ne donner que quelques exemples. De cette façon, vous serez toujours en mesure de répondre de manière crédible aux innombrables questions dont vous assailliront les joueurs (qu'est-ce qu'ils mangent ?, comment est organisée la ville ?, etc.). Par contre, n'hésitez pas à imaginer des costumes ou des détails architecturaux originaux, afin que les Megas se sentent toujours dépayés.