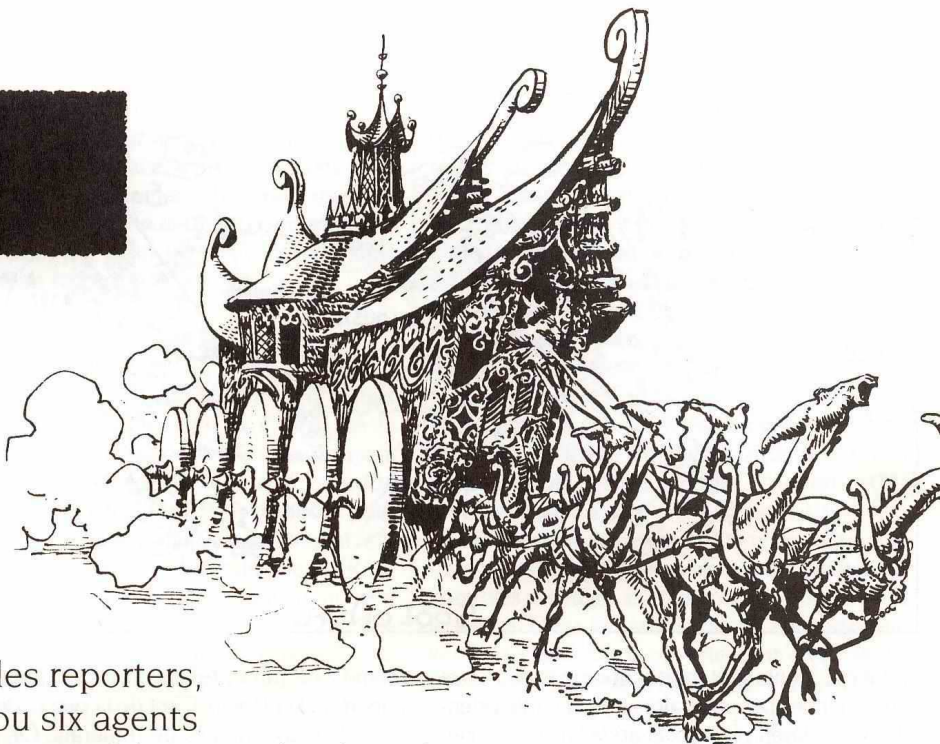


un scénario Casus Belli pour
MEGA^{III}

Soolongh baby!



Cette aventure, où les Megas jouent les reporters, convient mieux à un groupe de cinq ou six agents ayant déjà au moins une mission à leur actif, leur nombre leur donnant plus de souplesse stratégique. Il est bon de leur rappeler une devise des Megas, *Vie et Dignité*, qui ne manquera pas de les mettre en situation paradoxale...

La mission

Comme d'habitude au début de chaque nouvelle mission, les personnages sont convoqués dans une salle de briefing où ils retrouvent le major Shufflepuck (ancien officier américain recruté par les Megas en 1946 en France, Shufflepuck est resté très baroudeur d'esprit). Il leur explique laconiquement, en un style riche en abréviations obscures et en expressions de vétéran, les détails de la mission. Il cache difficilement sa désapprobation vis-à-vis de cette affaire, qu'il juge être une perte de temps, mais, ancien militaire jusqu'au bout des ongles, il se contente de maugréer contre la bureaucratie qui étouffe les graines de héros et qui dégoûte les vocations de patrouilleur. Après diverses considérations personnelles de ce type, il entre dans le vif du sujet.

« Récemment, sur la planète Soolongh, les commandos de la FRAG ont mené une action éclair pour nettoyer une base de truands galactiques qui détournaient les revenus des mines de la planète. L'attaque fut menée dans ce style si propre à la FRAG et qui fait vibrer d'envie tous les militaires de la galaxie : tous les contrevenants étaient morts moins d'un quart d'heure après le début de l'assaut. Ce qui a réglé définitivement le problème. Jusqu'à ce qu'un gratte-papier de l'AG ait des échos provenant d'informateurs inconnus des services de renseignements prouvant, paraît-il, que les responsables du détournement se seraient échappés. Ce sombre scribouillard, répondant au nom d'Estann Od Federnann, ayant, malgré l'absence de faits de guerre, un poids certain au sein de certaines commissions de l'AG, qui nous renvoie le bébé, une joyeuse équipe va donc être envoyée pour vérifier ses lubies. Et cette sympathique bande, c'est bien sûr vous ! Votre mission consiste à accompagner le rat de commission à la surface de la planète et à ramener des preuves de l'existence des chefs des truands aux responsables de

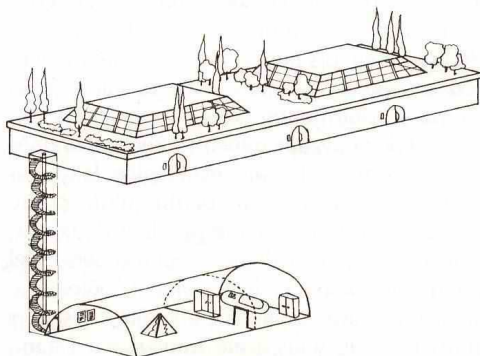
la FRAG, en qui on peut avoir pleinement confiance. »

Sur ce, et après quelques secondes de silence en souvenir de ses brillants faits d'armes dans les commandos megas, la main posée sur son ancienne blessure acquise au front bien qu'elle soit située à la poitrine, il accompagne les personnages jusqu'à la salle de Transit où les attend leur matériel de mission.

Pour le petit tour sur Soolongh, les Megas reçoivent un fusil à plasma chargé et un pistolet multifonction (un exemplaire pour tout le groupe), ainsi qu'un pistolaser, une caméra faciale portable et un paralysant par personne. La planète étant exploitée par une grosse compagnie minière et ayant par la même une aire d'envol pour engins spatiaux, les personnages sont sûrs d'arriver en terrain tranquille et relativement civilisé. Le propriétaire du lieu de Transit est, aux dernières nouvelles, un certain Carl Jolkho. Le major Shufflepuck leur souhaite bonne chance et, après un salut au drapeau de l'AG, les regarde effectuer le Transit, au garde-à-vous, les yeux emplis d'une fierté toute guerrière.

Soolongh, terminus !

Le point de Transit est tout à fait classique, situé dans une vaste pièce de style bunker gothique

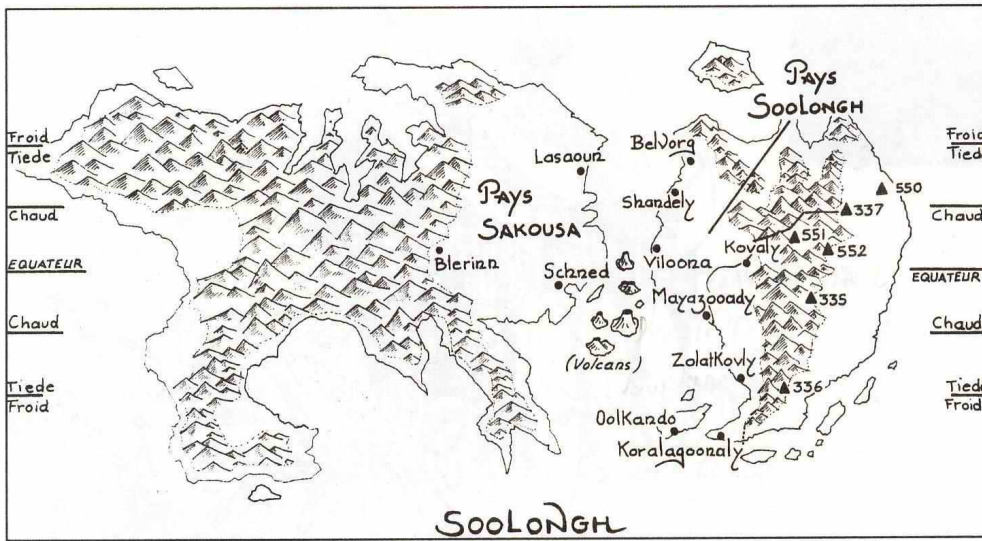


antinucléaire à tendance bétonnée, et contient des armes et des habits locaux. Le petit mot d'accueil du contact, Carl Jolkho, date, chose exceptionnelle, de la veille. Il souhaite la bienvenue aux personnages et les prie de venir prendre le thé avec lui dès qu'ils s'en sentiront le courage. Mais Carl débouche, essoufflé, par l'escalier, afin de les accueillir de façon décente. Il est en effet prévenu de leur arrivée par une alarme fort peu discrète.

Carl est un homme affable que la routine ennuie et qui est ravi de jouer les aides agents secrets de temps à autre. Il invite les personnages à s'installer dans son vaste logis qui consiste en un gigantesque loft-atelier. Une forme dort pesamment dans un lit-bulle insonorisé ; Jolkho indique qu'il s'agit de Estann Od Federnann, arrivé la veille par vaisseau et que le voyage a particulièrement fatigué. En attendant son réveil qui ne saurait tarder, Carl se fait une joie de déjeuner avec les personnages tout en donnant des détails sur la situation responsable de leur venue. Affectionnant les romans d'espionnage et le mystère, Carl la jouera très James Bond, prenant des mines sévères et machiavéliques pour expliquer ce que tout le monde sait ou se fiche éperdument. Tous ces joyeux renseignements sont donnés en vrac ci-dessous ; au maître de jeu de les dispenser en fonction des questions des personnages.

Les autochtones

Soolongh est divisée en deux continents, chacun habité par une ethnie humanoïde. Les Sakousas, à la peau vert sombre, habitent sur la côte orientale du continent occidental constitué principalement d'immenses hauts plateaux peu propices à la vie. Les Soolonghs, à la peau orangée, sont installés sur la moitié ouest du continent oriental, beaucoup plus petit mais beaucoup plus habitable. Ce continent est coupé en deux par une haute chaîne de montagnes, la



partie occidentale étant occupée par de riches plaines fertiles peuplées alors que la partie orientale est un désert pierreux et aride laissé à l'entière disposition de la ComeCon, la compagnie minière ayant acquis les droits d'exploitation de cette planète. Les Soolonghs et les Sakousas, issus de la même race, sont des petits humanoïdes aux grands yeux rêveurs affectionnant l'art sous toutes ses formes mais surtout musicales. La musique est un art national et tout le monde sait jouer à merveille d'un instrument. Le nombre et la diversité des instruments peuvent d'ailleurs surprendre pour une planète aussi petite et pour un peuple reconnu comme peu inventif.

Les deux peuples ont un niveau technologique correspondant à celui de la Renaissance terrestre mais connaissent, à très petites doses grâce aux importations, les joies des technologies supérieures. Leur développement technologique est fortement handicapé par leur vénération de l'esthétique, aspect fondamental de toute création, qui prend le pas sur tout autre considération, qu'elle soit utilitaire, économique ou autre. Comme de bien entendu, Soolonghs et Sakousas se font la guerre pour la meilleure et la plus mauvaise des raisons : la peur de l'autre, de l'étranger. Heureusement, en raison des dangers de l'océan séparant les deux peuples, les batailles, exclusivement navales, sont très rares et fort peu mortelles.

Du rififi dans les mines de la ComeCon

Les personnages sont actuellement dans la mine SinLaur, appelée 337 sur les cartes, située comme toutes les autres dans la moitié orientale du continent Soolongh. Cette mine, vieille de trois siècles, est une immense ville autonome évoquant une gigantesque plate-forme de forage échouée dans le désert et ayant succombé aux assauts de la végétation. Tous les bâtiments étant plats, les mineurs ont depuis longtemps développé l'horticulture en terrasse, la faisant progresser du statut de passe-temps à celui d'art « national ». Le prestige de chaque famille est lié en grande partie à la beauté et à la luxuriance de son jardin en terrasse. La mine 337, comme les quatre autres, envoie toute sa production par monorail à la base 335 qui, en plus d'être elle-

même une mine, est avant tout l'unique spatioport de la planète. C'est de là que partent tous les vaisseaux chargés de minerais. Or, depuis maintenant plus de deux ans, les envois à destination du siège de la ComeCon sont en baisse régulière, et un ou deux cargos ont même disparu. La ComeCon s'en est inquiétée et a envoyé des enquêteurs pour déceler l'activité d'éventuels pirates stellaires dans le système de Soolongh ; sans résultats. Le comité directeur a soupçonné que, comme cela arrive sur de vieilles mines sans avenir où l'on envoie des cadres qu'on veut mettre sur la touche, des gens haut placés au sein de l'organisation minière de Soolongh détournent le minerai à des fins personnelles. Cela suppose en général la complicité d'un nombre variable d'ouvriers, un système de menace empêchant les autres mineurs de parler, et surtout une filière de revente du minerai. Une très discrète enquête menée depuis une orbite éloignée de Soolongh permet de constater le départ de vaisseaux suspects. Une fois assuré de la culpabilité des dirigeants de la mine 335, le comité directeur de la ComeCon fit ce qu'il avait à faire : prévenir l'AG de la présence de contrebandiers et de malfrats sur Soolongh. Une unité de la FRAG passait justement par là. Dans son style inimitable, connu et reconnu dans toute la galaxie, les barges de débarquement plongèrent sur 335, déversant leurs escouades de soldats d'assaut surarmés. Quelle ne fut pas leur surprise de voir que contrairement à ce qu'ils attendaient, toute la mine était impliquée dans l'affaire et pas seulement une partie : tous les employés étaient armés et se défendirent avec l'énergie du désespoir. Mais face à des soldats d'élite même surpris, ils ne purent que retarder l'inéluctable et tous périrent en quelques minutes sous les coups de la FRAG, hargneuse de s'être laissée surprendre. Les coupables étant tous morts et l'installation ayant été préservée lors de l'assaut, l'activité minière pouvait reprendre. Le personnel des autres mines fut mis à contribution pour remplacer les disparus et de nouveaux mineurs furent acheminés d'autres planètes. L'affaire était réglée, la ComeCon n'avait somme toute perdu qu'une partie des revenus de la planète pendant deux ans, tout en éliminant facilement tout son personnel véreux sans besoin de licenciement coûteux. Le dossier fut classé la semaine dernière, trois jours après l'assaut, mais a été rouvert par Estann

Od Federnann qui prétend que les vrais responsables se sont échappés.

C'est tout ce que sait Carl Jolkho, mais il l'enrobe, romançant les faits et ajoutant, si les personnages sont bon public ou particulièrement naïfs, des éléments de son cru. De bien belles images en perspective !

Estann le soupçonneux

A moins d'être dérangé, Estann ne se réveille que quatre heures après l'arrivée des personnages. Allergique aux voyages stellaires, ce qui est particulièrement délicat car sa fonction l'oblige à se déplacer beaucoup, il est totalement hors service tant qu'il n'a pas physiquement et psychologiquement récupéré. Si les personnages le réveillent, il sera extrêmement contrarié d'être pris en flagrant délit de mal de l'espace, secret qu'il cache avec difficulté. Son explication des faits risque donc d'être assez embrouillée, voire carrément incompréhensible, si les personnages ne le laissent pas tranquille. Ayant juré à son contact de ne rien dire de lui, il reste très évasif sur le moyen qui lui a permis d'apprendre le départ des chefs de la mine. Tout ce qu'il sait c'est que les cerveaux du détournement ont disparu et sont cachés en pays Soolongh, où ils risquent d'accumuler des manquements au Code des planètes, dont ils se moquent probablement comme d'une guigne, et de faire beaucoup de mal autour d'eux. La FRAG ne voulant pas reconnaître qu'elle aurait en partie échoué, refuse d'accepter les très maigres éléments que lui a présentés Estann et encore moins d'enquêter en pays Soolongh, arguant, à raison d'ailleurs, que ses consignes et les statuts planétaires ne l'y autorisent pas. Ce que Estann veut, c'est localiser les malfrats et apporter suffisamment de preuves à la FRAG pour qu'elle soit obligée d'intervenir et de les arrêter. Le travail des Megas est de l'accompagner et surtout de l'aider à trouver la planque des truands. Pour Estann, le meilleur moyen est de se rendre discrètement en territoire Soolongh et d'enquêter là-bas, l'arrivée des malfrats dans cette contrée si pittoresque n'ayant certainement pas dû passer inaperçue. Même si les personnages le poussent à bout ou le travaillent en férocité, Estann refusera de révéler le nom de son informateur (dont l'identité est d'ailleurs totalement inintéressante pour les besoins du scénario.)

Une mine trop vieille

Des personnages un tant soient peu subtils peuvent se poser un certain nombre de questions quant à ce qui s'est passé au cours de l'assaut sur 335. Si un patrouilleur est présent dans le groupe, le meneur de jeu peut l'autoriser à douter de la fuite des chefs de la mine. La FRAG est réputée pour être la meilleure armée de la galaxie et d'après les quelques échos que l'on a pu entendre sur cette action de force, elle a été parfaitement et promptement menée. Il paraît très difficile que quiconque ait pu échappé à la FRAG. Depuis la mine 337 les Megas peuvent se connecter sur les ordinateurs de 335, grâce au réseau de communication. Avec des jets d'Informatique difficiles, ils peuvent accéder aux rap-

ports de la FRAG concernant l'assaut. Un jet d'Intellect difficile est indispensable à un non-initié (autre que patrouilleur) pour déchiffrer les rapports et surtout pour interpréter le jargon militaire. Une fois ce barrage linguistique passé, il est facile de comprendre que l'assaut ne s'est pas du tout déroulé comme prévu. D'une part, parce que ce type d'opération est sous-dimensionné et inhabituel pour une unité de la FRAG, d'autre part en raison de la résistance et de l'armement imprévus des ouvriers. Cela a retardé toute l'opération d'environ quinze minutes, délai qui a pu en effet permettre la fuite de personnes situées dans la partie centrale de la mine qui était quasiment vide à l'arrivée des troupes. Le problème est que même avec ce délai il paraît impossible à quiconque de s'enfuir sans que la FRAG le remarque, car elle avait totalement encerclé la mine, coupant littéralement toute voie de retraite.

Même l'examen des plans de la mine, disponibles eux aussi dans l'ordinateur central, n'apporte aucun élément de réponse. Toutes les galeries ont été fouillées et passées au scanner, rendant toute planque impossible. Pour trouver comment les truands se sont enfuis, les Megas doivent étudier les rapports d'excavation depuis l'installation de la mine. En effet, il y a deux siècles, les mineurs ont trouvé un filon de minerai très étalé en longueur et l'ont bien sûr suivi pour l'exploiter. Cette veine était, chose rare, quasiment rectiligne et menait presque directement jusqu'au cœur des montagnes. Arrivés au bout du filon les mineurs réalisèrent qu'ils se trouvaient à plus de 250 km de la base mais à moins de 3 km de l'autre côté de la montagne. Il fut décidé de construire (provisoirement, mais aussi illégalement en territoire soolongh) une simple plate-forme de sortie, pour faciliter l'exploitation du filon par barge et ne plus avoir à repasser sans cesse par la mine. Une fois le filon épuisé, la galerie fut abandonnée en l'état. Lorsque les truands décidèrent de monter leur opération de détournement de minerais, le problème de la fuite face à une intervention de la Garde fédérale leur apparut comme la difficulté principale. Le trafic étant voué à être découvert un jour, ils s'attendaient donc à voir des forces armées intervenir. Ils pensèrent alors à cette galerie si spéciale. Ils minèrent son entrée, y installèrent deux monorails (rayés des fichiers de la mine), puis effacèrent la galerie sur tous les plans disponibles, comme si elle n'avait jamais existé. Dès que les vaisseaux de la FRAG furent détectés, les chefs en furent avertis, et leur plan de fuite fut déclenché.

Il consistait en trois points, le tout ne devant prendre que trois minutes : un petit chasseur automatique prenait son envol, comme si les chefs voulaient s'échapper, et explosait au moindre signe de capture. Des caisses tombaient « comme par hasard » au pied des ouvriers, répandant des lasers lourds, et déclenchant une fusillade entre contremaîtres au service des bandits et ouvriers « contraints ». La Garde devait donc trouver en face d'elle des centaines d'ouvriers armés en plein carnage !

Enfin, le sacrifice des ouvriers devait permettre aux chefs de se rendre dans les monorails et de détalier à toute berzingue dans la galerie qu'ils firent subtilement écrouler peu après leur départ pour effacer toute trace.

Les Megas ne peuvent bien sûr pas retrouver le tracé de la galerie sur les plans puisqu'il a été systématiquement effacé, mais les rapports d'excavation journaliers parlent clairement du creusement de cette galerie et un jet d'Informatique difficile panaché d'un jet facile de Géologie permet d'en reconstituer le plan.

Bonjour l'ambiance !

335 fonctionne à nouveau à plein régime sous la ferme férule des nouveaux cadres de la ComeCon et des agents de la FRAG se reposant de leur action qu'ils disent d'éclat. Estann Od Federnann n'est absolument pas d'accord pour s'y rendre, si les personnages le proposent, car il connaît parfaitement la mentalité de la FRAG et surtout des dirigeants de la mine auxquels il a fait part de ses soupçons et qui l'ont, pour rester poli, gentiment envoyé se faire voir ailleurs. Si les personnages arrivent à le convaincre que les nouveaux éléments trouvés dans l'ordinateur de la mine suffiront à faire changer d'avis tout ce beau monde, il les suivra. Néanmoins les personnages doivent quand même réaliser les risques qu'ils ont pris en piratant les fichiers secrets d'une base sous contrôle de la FRAG et d'une mine de la plus grande compagnie minière de ce côté de la galaxie. S'ils arrivent à 335 le bec enfariné en présentant leurs splendides preuves obtenues le plus illégalement du monde, Estann aura le plus grand mal à faire jouer ses relations pour éviter que toute l'équipe ne soit arrêtée. Si cela arrivait, les personnages perdraient beaucoup de temps et seraient expulsés de 335 et interdits d'entrée dans les propriétés de la ComeCon, c'est-à-dire toutes les mines de Soolongh. Le seul moyen viable est d'amener les responsables de la mine à ouvrir leurs fichiers aux Megas qui se feraient alors une joie de « découvrir » ce qu'ils savent déjà. Le problème reste néanmoins de les convaincre de les laisser accéder aux informations, sans révéler qu'ils savent quelque chose, tout en laissant entendre qu'ils en savent malgré tout suffisamment pour rouvrir le dossier. Autant dire que cela sera très chaud et que seul un role-playing shakespearien permet de réussir. Dans l'éventualité où les personnages y arriveraient, ils pourront prendre un monorail et déboucher tout bêtement dans le camp des truands en fuite tel qu'il est décrit dans le paragraphe *Le Club n'est plus ce qu'il était !*

Vous n'auriez pas le même avec vitres teintées ?

Même s'ils ont découvert la galerie, les personnages voudront se rendre en pays Soolongh. Le meilleur moyen consiste à suivre les montagnes jusqu'à la ville frontière de Koragalooalyn et ce en utilisant les glisseurs prévus à cet effet. Justement, Carl Jolkho sait où en trouver car il propose régulièrement ses talents de mécanicien au loueur local de glisseurs, un Ganymédien qui tient également l'unique épicerie-bazar-dépôt de carburant de l'endroit. C'est un individu ventru et boursoufflé, au teint livide et à la peau en mue permanente, dont le sourire moqueur contraste étrangement sur sa face de

reptile. Son humour est aussi noir et gras qu'étrange pour un Ganymédien, ce qui, ajouté à son physique assez répugnant (même pour un Mega habitué à tout) le rend assez insupportable et n'aide pas à briser la glace. Malgré cela, c'est un être adorable, toujours prêt à rendre service. Les prix proposés aux Megas sont tout à fait raisonnables surtout pour des appareils aussi performants, bien que leur aspect extérieur semble franchement indiquer le contraire.

Si les personnages lui sont sympathiques, ou tout du moins s'ils n'affichent pas ouvertement le dégoût qu'il leur inspire certainement, il leur proposera un certain nombre d'options assez louches, comme une cache intégrée (style Faucon millenium) ou encore mieux, un détecteur de sondes douanières permettant d'éviter les contrôles sauvages si fréquents aux abords de la frontière. Dans le cas inverse où les personnages se montreraient ouvertement (méprisants), voire racistes, il restera de marbre mais déréglera l'air conditionné de leur glisseur ce qui, vu les 40° à l'ombre de cette partie du continent, risque de le mettre dans une position assez inconfortable.



Le voyage est absolument sans risque et même à la limite du gonflant puisque les glisseurs sont équipés de pilotage automatique et que les voies sont bordées de balises empêchant tout accrochage entre véhicules ou avec des éléments extérieurs comme les animaux ou autres. Les personnages ont donc l'immense joie de s'ennuyer ferme dans leur glisseur allant à 400 km/h sur des voies rectilignes au milieu d'un désert à la vue duquel on ne peut s'empêcher très rapidement de penser que Dieu a vraiment manqué d'imagination. La mine 336 rompt la monotonie virulente du voyage, mais pour un très court

instant seulement. Seule la proximité de la frontière anime un peu l'atmosphère sans malheureusement la rafraîchir.

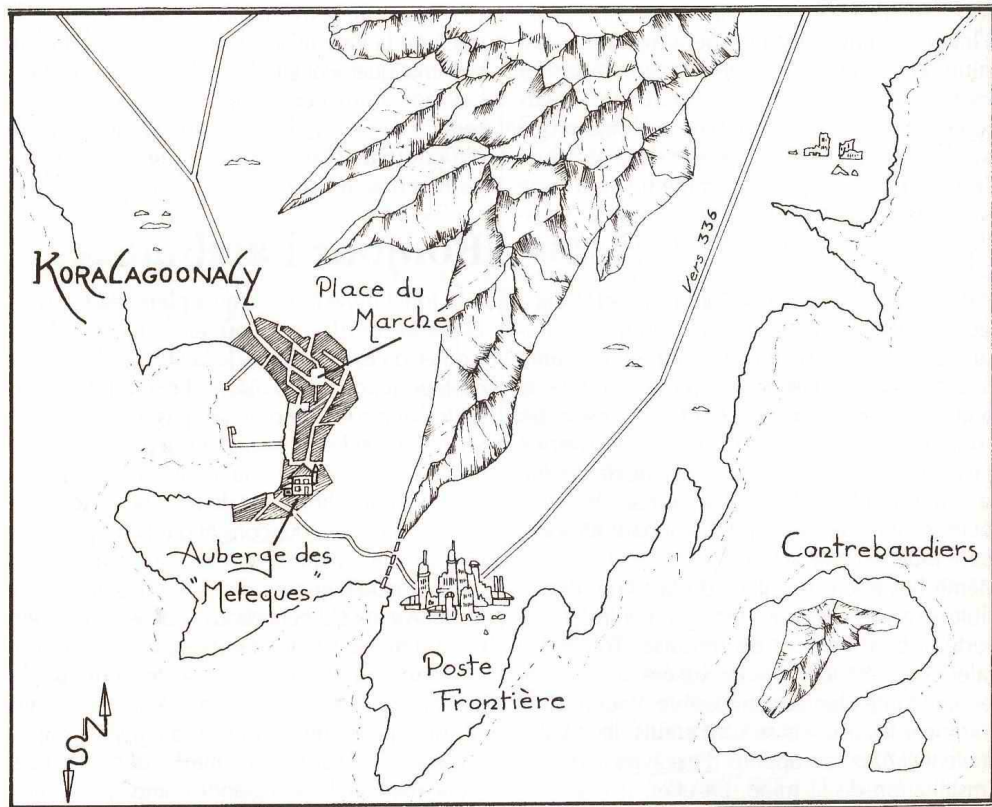
Des contrôles douaniers sauvages ont lieu aux environs des 50 km avant la frontière et ce grâce à des sondes robotisées à peu près aussi inefficaces qu'incorruptibles. Si les personnages ont un détecteur dans leur glisseur celui-ci avertira le pilote automatique qui changera sa vitesse en conséquence afin d'éviter le contrôle. Dans le cas contraire, les personnages devront se prendre littéralement la tête avec une machine bornée et soupçonneuse répétant sans cesse : « Qu'avez-vous à déclarer ? » et ce jusqu'à ce que les personnages craquent. Elle fouillera bien sûr le glisseur mais ses scanners sont assez mauvais et à moins que les Megas n'aient pris aucune précaution pour cacher leurs armes, il ne devrait y avoir aucun problème. Le seul danger de la sonde est son obstination toute robotique et son absence d'humour qui lui fait prendre toute allusion ou sous-entendu comme un aveu signé.

A la frontière, le contrôle est bien évidemment effectué par de joyeux douaniers qui vérifient qu'aucune substance ou appareils susceptibles de nuire à l'harmonie Soolongh soient introduits dans ce beau pays. En clair, l'AG préfère que les Soolonghs se massacrent avec des mousquets locaux plutôt qu'avec des fusils à plasma d'importation. Le chef du poste de douane est une harpie gargantuesque et castratrice évoquant plus la Grosse Bertha que Miss Monde. Aussi paranoïaque que laide et autoritaire, elle règne sans partage sur son petit monde, martyrisant tous ceux qui traversent la frontière. Si les personnages ont eu des problèmes avec une sonde, elle sera au courant et les gâtera tout spécialement. Dans le cas contraire elle sera simplement insupportable, surtout si elle ne trouve rien, ce qui sera certainement le cas à moins que les Megas n'aient pas pris les dispositions les plus élémentaires pour dissimuler leurs armes.

Une fois passé la frontière, les personnages doivent abandonner leur glisseur, interdit par les traités de l'AG car susceptible de perturber les Soolonghs qui n'en n'ont pourtant rien à faire puisqu'ils trouvent ces appareils particulièrement répugnants.

Koralagoonaly

Cette charmante ville est un des ports les plus importants du pays Soolongh, les vaisseaux desservant toute la planète (y compris le pays sakousa, mais discrètement). C'est la ville la plus accueillante pour les étrangers, puisque c'est là qu'on en rencontre le plus, en raison de la proximité de la frontière. Les étrangers sont appelés les météques par les Soolonghs qui les considèrent en général comme des êtres frustrés et grossiers, n'ayant aucun sens du beau, donc des valeurs. Un Mega un peu artiste sera accueilli avec autant de chaleur que de surprise par la population, surtout s'il est doué. Les étrangers sont tous regroupés à l'auberge des Météques, spécialement prévue à cet effet, notamment en ce qui concerne la hauteur sous plafond. Koralagoonaly est régulièrement animée par le passage de fanfares, par des concerts donnés dans des kiosques où des chanteurs



relatent des épisodes de l'histoire de la planète, et par des bals.

En mêlant habilement aux conversations passionnées des autochtones et en posant les bonnes questions, surtout dans la zone du marché, les Megas apprennent sans difficulté que des événements étranges ont eu lieu récemment dans la région au nord de Kovaly. Des marchands se plaignent que des villages entiers ne leur ont pas livré leur récolte hebdomadaire, entraînant un manque à gagner. Cela est d'autant plus étonnant que nulle calamité naturelle n'a frappé récemment et que l'année s'annonce même exceptionnelle en ce qui concerne l'agriculture.

Kovaly étant située au cœur de la plus fertile région du pays Soolongh et étant le plus grand marché agricole de la planète, les Megas n'ont aucune difficulté à trouver un marchand venu vendre ses produits aux bateaux de Koralagoonaly et remontant à vide ou presque vers Kovaly. Pour lui, les paysans stupides ont été terrorisés par les « grands bateaux volants de votre truc galactique » (les vaisseaux de l'AG) qui sont passés au-dessus des montagnes, et on les reverra dès qu'ils auront cessé de trembler !

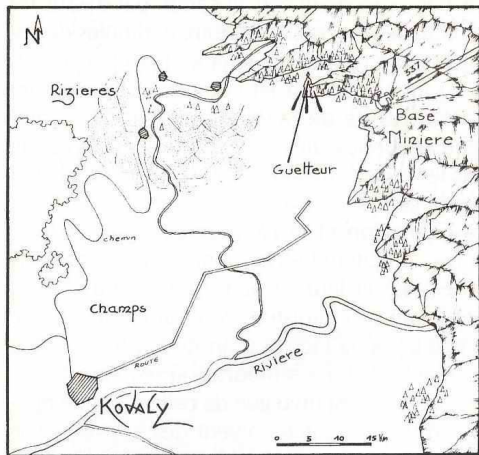
Le mode de déplacement le plus efficace et le plus pratiqué par les Soolonghs, et notamment les marchands, est le charabistuffe. C'est une sorte de grand chariot baroque pouvant atteindre 20 m de long et comporter jusqu'à dix essieux, et tiré par des bistuffes, sortes de longues et fines antilopes vertes, aussi rapides que résistantes. Elles présentent la particularité d'être quasi-incapables de changer de direction, ce qui pose quelques problèmes dès que les attelages sortent des grandes voies à charabistuffe, absolument et même désespérément rectilignes. Pour compenser l'effroyable monotonie, et donc l'inesthétisme fort peu Soolongh de ces voies, les charabistuffes sont surchargés de décorations aussi fouillées que légères en poids. Le spectacle d'un charabistuffe recouvert de doru-

re et d'échauguettes gothiques, tiré par une demi-douzaine de grandes antilopes vertes, et lancé à plus de 120 km/h est un spectacle qui ne peut manquer d'impressionner les Megas et les conforter dans l'idée que c'est décidément un bien beau métier qu'ils ont là, qui leur donne la possibilité de voir d'aussi pittoresques choses. Malheureusement, les voies ont beau être rectilignes, les accès à ces voies et toutes les routes secondaires sont quant à elles conformes au paysage, ce qui limite extrêmement la vitesse à cause de l'aversion farouche qu'ont les bistuffes pour les virages (comme décrit plus haut). C'est d'autant plus dommage que c'est très souvent aux entrées des routes secondaires que les accidents aussi fréquents que meurtriers ont lieu. Les Megas risquent donc fort de passer près d'un amas informe constitué de deux charabistuffes entremêlés, que seules les décorations résolument différentes permettent de différencier, le tout saupoudré d'éclats de bistuffes. De bien tristes images en effet !

Kovaly

Nœud routier de tout le nord du pays soolongh, immense halle aux marchandises et capitale de l'agriculture, Kovaly présente un aspect beaucoup plus classique des mœurs soolonghs et ce malgré l'extrême agitation feutrée qui y règne. Les habitants sont peu habitués aux métèques et un certain racisme condescendant est de mise parmi les non-marchands. L'obtention de renseignements concernant la région, dont on est sans nouvelles, est donc un peu plus ardue qu'à Koralagoonaly. Les Megas doivent faire preuve de la plus totale patience et encaisser les railleries les moins fines pour apprendre quels sont les trois villages qui ont cessé de donner signe de vie et le moyen de s'y rendre. Si les personnages connaissent le tracé de la mine, ils n'ont nul besoin de se renseigner et peuvent se mettre en route quand bon leur semble. Une fois

ces renseignements obtenus, les Megas n'ont plus qu'à s'y rendre avec le seul moyen de transport capable de les amener dans cette région vallonnée et surtout dépourvue de voies à charabistuffes : leurs jambes. Le voyage dure une journée pleine et fatigante au cours de laquelle Estann se plaint avec force des difficultés de certains exercices physiques, allant jusqu'à menacer certains personnages de représailles s'ils refusent de porter ses bagages



Le Club n'est plus ce qu'il était !

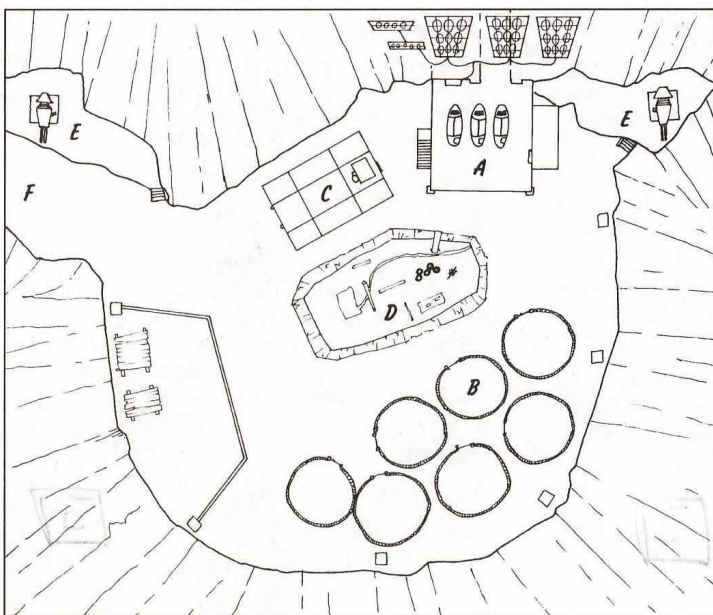
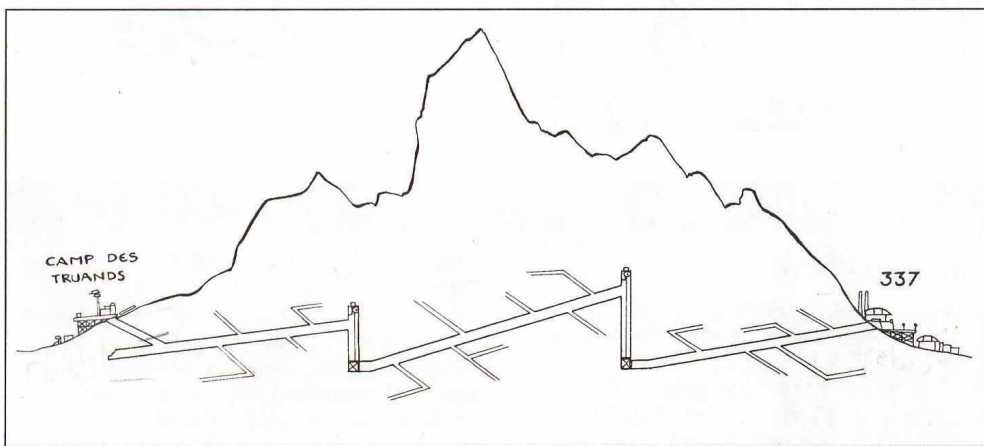
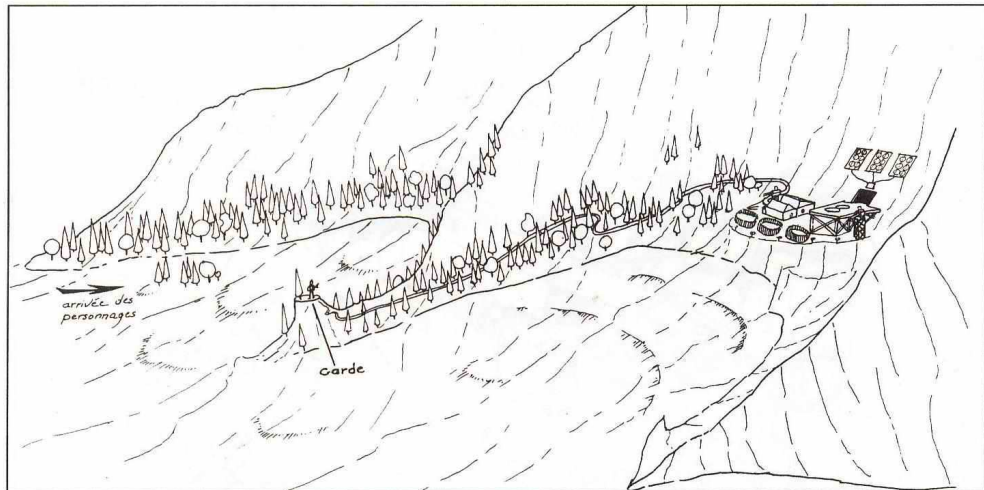
Les trois villages Soolonghs au charme si pittoresque sont totalement et sinistrement déserts. Le malaise est renforcé par la présence de quelques cadavres épars, déchiquetés au laser lourd comme en signe de représailles ou comme exemple. Des signes de pas nombreux et variés partent de chaque village en colonnes et se dirigent tous dans la même direction, les collines. Il s'agit des traces des populations réquisitionnées par les truands pour se constituer une armée suffisante pour réinvestir la mine 335 par surprise. Le massacre des Soolonghs sous-armés et sous-entraînés devant leur permettre, grâce à la confusion ainsi créée, de fuir en vaisseau.

Le camp des truands est situé dans les collines, à la sortie de la galerie, et ressemble à un mélange entre une plate-forme de forage, un camp de vacances et une prison. Les femmes et les enfants Soolonghs sont détenus dans des enclos pendant que les hommes sont entraînés au combat, ou plutôt à l'assaut suicide. Tout manquement à la discipline est immédiatement sanctionné par la peine de mort, ce qui contribue à maintenir une certaine cohésion à l'ensemble mais n'améliore pas l'ambiance. Deux truands montent la garde en permanence depuis un poste avancé surplombant la route d'accès la plus fréquentée. Ils surveillent pour éviter d'être surpris par l'arrivée d'importuns et notamment de forces soolongh en provenance de Kovaly.

Estann veut ramener suffisamment de preuves pour forcer la FRAG à bouger et ce avant qu'elle ne quitte la planète. Or l'armée galactique est en instance de regagner sa base et la ComeCon ne possède pas de forces suffisantes pour la remplacer. Les personnages doivent donc rassembler les preuves et les communiquer le plus rapidement possible. Le moyen le plus simple pour y parvenir consiste à filmer les atrocités et les conditions de vie des Soolonghs. Malheu-

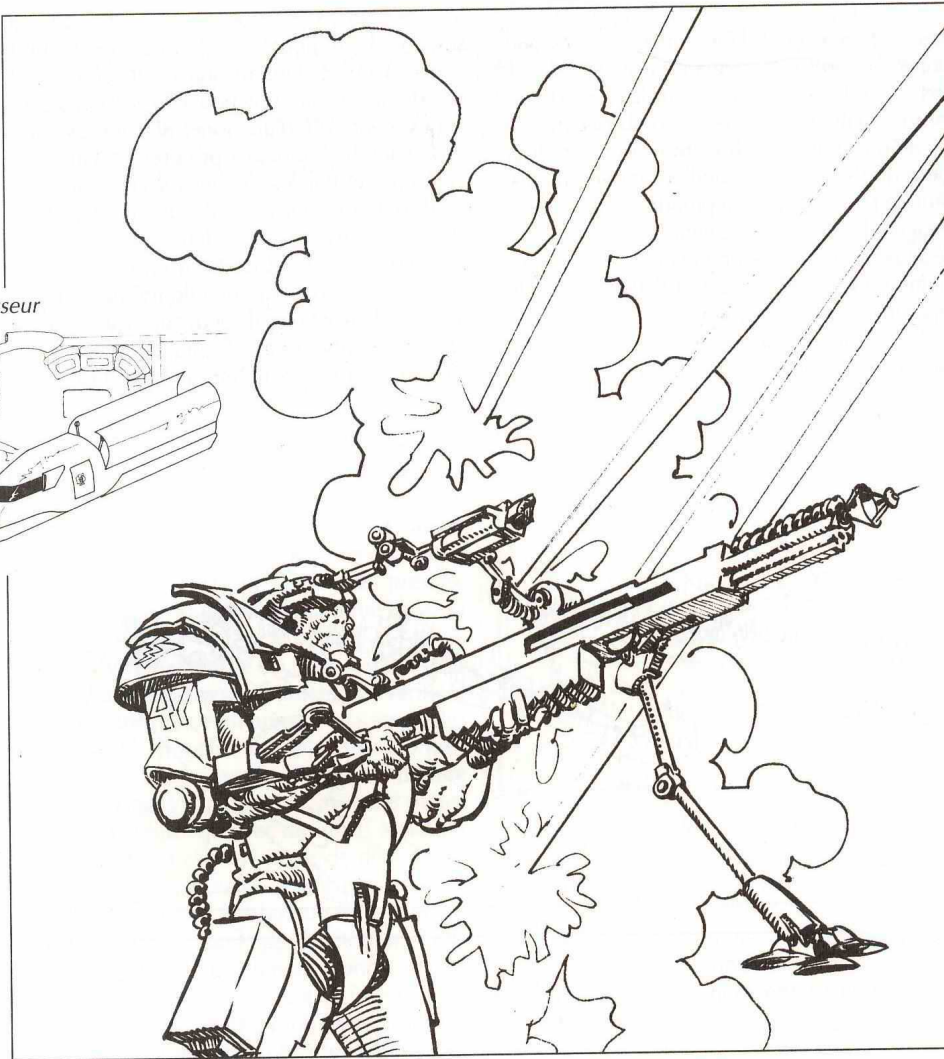
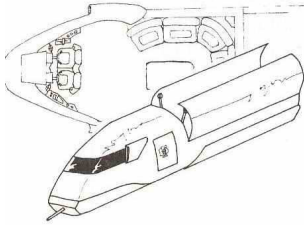
reusement, pour cela, il faut s'approcher très près et donc risquer d'être repéré. Aux personnages de choisir. Ils peuvent aussi décider de tuer, discrètement ou non, tous les truands qui, somme toute, ne sont pas si nombreux que ça, ou même utiliser le Transfert pour s'infiltrer. Quoi qu'ils fassent, le meilleur moyen de prévenir la FRAG consiste à prendre le monorail et regagner la mine par la galerie. Quelques coups de klaxon et des hurlements bien placés permettent une fois arrivé à destination de se faire repérer et par conséquent indiquer l'entrée de la galerie condamnée. Si les personnages ne sont pas suffisamment discrets pour voler

le monorail ils pourront avoir la désagréable surprise d'être poursuivis par les truands survivants installés dans un autre monorail, bien décidés à exécuter une nouvelle version de certaines scènes d'*Indiana Jones et le temple maudit*. Si les personnages préfèrent regagner le côté civilisé par les mêmes moyens que ceux qu'ils ont pris pour venir, il leur faudra se dépêcher pour arriver avant le départ de la FRAG. Le long voyage à fond de train en charabistuffe peut être une aventure en elle-même. Une fois arrivés à la frontière, ils peuvent avoir la bonne idée de téléphoner à la FRAG, et ce afin d'éviter de regagner eux-mêmes la base 335.



- A : plateforme et entrée de la mine
- B : enclos à prisonniers
- C : bâtiments
- D : zone d'entraînement
- E : lasers lourds
- F : chemin vers le piton

Un glisseur



Hep ! m'sieur l'agent

La FRAG n'écouterait les personnages que si ceux-ci apportent des preuves tangibles. Les films vidéo doivent donc être suffisamment explicites et surtout bien montrer le danger que représente l'armée Soolongh aux ordres des truands. Dans ce cas et seulement dans ce cas, les forces de la FRAG interviendront. Deux minutes après le déclenchement de l'opération, les barges se ruent vers le camp, par-dessus les montagnes. En moins de quinze minutes de vol elles sont à pied d'œuvre et les premiers soldats d'assaut sautent en jet-chute tout en arrosant ce qui bouge de manière hostile. Quarante-cinq secondes plus tard tout est fini, et cette fois les truands n'ont pas la possibilité de s'enfuir par la galerie.

La ComeCon et la FRAG, peu fières de leur échec, félicitent les personnages pour leur persévérance et leur sagacité, Estann est récompensé par son ministère. Mais afin que personne ne perde la face et pour ne ternir en rien la fabuleuse victoire remportée la semaine précédente, rien n'est divulgué de cette seconde opération. Les Megas reçoivent des consignes de silence et s'en retournent à leur camp d'entraînement, héros oubliés et inconnus.

C'est beau on dirait du Mozart ! Comment ça Mozart n'écrivait pas ?

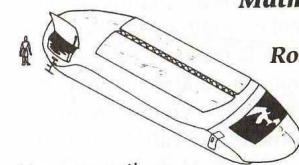
Mathias Twardowski

illustration :

Rolland Barthélémy

plan :

Cyrille Daujean



Un monorail

GALERIE DE MINES

Estann Od Federnann

Jeune Talsanit médiante de l'AG, diplomate stagiaire au Département des peuples autonomes.

I 16(8) D 14(7) V 16(8) M 12(6) E 16(8)

P 9(4) R 10(5) F 9(4) C 10(5) A 8(4)

Vie : 5/2/1 ; Init : 6 ; Att : 1 ; Par : 1 ; Esq : 5 ; Prise : 1 ; Renv : 2 ; Tir : 5 (paralysant) ; Arme bl. : matraque ; Feinte : 0 ; Rt : 88.

Talents : Acrobatie 1 ; Comédie 3 ; Débrouille 1 ; Remarquer 6 ; Milieu sauvage 2 ; Milieu urbain 6 ; Dialogue 8 ; Discrétion 5 ; Organiser 7 ; Constructions 5 ; Usages 9 ; Evaluer 6.

Carl Jolkho

Ancien mineur, réparateur de moteurs de glisseurs, bricoleur et contact local de la Guilde des Megas.

I 10(5) D 10(5) V 12(6) M 11(5) E 14(7)

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

Vie : 5/2/1 ; Init : 5 ; Att : 2 ; Par : 2 ; Esq : 6 ; Prise : 3 ; Renv : 2 ; Arme bl. : Marteau ; Feinte : 0 ; Rt : 66.

Talents : Acrobatie 6 ; Comédie 6 ; Débrouille 6 ; Remarquer 6 ; Milieu sauvage 1 ; Milieu urbain 3 ; Dialogue 4 ; Discrétion 2 ; Mécanique 8 ; Constructions 4 ; Electronique 7 ; Evaluer 4 ; Informatique 2 ; Sabotage 5.

Herhiss Jr Semss y Shemesh

Ganymédien, ancien mineur, tenancier du « Dépôt » : bazar-quincaillerie-épicerie-location-de-matériel-et-de-véhicules.

I 12(6) D 14(7) V 15(5) M 10(5) E 15(7)

P 9(4) R 10(5) F 14(7) C 18(5) A 11(5)

Vie : 5/2/1 ; Init : 6 ; Att : 5 ; Par : 4 ; Esq : 3 ; Prise : 8 ; Renv : 4 ; Arme bl. : clé anglaise ; Feinte : 0 ; Rt : 74.

Talents : Acrobatie 0 ; Comédie 4 ; Débrouille 6 ; Remarquer 5 ; Milieu sauvage 3 ; Milieu urbain 1 ; Dialogue 7 ; Discrétion 3 ; Mécanique 8 ; Constructions 4 ; Electronique 7 ; Evaluer 6 ; Informatique 4 ; Sabotage 5.

Altir Faksha et autres truands de base

Ancien garde de la mine et bras droit des chefs. Les autres sont d'anciens cheffillons de la mine.

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

P 14(7) R 16(8) F 18(9) C 14(7) A 11(5)

Vie : 7/3/1 ; Init : 7 ; Att : 7 ; Par : 8 ; Esq : 6 ; Prise : 6 ; Renv : 5 ; Tir : 6 (laser, laser lourd, pistolet automatique) ; Arme bl. : poignard ; Feinte : 1 ; Rt : 56.

Talents : Acrobatie 6 ; Coordination 5 ; Débrouille 3 ; Remarquer 6 ; Milieu sauvage 2 ; Milieu urbain 6 ; Baratin 4 ; Discrétion 7 ; Mécanique 2 ; Constructions 5 ; Electronique 3 ; Organiser 4 ; Pièges 4 ; Sabotage 5 ; Vigilance 5 ; Grimper 6.

Sabwill, Terfils de Grissité, Ophyci IV et Cwarboz Kef

Chefs de bande.

I 10(5) D 10(5) V 12(6) M 11(5) E 14(7)

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

Vie : 5/2/1 ; Init : 5 ; Att : 6 ; Par : 6 ; Esq : 6 ; Prise : 7 ; Renv : 5 ; Tir : 6 (laser) ; Arme bl. : poignard ; Feinte : 0 ; Rt : 66.

Talents : Acrobatie 6 ; Comédie 6 ; Débrouille 6 ; Remarquer 6 ; Organiser 6 ; Milieu sauvage 1 ; Milieu urbain 4 ; Discrétion 2 ; Mécanique 4 ; Constructions 6 ; Electronique 3 ; Sabotage 6.

Zaaloodavare Yed

Marchand soolongh veuf et aisé, négociant avec Korlagoonaly, tandis que ses deux enfants de seize et dix-sept ans gèrent les terres (dont une partie au nord de Kovaly).

I 12(6) D 12(6) V 14(7) M 10(5) E 18(9)

P 18(9) R 9(4) F 9(4) C 10(5) A 10(5)

Vie : 5/2/1 ; Init : 5 ; Att : 1 ; Par : 1 ; Esq : 5 ; Prise : 1 ; Renv : 3 ; Arme bl. : stylet ; Feinte : 1 ; Rt : 72.

Talents : Acrobatie 5 ; Comédie 6 ; Débrouille 5 ; Remarquer 7 ; Milieu sauvage 5 ; Milieu rural 7 ; Milieu urbain 6 ; Dialogue 5 ; Discrétion 6 ; Conduire attelage 5 ; Constructions 5 ; Marchander 7 ; Evaluer 7 ; Usages (locaux) 6.

Mahoodok bicolor

Sorte de félin pourpre et roux à petite tête, de la taille d'un lynx, rôdant affamé en solitaire au nord de Kovaly.

I 3(1) D 20(10) V 12(6) M (-) E (-)

P 22(11) R 20(10) F 18(9) C 16(8) A (-)

Vie : 8/4/2 ; Init : 8 ; Att : 10 ; Par : 0 ; Esq : 7 ; Prise : 8 ; Renv : 6 ; Griffes CA 5 ; Feinte : - ; Rt : 66.