Un scénario Casus Belli pour

Mega

L'homme qui voulut être roi

Ce scénario pour **MJ, joueurs et personnages expérimentés** utilise deux cadres de jeu (la planète Juh'Arddan et Pirate Point) présentés dans *La Gazette galactique* du n° 85, et p. 102 des règles de *Mega* version Descartes (pour Pirate Point). Il faut travailler un peu ces décors pour étoffer les descriptions du texte.

Briefing

Norjane, un matin comme tous les autres, et pour ne pas faillir à la tradition, une convocation en salle de briefing. Le major a l'air d'avoir passé une mauvaise nuit, et se montre un peu plus brusque que d'habitude.

« Bonjour messieurs. Vous allez hériter du dossier d'un agent assassiné en cours de mission. J'espère que vous ne ferez pas les mêmes erreurs que lui. Il y a quelques mois, nous avons découvert un important trafic d'armes qui suivait la filière classique : fabrication discrète sur une planète déserte par un gros consortium multiplanétaire, puis vente à des contrebandiers qui distribuaient à certaines entités politiques de la Frange. Rien que de très classique jusque-là, tout au plus un boulot pour la Garde galactique, qui s'en est d'ailleurs occupée avec son professionnalisme habituel.

L'ennui est qu'une partie des armes a disparu dans la nature, détournée par un employé du consortium, un certain Ydrav. La liste détaillée du matériel concerné figure dans le dossier… Son indélicatesse a été découverte par ses employeurs et, d'après nos rapports, il n'avait qu'une courte longueur d'avance sur un groupe de chasseurs de primes. Nous avons perdu sa trace sur Juh'Arddan.

Quelques semaines plus tard, l'un de nos observateurs en place sur Archid-9, un monde talsanite primitif, nous a fait parvenir un rapport dans lequel il était question de magiciens venus des étoiles qui foudroyaient ceux qui osaient leur résister à l'aide de « pierres magiques ». Il a réussi à nous en faire parvenir une. C'est un laser, du lot manquant. Il y a joint plusieurs vues holos de vaisseaux spatiaux, visiblement originaires de l'AG. Nous avons envoyé plusieurs équipes sur Archid-9. Parallèlement, nous avons chargé Parvas Carwen, l'un de nos meilleurs agents, de retrouver Ydrav et de remonter jusqu'à son commanditaire. Carwen s'est rendu sur Juh'Arddan. Il a été retrouvé mort dans l'un des hôtels du continent nord, il y a quarante-huit heures de temps standard. Vous allez vous rendre sur place, retrouver ses assassins et découvrir qui est derrière toute cette histoire. Vous partez dans dix minutes. Bonne chance. »

Le major n'a malheureusement guère de renseignements supplémentaires. Le dossier qu'il leur remet contient en gros les mêmes informations, un peu plus délayées, plus quelques renseignements sans intérêt sur Carwen et sa carrière de Mega (très bon agent, remarquablement noté). La liste des armes que les PJ sont censés retrouver est décourageante : il y en a littéralement des tonnes, et il s'agit de matériel de guerre lourd et semi-lourd (de l'hovertank aux armes énergétiques d'appoint).

Le dessous des cartes

Toute cette affaire prend sa source à Pirate Point, et plus précisément dans le cerveau de Judhascar Hernscz, l'un des plus gros caïds du crime de ce secteur galactique. Judhascar est vieux, et commence à être blasé. Être à la tête d'une des plus grosses organisations criminelles de la galaxie ne l'amuse plus. Il rêve de défis nouveaux et de sensations fortes. Devenir roi d'une planète primitive, par exemple. Archid-9, avec sa civilisation quasi médiévale et ses paysages grandioses, est exactement le genre de monde dont il a toujours rêvé. Il avait bien assez d'hommes pour monter une petite armée, mais restait le problème de l'armement. En temps normal, le marché des armes de guerre est très surveillé par les autorités de l'AG. Mais un beau jour, son activité de contrebandier en gros lui a valu d'entrer en contact avec un certain consortium industriel qui faisait un peu de trafic d'armes. Corrompre Ydrav, l'un des employés du consortium, et le convaincre de disparaître avec un cargo entier de matériel lourd, n'a pas été si difficile.
Dûment étiquetées « produits artisanaux de Gorgluth-V », les armes attendent paisiblement dans un entrepôt de Juh'Arddan. Judhascar a commencé à les faire sortir, par petites quantités, et à les utiliser pour sa tentative de conquête. L'opération était presque terminée lorsque Carwen a commencé à fourrer son nez dans leurs affaires. Les hommes de Judhascar l'ont assassiné, croyant avoir affaire à un « simple flic de la Garde ». Selon toute probabilité, les PJ vont leur donner l'occasion de s'en mordre les doigts.

ACTE I

Juh'Arddan

Bienvenue !

Le point de Transit se trouve sur le continent sud, dans l'habituelle cave bétonnée. Celle-ci est située sous un hôtel. L'agent résidant est une très belle jeune femme, qui les accueille très aimablement, leur donne de faux papiers, ainsi que l'adresse de l'hôtel où est mort Carwen. Si on lui demande d'autres précisions, elle soupire et répond que Carwen ne lui a pas envoyé de rapports. Il est arrivé une dizaine de jours avant sa mort, et ne l'a plus contactée après. Lorsqu'elle a appris son décès par ses relations dans l'administration planétaire, elle a averti la Guilde. Maintenant, c'est aux PJ de jouer.
Les navettes pour le continent nord sont fréquentes. Les Megas peuvent s'y précipiter, ou prendre quelques heures pour s'acclimater à leur nouvel environnement, et réfléchir à une stratégie. Ne vous privez pas pour leur décrire quelques merveilles pendant le trajet. Après tout, ils sont sur un monde qui abrite tous les chefs-d'œuvre de la galaxie, ou peu s'en faut.
L'hôtel où le crime a été commis porte le nom officiel d'« unité de logement et de divertissement QDXN - 694030 F », mais sa façade arbore en une demi-douzaine de langues « Palais des plaisirs ». C'est un immense bâtiment cubique qui, de l'extérieur, fait beaucoup penser à une usine, ou à une raffinerie. En revanche, l'intérieur est absolument magnifique, dans une centaine de styles planétaires différents.
Carwen était logé dans l'aile ouest, au second étage. Le personnel est essentiellement composé de robots, qui sont programmés pour faire la conversation aux clients sur le temps, l'exposition, les coutumes locales... mais pas sur les crimes. Quant au gérant (un gros Ganymédien vert vif, avec une crête rouge), il est peu causant. Si les PJ prennent la peine de l'approcher sous une couverture intelligente, il s'ouvrira un petit peu. Autrement, il les adresse à la police. Pour autant qu'il soit concerné, il n'est même pas certain qu'il y ait eu meurtre. Cela aurait aussi bien pu être un tragique accident. Carwen est rentré dans sa chambre un soir, et au matin, il était mort dans son lit, apparemment sans avoir souffert. Dans la nuit, le système de contrôle climatique de sa chambre s'est déréglé (ou a été déréglé ?). L'atmosphère de la pièce est passée du mélange oxygène-azote adapté aux humains à un composé azote-CO_2, idéal pour les J'Rerther.
Si les PJ le désirent, il est même prêt à les laisser visiter la partie « privée » de l'hôtel, là où se trouvent toutes les machines qui régulent la gravité, la chaleur, la composition de l'air, et ainsi de suite (pour des raisons de rentabilité, les autorités planétaires ont imposé la construction de ces hôtels « modulaires », plutôt que de construire des hôtels conçus à 100 % pour certaines races exotiques). La totalité du système est régi par Astar, un ordinateur semi-intelligent qui est toujours heureux de bavarder avec de nouveaux venus. Il n'a malheureusement pas grand-chose à dire, sinon qu'il ne s'explique pas comment cette « malheureuse affaire » a pu se produire. En tout cas, il n'en est pas responsable et n'a rien remarqué d'anormal cette nuit-là (en fait, les assassins ont opéré à distance, pénétrant dans le système et le manipulant depuis leur planque, à des dizaines de kilomètres de l'hôtel). Après quoi, ils ont fait oublier leur intervention à Astar. Un PJ spécialisé en robotique pourrait peut-être comprendre de quoi il retourne... Astar est tout disposé à coopérer. A sa manière, il a peur que tout cela lui retombe sur le dos et qu'il soit reprogrammé ou pire, désactivé pour de bon.
La chambre de Carwen a été louée à une famille de touristes (des Talsanites issus d'une culture aristocratique et guerrière, qui prendront assez mal toute intrusion dans leur vie privée). Moyennant un peu de diplomatie, il est possible de la récupérer et de la fouiller. Collé derrière l'armoire, les PJ trouveront un petit cube noir, gros comme un dé à six faces. C'est un mémocube fabriqué à Norjane ! L'assassinat à distance a un défaut : il ne permet pas d'éliminer les preuves.
Le cube renferme les premières notes de travail de Carwen, comment il s'est rendu au centre administratif de la planète, comment il a épluché tous les manifestes de chargement des divers vaisseaux-cargo qui quittent régulièrement Juh' Arddan, et comment il s'est rendu compte que la société d'import-export Qwarbian était contrôlée en sous-main par un « parrain » célèbre, un certain Judhascar Hernscz. Dans ses dernières notes, il annonce son intention de fouiner dans cette direction.

Les autorités

Sur un monde comme celui-ci, elles sont discrètes, mais relativement efficaces en temps normal. L'ennui est qu'elles sont également débordées. La mort d'un simple touriste originaire d'une planète reculée de la Frange (la couverture de Carwen) a peu de chance de les mobiliser.
Après un bref examen du système informatique de l'hôtel et une fouille rapide des bagages de Carwen, elles ont délivré un certificat de mort accidentelle et classé l'affaire.

Qwarbian

En tout état de cause, pour la suite de l'enquête, les PJ vont avoir besoin de se rendre à la capitale planétaire, que les résidants appellent « le Centre ». C'est une petite ville-puits, située au pôle nord. Qwarbian y possède les quarante-cinquième et quarante-sixième niveaux. Le Centre a des allures de petite ville provinciale : quelques hôtels, une vie nocturne quasi inexistante, et une population qui tient à sa tranquillité. Il y a, bien entendu, des bornes d'information un peu partout. Il est possible d'y obtenir les informations de base sur Qwarbian.
C'est une grosse entreprise, extrêmement diversifiée. Entre autres choses, elle contrôle une partie du réseau de transport planétaire, plusieurs sociétés de travaux publics situées hors planète, et la concession de la « gestion du patrimoine artistique » d'un secteur situé au sud-est du continent (un secteur relativement petit, d'ailleurs : la moitié de la taille de la France).
Si les PJ cherchent à qui elle appartient, ils tomberont sur un holding basé dans l'équivalent galactique d'un paradis fiscal, qui lui-même appartient à un groupe d'investisseurs... dont un homme d'affaires qui, selon les dossiers de la Garde galactique, est l'homme de paille de Judhascar (encore faut-il avoir accès aux dossiers de la Garde). Le nom de Judhascar n'est pas très connu du grand public, mais la Guilde a quelques informations sur lui. Nous en reparlerons dans la seconde partie.
Pour l'heure, les PJ se trouvent dans l'obligation de s'assurer que Qwarbian est bien impliquée. Par quel bout prendre un pareil mastodonte ? Les possibilités sont nombreuses, et attendez-vous à ce que les Megas aient leurs propres idées.

● Se faire passer pour des touristes et visiter le secteur administré par Qwarbian permet de prendre du bon temps, mais ne fera rien avancer du tout.

● Il est possible de laisser tomber leur couverture, et d'expliquer aux autorités qui était Carwen, et ce qu'il venait faire. Il faudra dépenser pas mal de temps et de salive, mais la police locale connaît l'existence de la Guilde, et est prête à coopérer. Dans ce cas, les PJ pourront faire faire une partie du travail de routine par la police…

● S'infiltrer dans Qwarbian est une idée, mais inutile de s'y présenter en personne. Dans le meilleur des cas, les PJ seraient engagés comme agents de sécurité, et envoyés garder un entrepôt au fin fond de la planète. En revanche, le Transfert est une arme subtile et imparable. Il suffit de repérer un cadre de Qwarbian, de s'y transférer un matin lorsqu'il part travailler, et de fouiller sa mémoire, puis son système informatique. Il serait surprenant qu'ils tombent du premier coup sur le bon responsable, mais ils pourront trouver dans l'esprit de leur victime le nom du « directeur des projets spéciaux », un certain Horgvar. Selon le sondé, il a été nommé tout récemment et pour des raisons peu claires.

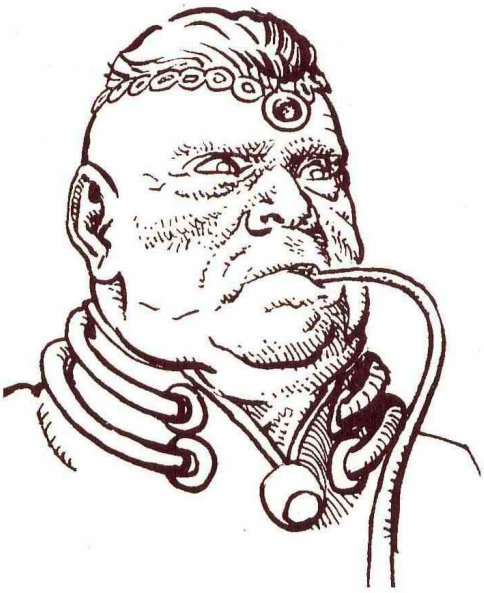
Il ne reste plus qu'à trouver Horgvar. Il dispose d'un grand appartement au quarante-cinquième niveau de la cité-puits, mais il y séjourne assez rarement. Il est plus souvent à Quadrant Nord, une petite unité administrative souterraine située à quelques centaines de kilomètres du pôle, juste au centre du secteur administré par Qwarbian. Si les PJ sont idiots, ils pourront tenter une approche directe, qui leur vaudra une discussion peu concluante, suivie presque immédiatement par l'envoi d'un ou plusieurs assassins. Là encore, le Transfert représente une solution plus subtile et infiniment plus efficace. Hélas, Horgvar a une Volonté élevée, et le processus risque d'être difficile (calculez-la de manière à laisser une chance aux Megas). Ils apprendront qu'Horgvar est en réalité Ydrav, dont le visage a été remodelé. Il ne lui reste plus qu'un chargement d'armes à faire disparaître, puis il partira pour Pirate Point. Pour l'heure, le matériel est stocké dans un entrepôt de Quadrant Nord. Les PJ peuvent lire l'emplacement dans son esprit.

Il est intéressant de noter qu'Horgvar-Ydrav est extrêmement nerveux, et terrifié à l'idée que ses ex-employeurs du consortium aient pu envoyer des chasseurs de primes à ses trousses. Les Megas pourront peut-être jouer sur cette peur… Mais n'oubliez pas qu'un homme effrayé est prompt à réagir brutalement, et fait facilement des erreurs.

L'entrepôt

Quadrant Nord est situé au milieu d'une chaîne de montagnes, dans l'un des rares coins du secteur où chaque centimètre carré ne soit pas occupé par des œuvres d'art. C'est un complexe souterrain parfaitement banal, avec des murs bétonnés, des entrepôts, un centre de communication et des zones d'habitation qui abritent les équipes de maintenance du secteur (les merveilleuses constructions de Juh'Arddan ont besoin d'être sans cesse entretenues et protégées des déprédations des touristes).

L'entrepôt qui intéresse les PJ est une vaste salle bétonnée, au premier sous-sol de Quadrant



Nord, juste à côté de la base des navettes orbitales (qui relient la base aux installations orbitales. L'installation est légale, mais rarement utilisée).

Les PJ vont sans doute avoir envie de jeter un coup d'œil. Le Transfert est, là encore, la meilleure solution. Il est également possible de se fabriquer de fausses accréditations et d'entrer en personne. Si c'est la solution choisie par votre groupe, n'oubliez pas de leur faire très peur… mais tout se passe bien.

Les armes sont emballées dans des conteneurs qui portent la mention « objets artisanaux », au milieu de conteneurs parfaitement innocents, pleins de statuettes, tapis et autre bric-à-brac pour touristes.

A ce stade, l'enquête est terminée. Les PJ n'ont plus qu'à donner l'adresse de l'entrepôt à l'antenne locale de la Garde galactique, qui intervient immédiatement, capture tout le monde et récupère les armes. Ceci fait (si les PJ sont d'humeur guerrière, laissez-les participer à l'action), il faut rentrer à Norjane.

Retour à Norjane

Les PJ font leur rapport, reçoivent quarante-huit heures de permission… et sont rappelés à la fin de la première journée. Le major explique que la Garde vient de leur transmettre le résultat des interrogatoires des prisonniers. Le lien avec Judhascar est confirmé. Par ailleurs, la situation sur Archid-9 s'est suffisamment dégradée pour que l'AG commence à envisager de faire intervenir la FRAG. Une action aussi brutale risquerait de causer des dommages irréparables à la fragile culture indigène (et à la planète elle-même! La FRAG ayant tendance à vitrifier purement et simplement tout ce qui s'oppose à elle à coups d'armes atomiques). La Guilde a donc décidé d'une action plus subtile. Selon toute probabilité, c'est Judhascar qui est derrière l'offensive. Eh bien, les PJ vont l'enlever et le livrer à la justice (la Garde a refusé d'assurer elle-même l'opération! Pirate Point n'est pas dans sa juridiction).

Le dossier sur Pirate Point est succinct, et celui sur Judhascar est à peine plus épais. Les PJ auront une idée de son apparence et de sa carrière (une longue liste d'exactions diverses, allant de l'escroquerie à la piraterie en passant par la contrebande et les trafics financiers).

ACTE II

Pirate Point

Bienvenue ! (bis)

Les PJ sont transités sur Mandn'na-6, la planète la plus proche (qui appartient à l'empire fiblir). Ils débarquent en pleine opération espace-sol, lancée par les forces de l'autre empire fiblir. C'est le chaos, des dizaines de navettes survolent la ville, des troupes de débarquement équipées de ceintures anti-grav commencent à toucher le sol. Dans ce contexte, atteindre l'astroport et y voler un vaisseau n'est pas très difficile. Évidemment, les Megas risquent de se faire descendre par les chasseurs spatiaux ennemis (qui ne comprennent pas le mot « neutre »). Une fois de plus, faites-leur peur, obligez-les à lancer quelques dés, mais ne les pulvérisez pas.

Ils passent en triche-lumière juste à temps… Bien entendu, ils ont les coordonnées complètes de Pirate Point. Ils y arrivent deux heures subjectives plus tard. L'énorme station spatiale paraît relativement déglinguée, mais ses défenses sont en parfait état de marche. Ils sont interceptés par deux chasseurs, puis conduits à un sas, et présentés au contremaître.

Ce dernier est un gros humanoïde de race indécise, à la peau bleutée. Il écoute le baratin de couverture que les PJ ne manqueront pas de lui servir, et leur accordera la permission de séjourner ici « le temps que vous fassiez vos preuves » (son accueil sera nettement plus cordial si les Megas ont pris le temps de dévaliser une banque sur Mandn'na, de voler un vaisseau militaire, ou d'arraisonner un ou deux appareils marchands avant de venir).

Inspi BD : Pour avoir une bonne idée de l'ambiance qui peut régner sur une base pirate, lisez *Burton & Cyb* (Ortiz et Segura, 4 titres parus chez Glénat).

Le séjour

A partir de maintenant, les PJ sont membres de l'équivalent spatial de l'île de la Tortue. Ils vont disposer d'un ou deux jours de calme, le temps de reconnaître les lieux. Après quoi, les pirates s'attendent à ce qu'ils commencent à se rendre utiles. Autrement dit, qu'ils servent dans l'équipage d'un vaisseau pirate, ou qu'ils s'engagent dans « l'équipe administrative » placée sous le commandement du gouverneur de la station (cette année, il a été nommé par l'empire fiblir A. Il est censé veiller à ce que les pirates laissent les Fiblirs en paix, et prélever 15 % de taxes sur les prises. L'an prochain, il sera remplacé par un gouverneur venu de Fiblir B).

Il est assez facile de rencontrer un pirate travaillant pour Judhascar, et de sympathiser avec lui. Il y a des tavernes-casinos-bordels partout, et personne ne fait mystère du nom de son employeur. Se faire engager est un peu plus délicat, mais si les PJ ont des compétences intéressantes (combat, bien sûr, mais aussi mécanique, répa-

rations, informatique... bref, tout ce qui est nécessaire pour faire marcher un vaisseau spatial), ils en seront quittes pour un examen de routine.

Ce sera leur première occasion de frapper : les « nouveaux » sont toujours présentés à Judhascar en personne, dans une sorte de salle du trône blindée adjacente à ses appartements. Par chance, il habite sur l'extérieur de la station... ça pourra servir par la suite. Judhascar est un vieux monsieur parfaitement ordinaire, qui adore jouer au grand-père, se lamenter sur son grand âge et traiter ses subordonnés comme des gamins. Évidemment, il y a une demi-douzaine de gardes dans la pièce, et les PJ sont fouillés à l'entrée.

S'ils ratent cette occasion, il faudra qu'ils en créent une autre. Judhascar est très occupé par sa tentative d'invasion d'Archid-9, mais garde quand même un œil vigilant sur ses autres affaires. Il sera ravi de féliciter des pirates particulièrement brillants (ou de réprimander des éléments peu doués. Selon l'ampleur des bêtises, la réprimande peut prendre n'importe quelle forme, jusque et y compris une raclée au neurofouet). Bien entendu, reste le problème des gardes, qui assisteront à toutes les audiences (sauf si les PJ arrivent à monter un bobard très convaincant).

Les Megas peuvent aussi tenter de s'introduire dans ses appartements. Cela exige une bonne connaissance des systèmes de sécurité, un peu d'électronique, peut-être un bon déguisement, un moyen de le neutraliser et un vaisseau rapide prêt à partir. En fait, il est même possible de découper la coque au laser et de passer par le vide.

Enfin, des Megas subtils pourraient essayer de jouer sur les rivalités entre chefs pirates. Il y a un certain Samnal qui déteste profondément Judhascar. Il n'attend qu'un prétexte pour le liquider... Aller le trouver et lui raconter les grandes lignes de ce qui se passe pourrait amener un allié puissant dans le camp des PJ. « Si vous ne nous aidez pas à l'emmener, vous allez avoir la FRAG ici dans les quinze jours. Alors que si vous nous donnez un coup de main, on s'en va et vous pouvez nous oublier ».

Laissez-les réfléchir et concocter leur plan. Stressez-les. Rappelez-leur qu'ils jouent leur vie à quitte ou double. Laissez entendre que certains pirates commencent à avoir des soupçons. S'ils traînent, glissez au passage que la situation sur Archid-9 doit s'être encore dégradée... A moins que vous ne soyez d'humeur cruelle ou qu'ils ne fassent preuve d'une remarquable stupidité, leur tentative sera couronnée de succès. Cela ne veut pas dire qu'ils doivent réussir sans anicroches. Quels que soient leur plan et leurs actions, il y aura forcément une faiblesse. Repérez-la et exploitez-la. L'idée est de terminer la partie par une scène spectaculaire, avec des tirs de laser dans tous les coins, et si possible une petite bataille spatiale (petite ? Ben oui. Apprenant que Judhascar a été enlevé, les autres chefs pirates ont tous la même réaction : « Bon débarras ! » Ils interdisent à leurs troupes de poursuivre les ravisseurs, soi-disant pour ne pas mettre sa vie en danger. Seuls les cinq chasseurs appartenant en propre à Judhascar se lancent à leur poursuite (les vaisseaux pirates étant trop gros et lents pour ce genre d'action).

CARACTÉRISTIQUES

▶ Truands, contrebandiers, pirates et autres chasseurs de primes

I 9(4), D 15 (7), V 14 (7), M 9 (4), E 8 (4)
P 12 (6), R 18 (9), F 16 (8), C 14 (7), A 12 (6)
Points de vie : 7/3/1 ; Initiative 8
Combat mains nues Att 7 Par 8 Esq 7
Prise 7 Renv 8
Combat armes blanches Att 7 Par 8
Esq 7
Arme : matraque (feinte 0) Att +2 Par +1
Esq -1 CA 1 CD2
Protection : texlar, comme armure mailles.
Tir : 6
Armes : paralysant, laser.
Talents : Acrobatie 7, Dissimuler 6, Discrétion 3, Filature 3, Endurance 6, Grimper 6, Remarquer détail 7, Pièges 6, Sabotage 6, Transmissions 3 (plus divers selon spécialité : les pirates auront Pilotage, les chasseurs de primes Pègre...).

Conclusion

Il ne reste plus qu'à filer sur Mandn'na-6 (où l'envahisseur a été repoussé), à regagner la salle de Transit et à rejoindre Norjane. Bien entendu, Judhascar ne se laissera pas faire. Les PJ risquent de devoir le maintenir sous sédatifs... Au Sanctuaire, on les délivre de leur encombrant colis. Cette fois, ils ont droit à une semaine de permission. Quelques jours plus tard, ils apprendront que Judhascar a été remis à la Garde après avoir donné l'ordre à ses troupes sur Archid-9 de cesser les combats. Tout est bien qui finit bien... jusqu'à la prochaine mission !

Complications et conséquences

Ce scénario se prête particulièrement bien à l'ajout d'épisodes supplémentaires, et peut parfaitement donner lieu à plusieurs séances de jeu, si l'improvisation ne vous fait pas peur.

● Carwen a parfaitement fait son travail. Mais si vous avez envie de compliquer un peu l'enquête, son mémocube annonce qu'il a restreint ses choix à trois ou quatre entreprises, dont Qwarbian. Les autres ont sans doute quelques peccadilles à se reprocher... et enquêter sur elles permettra aux Megas de profiter plus à fond des merveilles de la planète.

● Ydrav n'aura sans doute pas le temps de réagir à la présence des PJ. Cela dit, si ces derniers sont lents, vous pouvez parfaitement essayer de les liquider. La panne du système de régulation atmosphérique de leur chambre pourrait donner lieu à une scène amusante (ils ne vont certainement pas dormir en combinaison spatiale !). N'oubliez que Qwarbian contrôle aussi une partie des transports de surface. N'importe quelle navette ou bulle peut brusquement « se détraquer » et plonger vers le sol. Évitez autant que possible d'agir par l'intermédiaire d'assassins humains. La « folie des machines » est infiniment plus stressante...

● Vous vous souvenez des chasseurs de primes qui sont lancés à la poursuite d'Ydrav ? Eh bien, ils pourraient être juste derrière les PJ (ou juste devant) et interférer avec leur enquête ! Utilisez-les si vous avez l'impression que les Megas s'en sortent trop facilement. Il est possible de négocier un accord avec eux sur la base « vous nous laissez discuter avec lui, et après on vous le livre ».

● Pirate Point est un lieu passionnant, qui mériterait d'être exploré plus en détail. Si vous le désirez, laissez les PJ profiter un peu de leur couverture de pirates. Faites-les participer à une ou deux missions, piller quelques vaisseaux marchands et stations spatiales mal défendues. Les subtilités de la politique inter-pirates mériteraient d'être un peu creusées, tout comme les interactions entre les pirates proprement dits et les autres truands qui grouillent dans la station.

● Si vous avez l'impression que les Megas ne s'en sortiront pas seuls (notamment si vos joueurs manquent d'initiative), ils seront contactés par un agent de la Guilde, infiltré depuis des années à Pirate Point, qui connaît tout le monde et pourra (très discrètement) leur présenter ses amis, les faire nommer à un poste intéressant ou organiser une petite diversion.

● Parallèlement, si vous trouvez qu'ils s'en sortent trop facilement, vous pouvez toujours renforcer la sécurité. Que diriez-vous d'une petite visite chez Psi-Lheau, le télépathe fongoïde qui explore les esprits de tous les nouveaux venus à la recherche d'agents de la Garde galactique ? Ou tout simplement d'une vérification informatique de leurs identités de couverture ?

● Enfin, Archid-9, le véritable enjeu de ce scénario, a été laissé dans l'ombre. Et si les PJ étaient chargés d'apporter l'ordre de reddition aux troupes de Judhascar ? Et si parmi elles se trouvait un officier désireux de se tailler un petit fief ? Et si les PJ étaient, après la victoire, affectés à l'équipe d'écosophes qui va tenter de minimiser les dégâts culturels ? (ce qui risque d'être impossible : les Archidiens sont arrivés à un niveau culturel où ils ont des archives écrites, et ils ne vont pas oublier de sitôt les « démons tombés du ciel ». Dans une dizaine de siècles, ils seront mûrs pour l'espace... mais ils risquent de s'y lancer avec des idées de vengeance). ■

Tristan Lhomme
illustration : Rolland Barthélémy