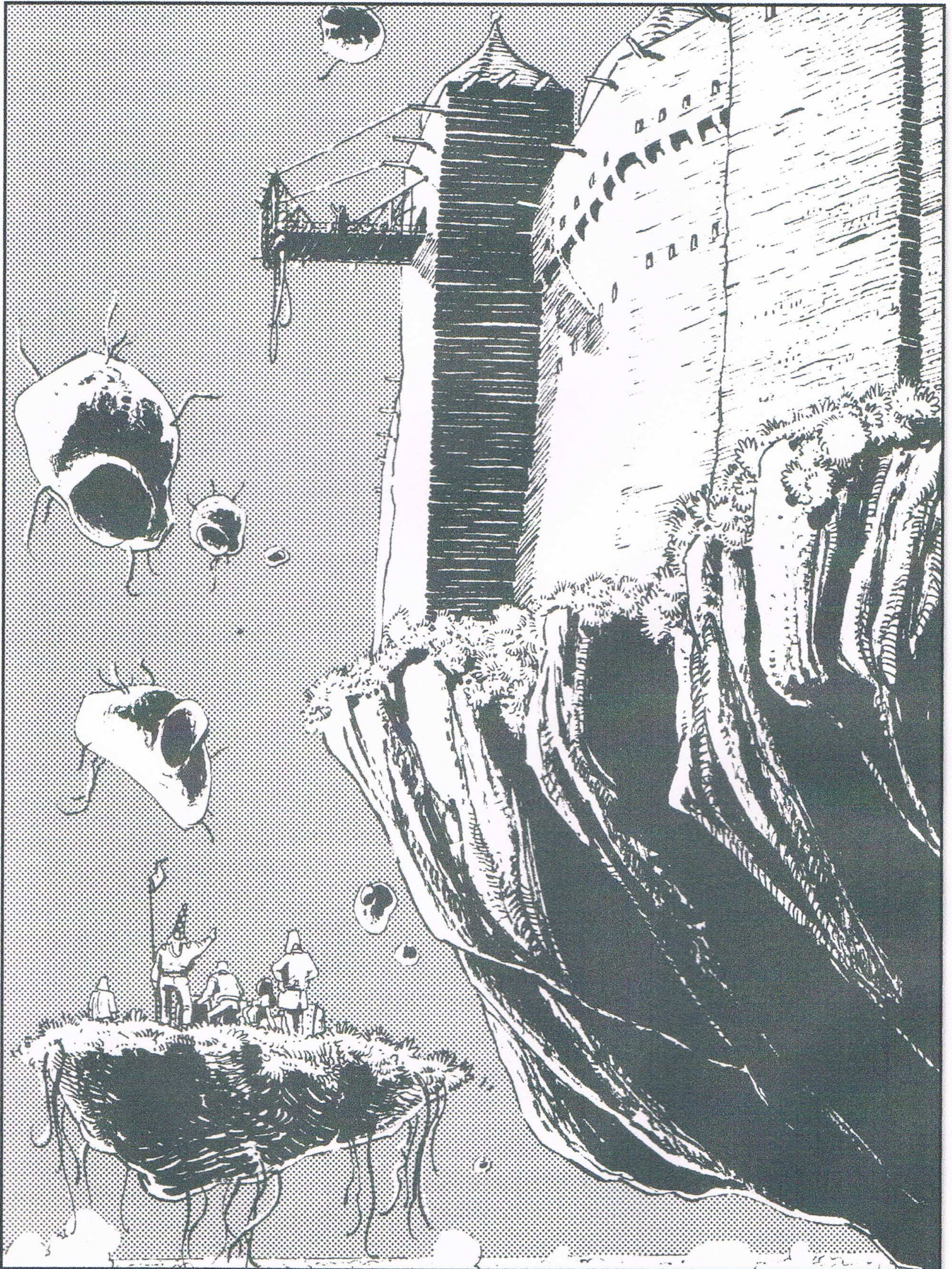


Le kerl de Mélancol



Un scénario pour *Empire Galactique*

LE KERL DE MÉLANCOL

Ce scénario est prévu pour 4 à 6 personnages expérimentés. L'un d'entre eux doit impérativement être Prêtre, si possible de l'Église de la Conscience universelle, à défaut, d'une autre Église à l'exception toutefois de celle des Fils de l'Homme.

INTRODUCTION

Une faible luminosité baigne le long corridor désert. De nombreuses ouvertures circulaires trouent la régularité des parois mais aucun bruit ne filtre. Un homme apparaît brusquement à un angle du couloir. Son ample combinaison blanche luit légèrement. Il se hâte vers l'une des portes, attentif au plateau doré qu'il transporte. La porte coulisse en silence, il pénètre dans une vaste pièce.

Ici, la pénombre encore plus épaisse laisse simplement deviner une couche antigrav qui flotte à environ 50 centimètres du sol. Le silence pesant n'est troublé que par les longs soupirs de la forme allongée sur la couche.

L'homme en blanc frôle une touche sur le tableau d'adaptation et une douce lumière envahit progressivement la chambre. Il s'approche de la couche. Très doucement, il entreprend de redresser le vieillard qui somnole. Les yeux de celui-ci s'ouvrent, il reconnaît le médecin impérial et lui sourit...

Bien qu'aucune douleur ne déforme ses traits, sans doute grâce aux substances qu'il a absorbées, une faiblesse irréversible se lit sur son visage. Aucun doute : le vieil homme se meurt... Cependant, il doit accomplir son ultime tâche. Grâce au médicament apporté par le médecin, le vieillard va prononcer une dernière parole...

La porte circulaire coulisse de nouveau. Un personnage de haute stature, habillé de somptueux vêtements de nuit, pénètre à son tour dans la chambre. Le nouveau venu, l'air grave, contemple le vieillard mourant. Ce dernier ouvre les yeux et fixe son suzerain... Il laisse échapper dans un dernier souffle, un simple nom : « Mélancol. »

Sa tête retombe lourdement sur l'oreiller. C'est fini. Le Sage suprême de l'Empire est mort. Prima est en deuil...

AU PALAIS IMPÉRIAL

« Mélancol » ! Ce nom est maintenant sur toutes les lèvres au Palais. On s'interroge. Qui est-il ? Où est-il ? Le successeur désigné par le hiérarque mourant sera-t-il allié ou ennemi des nombreuses factions qui se disputent déjà le pouvoir spirituel ?...

LE KERL DE MÉLANCOL

Bien que ce nom doive rester secret jusqu'à l'arrivée de Mélancol sur Prima, des fuites se sont déjà produites. Toutes les Églises sont officieusement informées de l'identité du nouveau Sage suprême. Mais le vieux Sage, en suivant la coutume de désigner son remplaçant auprès de l'empereur et du Conseil, a bouleversé toutes les prévisions. Et le palais est en pleine effervescence...

Côté officiel, des informaticiens sûrs recherchent activement, sur toutes les banques de données impériales, des informations sur le nouveau Sage suprême. Il faut le localiser le plus vite possible.

Côté officieux, discussions, complots et recherches se déroulent dans le plus grand secret.

Le complot

Khaltor, Premier Conseiller de son Altesse impériale, en compagnie d'Arkmin, son bras droit, reçoit dans ses appartements privés Lhéar, membre du Conseil des Sages de l'Église des Fils de l'Homme.

— Je ne connais pas ce Mélancol, dit Khaltor, mais une chose est sûre : si le vieux l'a désigné, c'est qu'il n'est pas des nôtres ! Jamais je ne pourrais convaincre l'empereur de la coalition des sous-hommes si je suis encore contrecarré par un philosophe pacifiste...

Le Premier Conseiller prononce ces derniers mots avec un mépris non dissimulé.

— Nous ne pouvons plus reculer, enchaîne le Prêtre à l'allure martiale nommé Lhéar. Sur tous les mondes « exos », nos hommes sont prêts à agir. Attendre serait risquer de tout gâcher...

— Oui, ces sous-races n'ont que trop longtemps bénéficié de la considération de l'empereur. Il faut maintenant les montrer telles qu'elles sont...

— Telles que nous voulons les montrer, glisse Arkmin.

— Qu'importent les termes, rétorque Khaltor à son bras droit. Ce que nous voulons provoquer, nous sommes sûrs qu'elles le tenteraient sans nous d'ici quelque temps. C'est tout de suite que nous devons affirmer notre supériorité en matant leur rébellion...

— Soigneusement orchestrée par nos soins ! interrompt encore Arkmin...

— Silence ! Nous devons les asservir. Esclaves, ils nous seront beaucoup plus utiles que libres, leur travail bénéficiera à tous les humains de l'Empire. Et toi, Arkmin, si tu continues à parler sur ce ton, je n'hésiterai pas à te faire condamner pour trahison. Sache que tu ne peux être qu'avec moi, ou mort !

— Khaltor, calme-toi, dit Lhéar. Tu connais la fidélité et le dévouement d'Arkmin. Il a simplement voulu faire un peu d'humour... Il nous aidera bien sûr à réaliser nos desseins, ne t'empote pas ainsi ! Mais d'abord, il nous faut localiser ce maudit Mélancol. Je vais contacter nos fidèles dispersés dans de nombreux monastères. Certainement l'un d'entre eux saura-t-il quelque chose à son sujet.



Lhéar

— De toute façon, nous sommes bien d'accord. L'un des nôtres doit être substitué à Mélancol... Arkmin...

— Oui Khaltor, j'ai compris, Mélancol doit mourir !... »



Arkmin

Inquiétudes

Ailleurs dans le Palais, le conseil de l'Église de la Lumière intérieure prépare aussi ses plans.

— Comment savoir si le nouveau Sage suprême saura être aussi compréhensif que l'ancien ?

— Surtout qu'il n'aurait pu nous quitter à un pire moment. La Vertu démoniaque recommence à faire beaucoup parler d'elle. La Hanse des Marchands, qui lorgne sur nos concessions et nos satellites, va certainement en profiter pour mettre de nouveau en doute de notre dévouement à l'Empire sans parler des autres Églises.

— Depuis notre scission, nous sommes vulnérables. Tous les prétextes leur seront bons pour nous dénigrer auprès du Conseil.

— Et il sera alors trop tard pour plaider notre bonne foi. Certains de nos Prêtres s'efforcent de contrecarrer les projets de la Vertu démoniaque. Nous devons impérativement faire admettre au nouveau Sage suprême notre sincérité.

— Et pourquoi ne pas l'amener nous-mêmes sur Prima et en profiter pour sonder ses intentions à notre égard ?

— Oui, mais pour cela, il faut d'abord le trouver. Commençons donc par localiser Mélancol... Nous enverrons alors notre propre délégation ! »

Prudente décision

Dans une autre aile du Palais, de hauts dignitaires de l'Église de la Conscience universelle délibèrent également.

— Tout cela est bon pour nous. Comme l'ancien Sage suprême, Mélancol est de notre Église. Et nous savons où il se trouve.

— Je crains cependant que certains mécontents, sur Prima, ne veuillent absolument tenter quelque chose contre lui...

— Je vois de qui tu veux parler. Cachons le lieu de la retraite de Mélancol aux services impériaux. Nous l'escorterons nous-mêmes jusqu'ici pour le protéger de tout danger...

— Attention ! Peut-être ai-je un esprit tortueux qui n' imagine que complots et trahisons, mais je pense que nous risquerions d'être suivis. Mieux vaudrait envoyer des émissaires insignifiants, mais sûrs, qui n'attireront pas l'attention.

— Tu as raison. Trouvons d'anciens novices ayant été formés par Mélancol qui sauront l'identifier et nous le ramener.

— Un seul suffirait, accompagné d'amis des autres guildes. Ils seront plus discrets et plus efficaces. Tout peut, hélas ! arriver !

— Toujours ta prudence à outrance ! Mais mieux vaut en effet mettre tous les atouts de notre côté. Dès que notre Prêtre sera choisi, il partira immédiatement pour Sérénissima...

LA MISSION

L'Église de la Conscience universelle a trouvé l'un des anciens disciples de Mélancol qui, bien sûr, n'est autre que le P.J. Prêtre. Quel que soit l'endroit où il se trouve, ce dernier reçoit un message ultra-confidentiel du Grand Sage de l'Église de la Conscience universelle dont la bonté et la loyauté sont reconnues de tous.

Le message

« Je sais que vous êtes fidèle à votre Église et à l'Empire. Un grand malheur vient de nous frapper tous. Le Sage suprême est mort... Selon la coutume, il a désigné son successeur.

Il s'agit d'un homme que vous connaissez et que vous admirez sans aucun doute car nul mieux que lui n'est capable de sortir l'Empire des épreuves qui l'ébranlent actuellement. Mélancol, qui vous a enseigné nos principes de justice et de paix, Mélancol est dorénavant le nouveau Sage suprême.

Cependant, de nombreuses dissensions au sein du Conseil me font craindre que certaines personnes proches de l'empereur ne veuillent attenter à ses jours. Je n'ai aucune confiance en la délégation officielle. Je vous charge donc officieusement de ramener Mélancol sur Prima et vous laissez libre de toutes les actions que vous jugerez nécessaires pour le protéger au mieux.

Faites-vous accompagner d'amis sûrs, de préférence non-Prêtres pour plus de discrétion. Nous sommes encore les seuls, je crois, à connaître sa retraite.

Rendez-vous sur Sérénissima et ramenez Mélancol le plus vite possible. Au fait, le Père supérieur du kerl du Savoir est un ami. Vous pouvez vous fier à lui si besoin s'en fait sentir. Ne perdez pas un instant, le temps joue contre nous... Bonne chance ! »

Autres expéditions

Les Prêtres de la Lumière intérieure, par recoupement systématique, sont tombés sur une information d'apparence anodine. « La grande cérémonie religieuse qui a lieu une fois par an sur Sérénissima sera patronnée par... Mélancol ! »

Quatre Prêtres de leur Église s'apprêtent donc à partir sur cette étrange planète.

Pendant ce temps, l'Admintek continue ses fastidieuses recherches.

Lhéar, quant à lui, a réussi à joindre ses espions. Un Grand-Prêtre des Fils de l'Homme, Oney'l, affecté à un monastère sur une lointaine planète sait où trouver Mélancol.

Mais Arkmin, le bras droit du Premier Conseiller, a été désigné pour mener la délégation officielle. Il ne peut donc quitter Prima immédiatement bien qu'il ne tienne plus en place.

Avec un calme feint, Arkmin entame alors au grand jour ses préparatifs de départ. Quatre Scorpionauts — dévoués à Khaltor — ainsi qu'un Fils de l'Homme — se faisant passer pour un membre de l'Église de la Conscience universelle — l'accompagneront sur Sérénissima. Ses plans, légèrement modifiés, sont à la fois simplifiés et compliqués par cette officialisation de son voyage.

LE VOYAGE VERS SÉRÉNISSIMA

Les P.J.

Ils ne disposent peut-être pas d'un vaisseau personnel. Ils devront donc emprunter une ligne régulière. L'astroport de Sérénissima est peu fréquenté par les grands vaisseaux. Le seul navire qui touche régulièrement ce monde est un classe I bimensuel de la Transgalactique Édénienne.

Cette barge, qui devra être empruntée par les P.J., part d'un gigantesque « échangeur » situé à 11 heures de Sérénissima. Après les 72 heures nécessaires pour arriver sur cet échangeur, les P.J. devront attendre 48 heures le départ du vaisseau de ravitaillement.

L'échangeur, comme tous ceux de l'Empire, est une vaste station extra-systèmes en Espace profond (voir volume 1) dotée d'un astroport pouvant accueillir jusqu'à un millier de vaisseaux. Il contient des commerces, de nombreux entrepôts, des services de douanes, de police et d'immigration...

La « ville », hétéroclite succession d'hôtels divers, de commerces, de boîtes de jeu, de maisons spécialisées et de TriD-shows, propose à tous ceux qui y font escale les plaisirs et les mets les plus exotiques... Des échoppes désuètes aux complexes commerciaux sophistiqués, les échangeurs représentent des carrefours de toutes les cultures à travers une mosaïque assez anarchique. Aucun véhicule ne sillonne les nombreuses ruelles des échangeurs où extra-terrestres et humains de toutes les planètes de l'Empire se côtoient dans une parfaite harmonie (le plus souvent !), commerce oblige. Des navettes électriques desservent les nombreux quartiers.

Durant leur bref séjour, les P.J. pourront utiliser une banque de données pour obtenir des renseignements sur Sérénissima.

Les Prêtres de la Lumière intérieure

Ils voyageront dans un vaisseau de leur Église et atteindront Sérénissima quelques heures après l'arrivée des P.J.

La délégation officielle

Elle doit attendre pour quitter Prima que les informaticiens impériaux aient localisé Mélancol. Khaltor et ses amis ne peuvent dévoiler qu'ils connaissent sa retraite sans avouer implicitement leurs activités subversives. Par contre, la délégation officielle se déplacera dans un rapide vaisseau Varlet qui parviendra à Sérénissima 24 heures après les P.J.

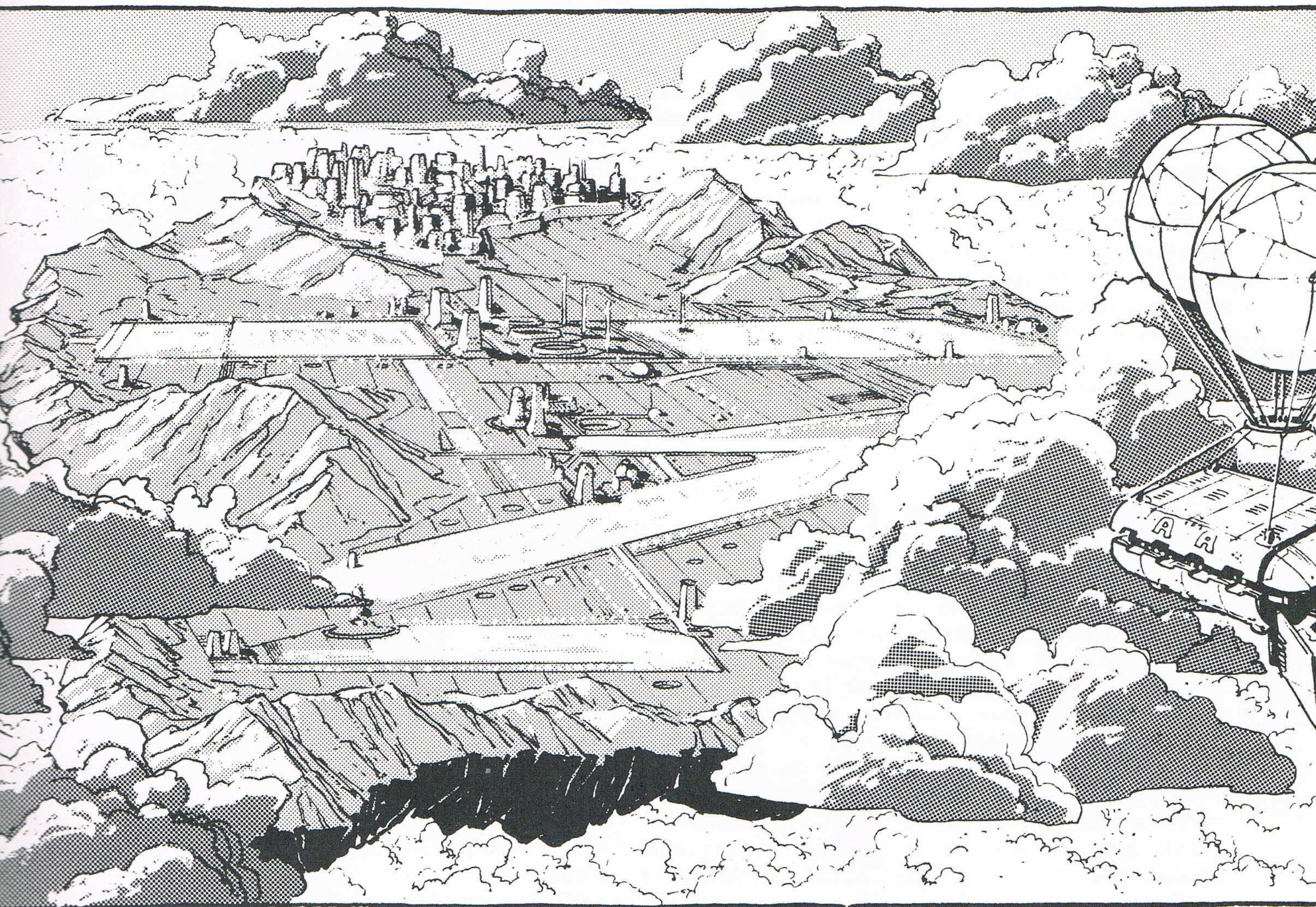
SÉRÉNISSIMA

Cette énorme planète de 92 757 kilomètres de diamètre est formée d'un noyau compact de 10 000 kilomètres, lui-même entouré d'une atmosphère en couches de gaz divers, essentiellement ammoniac, méthane, hélium, gaz carbonique, oxygène et azote. Ces gaz, toujours en mouvement, forment un tourbillon donnant à la planète un air de brasier perpétuel.

Sérénissima est située à environ 130 millions de kilomètres de son soleil et son temps de rotation s'élève à 12 heures. Ses 7 satellites sont inhospitaliers, rocheux et, bien sûr, inhabités. La température dans l'atmosphère, au niveau où elle est respirable pour les humains, s'échelonne entre 0° et 30°. Des centaines d'îlots, ou « kerls », y dérivent en permanence et représentent les seuls endroits habitables de la planète.

Ces kerls, faisant de Sérénissima une planète unique dans tout l'univers connu, doivent leur existence à une forme de vie étrange : les « floscules ». A mi-chemin entre végétaux et animaux, elles ressemblent vaguement à des baudruches et fabriquent constamment de l'hélium. Elles se déplacent selon des règles encore inexplicables, souvent en troupes, et se nourrissent de micro-organismes, qui flottent dans l'atmosphère, inoffensifs pour les humains. Lorsqu'une floscule meurt, elle continue à dériver mais la matière qui la compose devient peu à peu aussi dure que de la pierre. Au cours des millénaires, le hasard a groupé ces dépouilles en kerls plus ou moins importants.

Lorsque des explorateurs téméraires ont découvert cet endroit étrange, la nouvelle s'est rapidement répandue et curieux et commerçants ont déferlé pour le visiter. Mais aucune richesse, aucune ressource, rien



de commercialisable, ni personne à découvrir, à dominer... ou à détruire. Cette planète n'offrait aucun intérêt.

Puis les Prêtres sont arrivés. Ils ont immédiatement été subjugués par l'originalité du lieu dans lequel ils ont vu la dualité de l'enfer et du paradis des anciennes religions. « Cette planète se nommera Sérénissima et nul n'y viendra déranger notre méditation ! ». Le temps aidant, elle est devenue un endroit de prédilection pour tous les ordres religieux ; un astroport et une ville y ont été installés.

Et, indifférents à l'activité environnante, les floscules continuent leurs rondes séculaires...

L'accueil sur Sérénissima

Dès leur arrivée, les visiteurs sont informés des deux lois principales qui régissent la vie sur Sérénissima :

Toutes les armes sont interdites.

Tout fauteur de troubles est immédiatement arrêté.

Le contrevenant est expulsé sur-le-champ s'il dispose d'un vaisseau personnel ou emprisonné jusqu'au départ de la prochaine barge de ravitaillement dans le cas contraire.

Les armes doivent être remises au contrôle à l'arrivée. Mais les P.J. peuvent toujours tenter de les garder (Corruption, Persuasion, ou tout autre talent dont ils disposent).

Cependant, si leurs tentatives échouent, non seulement ils devront donner leurs armes mais la police locale et, pire leurs ennemis, encore inconnus d'eux, appartenant à la délégation officielle, et qui donc ne seront pas désarmés, en seront avisés.

Après le contrôle des armes, les visiteurs doivent affronter un contrôle beaucoup plus subjectif : ils doivent expliquer à la police les motifs de leur visite...

L'arrivée des P.J.

Ils devront impérativement se trouver une bonne raison de venir sur Sérénissima sous peine de se voir intimer l'ordre de repartir le lendemain avec le navire de ravitaillement. La cohérence de cette raison est laissée à l'appréciation du Maître de Jeu (visite d'étude à la bibliothèque, besoin de faire le point avec eux-mêmes...) qui devra surveiller que les P.J. jouent bien le rôle qu'ils se sont confié. L'allure du groupe doit correspondre aux dires des personnages et peut fortement influencer les réactions de la police planétaire.

Une fois acceptés, les P.J. devront mener leur enquête pour trouver, protéger et ramener Mélancol sur Prima.

LE KERL DE MÉLANCOL

Les émissaires de la Lumière intérieure

Ils vont, quant à eux, prendre prétexte de la Grande Cérémonie (dont ils ont connaissance) pour justifier leur présence sur Sérénissima. Ils profitent du temps restant avant son déroulement pour tenter de localiser discrètement Mélancol.

Leur but n'est pas opposé à celui des aventuriers : convaincre Mélancol de leur loyauté à l'Empire et tenter de le ramener sur Prima.

La délégation officielle

Elle est accueillie avec respect et informée immédiatement du lieu de résidence de Mélancol. Elle loge dans le plus grand hôtel de la ville.

Son but : éliminer Mélancol et ramener à sa place un Prêtre félon qui subira, durant le voyage de retour sur Prima, les greffes et opérations esthétiques visant à lui donner l'exacte apparence de Mélancol.

Mais elle va se heurter à l'écueil de la Cérémonie qui va retarder ses néfastes projets.

La Cérémonie

Il s'agit de la Cérémonie annuelle organisée à l'Arène de la Méditation. Elle représente le principal sujet de conversation de tous les Prêtres de Sérénissima qui l'attendent avec impatience. En effet, cette année, l'homme le plus vénéré, l'ermite Mélancol, a accepté de rompre sa solitude pour la présider. Elle doit se dérouler 5 jours après l'arrivée des P.J.

L'ENQUÊTE

Les P.J., comme les Prêtres de la Lumière intérieure, disposent donc de 5 jours pour trouver discrètement Mélancol, le convaincre de venir avec eux et de ne pas se laisser emmener par la délégation officielle..

Kerlissime

Le classe I de la Transgalactique arrive à Kerlissime, l'astroport de Sérénissima. Unique en son genre, il est cerné complètement de très hauts remparts. Des bâtiments administratifs occupent la pointe ouest de ce kerl. Le parc de location de véhicules s'étale après ces bâtiments.

Il existe deux moyens de transport sur Sérénissima.

Les bulles - 400 km/h

Tarifs par personne : 500 ₣, 2 500 ₣ par semaine
Sur Sérénissima, les bulles sont équipées d'un appareillage tout à fait spécial et désuet : des parachutes NT3 ! Le propriétaire en explique la raison : « Si, par malheur, un incident technique survenait (cf. annexe 1), ces parachutes freineraient votre descente en enfer, comme on appelle ici les gaz s'étendant sous nos pieds. Il rit de bon cœur. La chute de 41 000 kilomètres dure ainsi 17 jours. Une équipe de secours a largement le temps de venir à votre aide...

Les taxis- 50 km/h

Tarif : 60 ₣ par heure

Certaines personnes ont appris à domestiquer les floscules et s'en servent comme moyen de transport.

Les floscules, vert émeraude, de forme patatoïde, mesurent en moyenne 14 mètres de long. Une étrange végétation pourpre recouvre leurs flancs et de nombreuses lianes et racines aériennes permettent aux usagers de grimper sur le « dos » plus ou moins plat des « végétanimaux » et de s'y maintenir durant le parcours. Elles parviennent à se déplacer grâce au mouvement provoqué par l'aspiration d'air par l'avant et l'expiration par l'arrière. L'air, à l'intérieur de la floscule, a été entre-temps filtré afin de retenir les particules nourricières. Cette manière de se déplacer, sur un trajet choisi, ne leur est pas familière puisqu'elles ne se laissent habituellement mouvoir que par les courants, grosses masses informes et passives.

Les chauffeurs ont donc beaucoup de mérite à pouvoir ainsi les dominer. Ces derniers sont tous d'anciens

novices n'ayant pas été jugés dignes de poursuivre leurs études au monastère. Possédant cependant assez de connaissances PSI, ils ont réussi à trouver le moyen de diriger ces floscules. Ils ont donc créé la « Corporation des Chauffeurs de Floscules de Sérénissima », organisation très fermée gardant jalousement le secret de ce « moyen ».

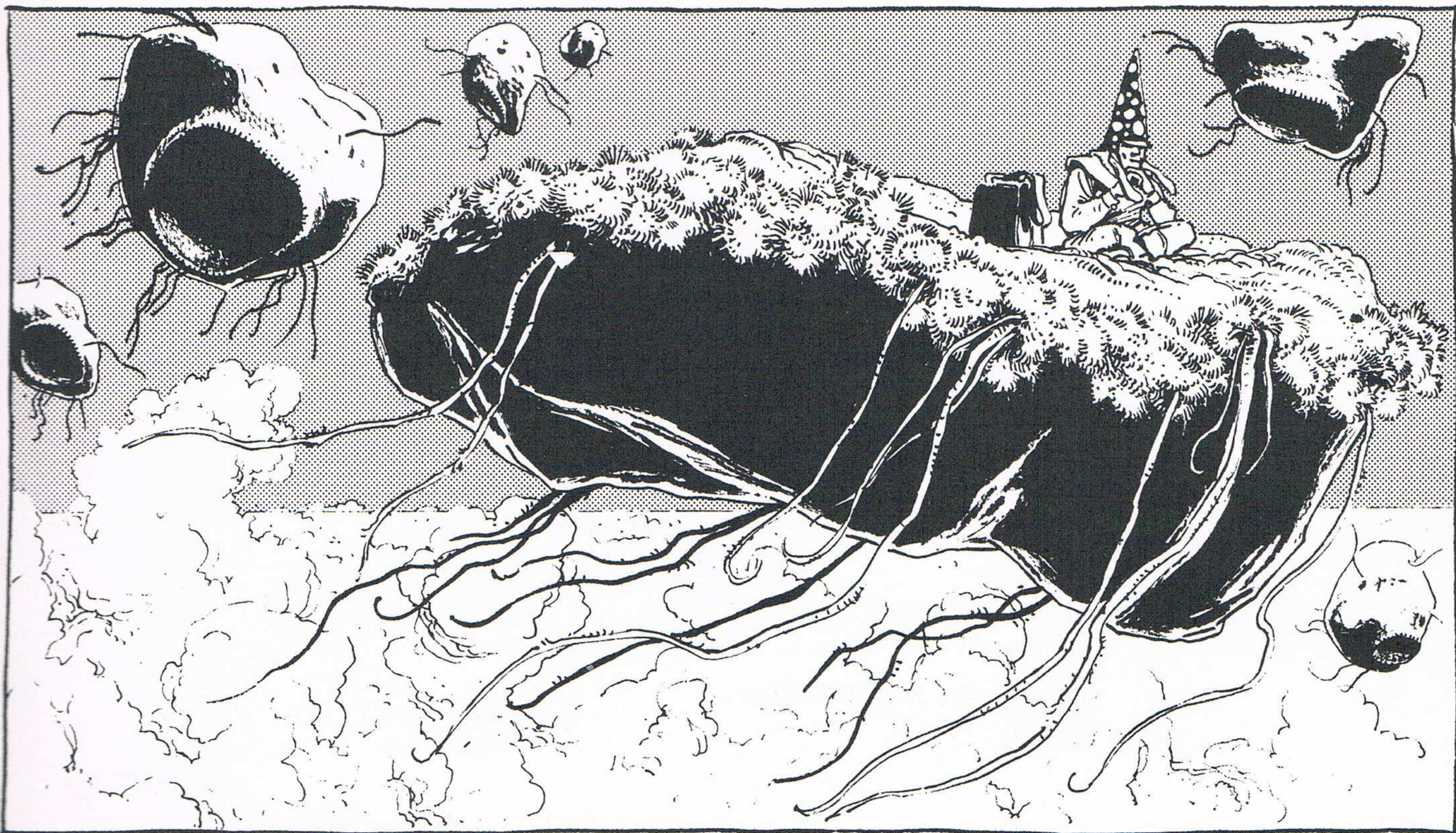
La marque de leur corporation peut paraître bizarre aux étrangers : tous portent un bonnet pointu vert émeraude à pois pourpres, en hommage à leurs « montures », et se montrent très susceptibles s'ils entendent la moindre remarque ironique sur ce sujet. Ils sont liés par une très forte solidarité... Gare à ceux qui plaisanteraient sur leurs chapeaux : ils risqueraient fort de perdre un temps considérable, les floscules semblant dès lors se déplacer sans se soucier de leurs chauffeurs !

Lorsqu'un client se présente, le chauffeur de taxi appelle à lui une floscule au moyen d'une sorte de flûte à ultrasons. Il est impossible de prévoir à l'avance la taille de celle qui arrivera la première. Toutes peuvent cependant transporter de 4 à 9 personnes en plus du chauffeur (lancer 1D6 : 1 = 4 places, 2 = 5 places, 3 = 6 places, etc.).

Et si les floscules sont beaucoup plus lentes que les bulles, elles, par contre, ne craignent pas les pannes.

Les petits kerls

Les kerls habités sont tous, jusqu'à présent, groupés dans un rayon de 3 000 kilomètres autour de Kerlissime. Lorsqu'un nouvel arrivant décide de s'installer sur Sérénissima, il lui suffit de se rendre au cadastre où un employé, après s'être enquis de ses besoins, lui indique



un kerl inoccupé. L'employé lui demande de l'informer des éventuelles modifications de son kerl, des découvertes qu'il pourrait faire s'il entame un pèlerinage dans une zone non habitée, de prévenir le cadastre de tout désir de déménagement. Pour terminer, il lui rappelle de ne pas oublier d'emporter un communicateur afin de pouvoir appeler un chauffeur de taxi pour ses éventuels déplacements.

La plupart des kerls dignes de ce nom regroupent de 5 à 30 dépouilles flosculaires et supportent des habitants de 2 types :

- des philosophes, écrivains, artistes, ermites... attirés par la paix de l'endroit et la proximité de la bibliothèque aux richesses immenses. Ils peuvent se montrer bourrus, heureux, dérangés, trop bavards ou trop silencieux...
- des évadés, pirates ou bandits en cavale, installés généralement pour peu de temps et s'estimant assez bien cachés et isolés tout en se sentant protégés par les lois visant à respecter la paix de Sérénissima. Ils sont toujours 1 ou 2 par kerl et risquent d'attaquer d'éventuels visiteurs en croyant être retrouvés par la police impériale !

Sérénissime Kerl

Sérénissime Kerl, comme l'astroport, est cerné par de hauts remparts sur lesquels il est cependant possible de monter... à condition de ne pas craindre le vide !

C'est la seule « ville » de Sérénissima. Elle est supportée par des centaines de dépouilles flosculaires. Elle peut, au premier abord, paraître horriblement calme. En effet, seuls hôtels et bâtiments administratifs dressent leurs silhouettes un peu lourdes.

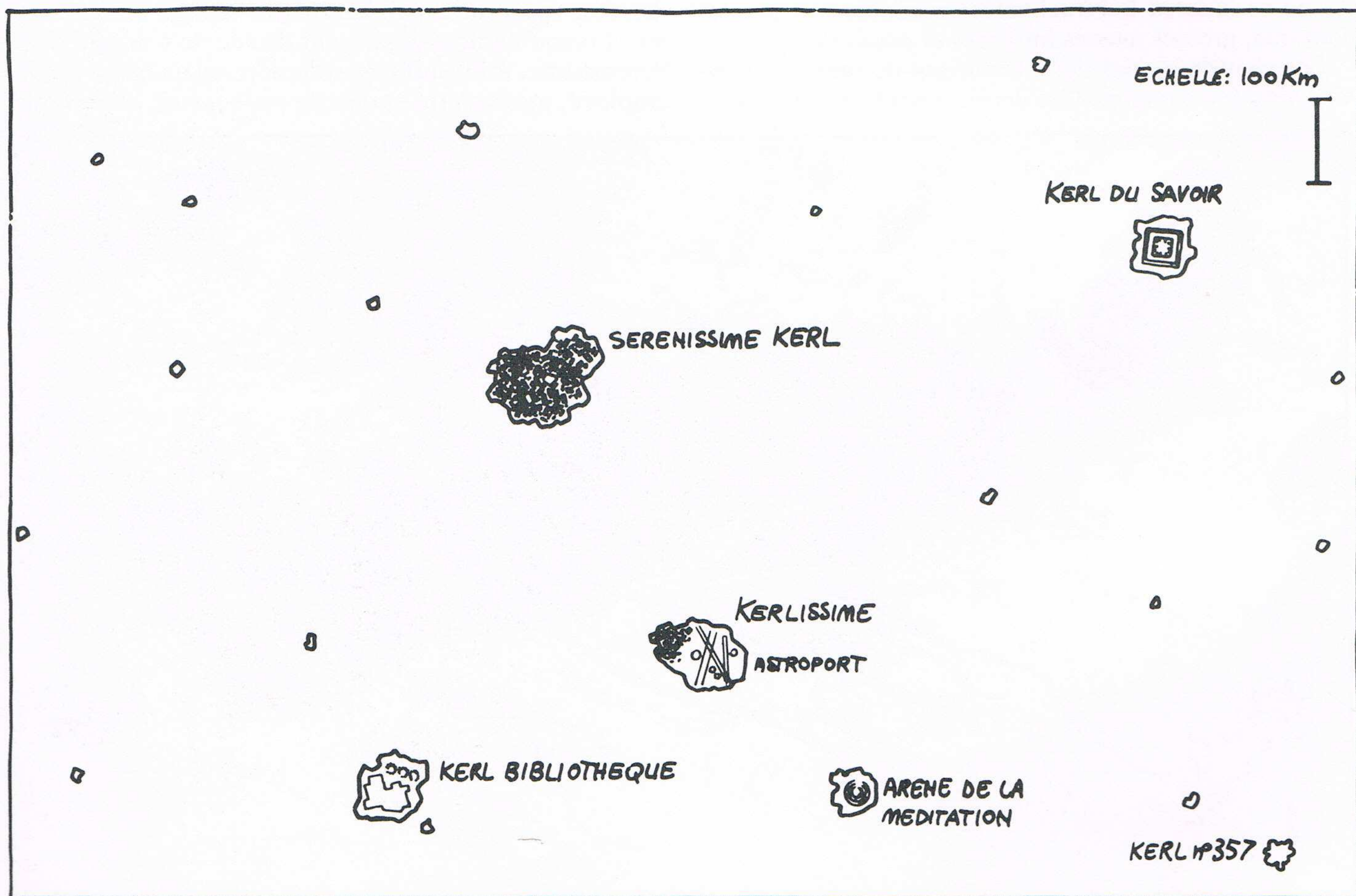
A Sérénissime Kerl, les distractions sont réservées à ceux qui savent comprendre que les hôteliers s'intéressent plus à leur fortune personnelle qu'aux strictes directives des Prêtres. Derrière les austères façades, ceux qui osent allier discrétion et crédits peuvent satisfaire tous leurs désirs, licites ou non.

La seule animation officielle, et qui semble une atteinte à l'ordre et la rigueur de la planète, est le marché qui se déroule à chaque passage du classe I de ravitaillement et auquel se bousculent les divers habitants des petits kerls.

Deux bâtiments officiels sont particulièrement importants. La rotation de la planète étant de 12 heures, tous les services officiels (cadastre, bibliothèque, etc.) ne sont ouverts que 4 heures par journée avec une heure de fermeture pour déjeuner...

Le service *météorologique* est indispensable à la vie de Sérénissima. Les kerls peuvent en effet souffrir gravement lors de tempêtes, voire même être détruits. Aussi ce service travaille-t-il avec le service d'évacuation et de réattribution des kerls. Si les principaux kerls décrits n'ont rien à craindre des ouragans, tous les petits kerls sont par contre à leur merci.

Le cadastre représente le principal lieu de travail, et



le plus respecté. Des dizaines d'employés s'y relaient jour et nuit pour tenir la topographie de la planète à jour. Les kerls dérivent en permanence dans la couche d'atmosphère respirable. Ils montent et descendent, avancent ou reculent selon les courants, de nouveaux kerls se créent, d'autres grossissent ou se désagrègent... Chaque kerl numéroté a son histoire, son évolution uniques.

L'endroit le plus évident auquel il faut s'adresser pour localiser Mélancol est bien entendu le cadastre qui, effectivement, donne le renseignement (« kerl 357 » avec sa localisation) après quelques minutes de recherches.

Cependant, si ce renseignement est demandé après l'arrivée de la délégation officielle, Arkmin a demandé, sous le sceau du secret, à être avisé de l'identité de tous ceux qui chercheraient à obtenir l'adresse de Mélancol. L'employé du cadastre note donc l'identité des P.J. et la communique à Arkmin qui envoie les Scorpionnutes les espionner...

S'ils voient les P.J. se rendre sur le kerl de Mélancol, ils tenteront de les éliminer discrètement.

Mais le numéro du kerl ainsi que sa localisation peuvent être obtenus en deux autres lieux plus discrets et moins surveillés : la bibliothèque et le monastère du kerl du Savoir.

La bibliothèque

Ce kerl est occupé par un unique bâtiment devant lequel un parvis sert de piste d'atterrissage aux bulles et taxis transportant les curieux, avides de connaissances les plus diverses. Deux ou trois chauffeurs de floscules, reconnaissables à leurs drôles de chapeaux, jouent en permanence aux osselets ou aux dés sous le seul arbre du parvis (et de la planète d'ailleurs car leur importation coûte très cher).

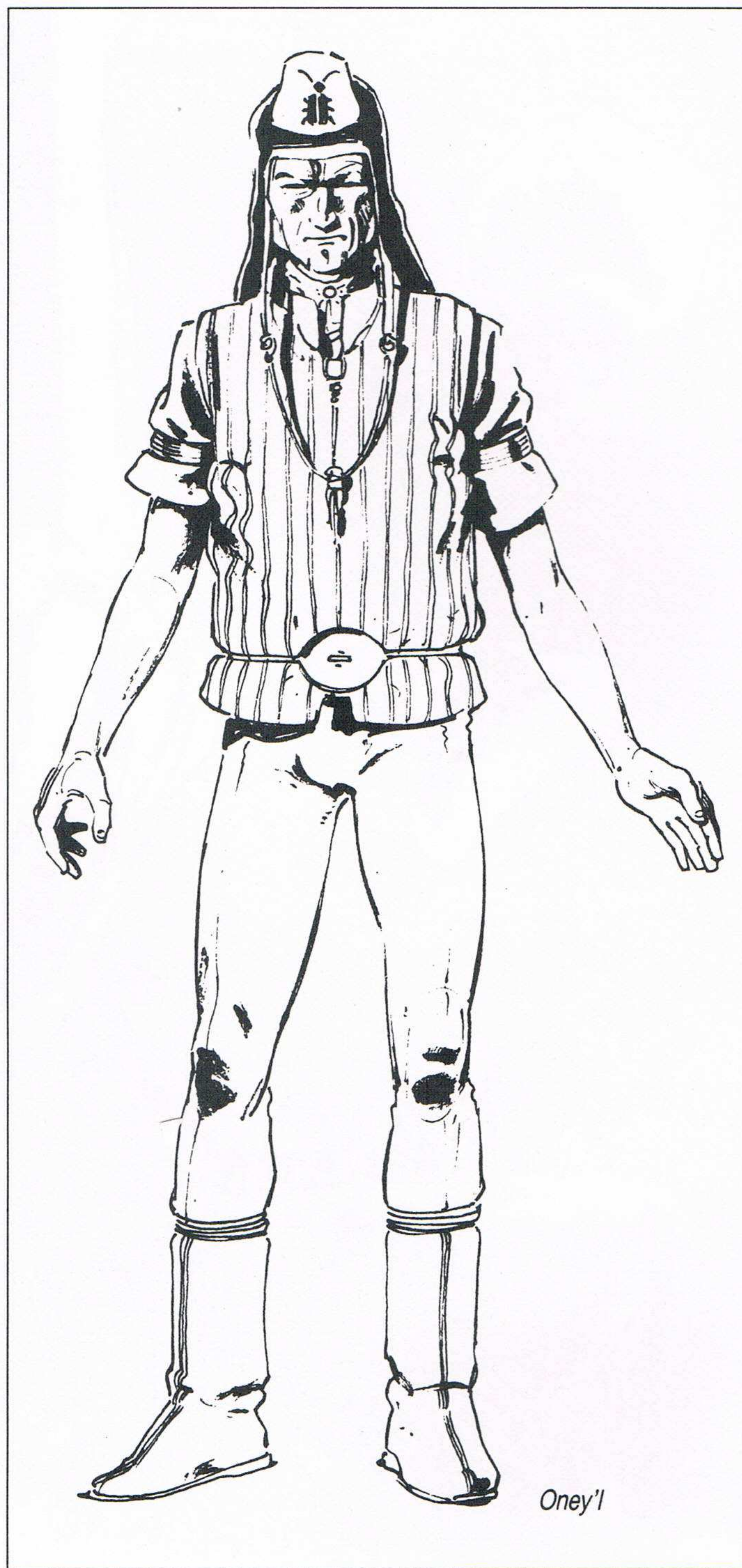
La porte ronde du bâtiment donne sur une immense salle, ronde également. De nombreux piliers régulièrement espacés abritent un nombre incroyable de cubes TriD sur tous les thèmes, toutes les époques, toutes les civilisations...

De petites ouvertures arrondies trouent les murs de la salle. Derrière chacune, une petite pièce, meublée d'un simple fauteuil, d'une table et de tout le matériel nécessaire pour utiliser les cubes et prendre des notes, abrite et protège la solitude du chercheur. Un Prêtre bibliothécaire aidé de trois novices guide les visiteurs parmi le dédale des piliers.

A la bibliothèque, les aventuriers pourront demander des renseignements sur Mélancol. Le novice auquel ils se seront adressés les dirigera vers le Prêtre qui le connaît personnellement. Ce dernier acceptera de les accompagner lui-même jusqu'à Mélancol : « C'est un ami très cher et je ne l'ai pas vu depuis longtemps. » Si les P.J., soucieux de garder secret le but de leur rencontre avec l'ermite, refusent, le bibliothécaire méfiant ne leur indiquera pas sa retraite.

Le monastère du kerl du Savoir

Toute la surface du kerl est ici occupée par un gigantesque monastère d'inspiration romane. Environ 300 novices et adeptes se recueillent dans la sérénité incomparable de ce monastère. Quelques acolytes, Prêtres et Grands Prêtres dispensent l'enseignement et, bien sûr, le Père supérieur est un Sage de la Conscience universelle. Son bras droit, Oney'l, appartient aux Fils de l'Homme. C'est l'espion à la solde de Lhéar, qui prendra la place de Mélancol selon les plans.





Au monastère, tout dépend de la personne à laquelle les P.J. s'adressent. L'aire d'atterrissage se situe sur le toit où veille toujours un novice chargé d'accompagner les visiteurs jusqu'au Père supérieur. Ce « portier » effectue un tri parmi les visiteurs car seuls les Prêtres peuvent pénétrer dans le kerl du Savoir. Si le novice ne fait aucune différence entre un Prêtre et un simulateur, le Père supérieur, par contre, peut découvrir d'éventuelles impostures...

Le novice de service voudra leur faire rencontrer le bras droit du Père supérieur, Oney'l, car le Père est bien trop occupé par les préparatifs de la Cérémonie.

Si les P.J. acceptent, Oney'l, avec une grande affabilité, leur communiquera un faux numéro de kerl (situé à 7 heures de bulle de l'astroport, dans la direction opposée à celui de Mélancol). Les P.J. s'arrêteront sans doute dans divers kerls avant de comprendre qu'ils se sont faits rouler. De plus, Oney'l préviendra Arkmin de leur passage au monastère et ce dernier enverra ses Scorpionnautes les surveiller.

Par contre, si les P.J. insistent pour rencontrer le Père supérieur, ce dernier refusera d'abord de leur donner la localisation du kerl de Mélancol : « Il ne doit pas être dérangé avant la Cérémonie, sa méditation... »

Si les P.J. lui expliquent l'importance de leur mission, il se laissera fléchir et donnera le numéro du kerl.

Le kerl de Mélancol

Formé par une quinzaine de dépouilles flosculaires, il n'est entouré d'aucune protection. En son centre se

dresse une tente d'un modèle antique fabriquée en une matière quasiment indestructible.

Mélancol vit en ermite, avec un minimum d'objets de haut niveau technologique. Il dispose cependant d'un communicateur et d'un robot médecin. Il paraît saugrenu de préciser qu'il ne dispose d'aucune arme.

Il a depuis longtemps résolu le problème du transport car, seul Sage de la planète aimé des chauffeurs de floscules, ces derniers lui ont offert, en signe d'admiration, une de leurs flûtes et fait partager le secret de leur corporation.

Résultats de l'enquête

Bien entendu, la délégation officielle prévient Mélancol de sa nomination, dès son arrivée. Mais le vieil homme refuse de quitter Sérénissima avant d'avoir honoré son engagement de patronner la Cérémonie de l'Arène de Méditation. Il ne partira avec la délégation officielle qu'après cette Cérémonie. Il devra repasser par son kerl afin de prendre son maigre bagage.

Oney'l, de son côté, a prévenu Arkmin qu'il ne pourrait se substituer à Mélancol avant la Cérémonie car la supercherie pourrait être remarquée par le Père supérieur du monastère. Il convient de rejoindre la délégation officielle à Kerlissime sitôt la cérémonie terminée.

La délégation de la Lumière intérieure se renseigne au cadastre dès son arrivée (donc avant les consignes d'Arkmin). Elle n'utilise que des taxis et parvient en moins de deux jours à rencontrer Mélancol. Bien

entendu, le Sage est déjà informé de sa nomination par la délégation officielle.

Mais les Prêtres ont un atout dans leur jeu. Leur Église les a prévenus qu'un membre de l'Église des Fils de l'Homme s'est glissé dans la délégation officielle. Ils en avisent Mélancol et le mettent en garde, affirmant



Mélancol

qu'il vaudrait mieux pour sa sécurité qu'il quitte Sérénissima avec eux. Une grande discussion théologique convainc le Sage de la bonne foi de ses interlocuteurs. Il refuse cependant de quitter la planète avec eux : « La charge qui m'incombe à présent est lourde de responsabilités et de dangers. Autant les affronter dès maintenant. J'espère que nous nous retrouverons sur Prima... »

Quelle que soit la méthode utilisée, les P.J., surveillés ou non par les Scorpionauts, finiront eux aussi par arriver au kerl de Mélancol. L'énoncé de leur mission laissera le Sage pensif.

« Vous n'êtes pas les premiers à me mettre en garde contre cette délégation officielle. Des Prêtres de la Lumière intérieure m'ont déjà rendu visite. Ils affirment qu'un Prêtre des Fils de l'Homme se fait passer pour un membre de la Conscience universelle à l'intérieur même de cette délégation officielle. Et vous, maintenant, qui m'affirmez que cette délégation veut ma perte. Vous prétendez être envoyés par mon Église... »

« Le pire, dit-il en souriant, c'est que je vous crois ! Comme tout ceci est compliqué. Voyez-vous, ici j'ai trouvé la paix. Soudain je me vois octroyer la place du plus grand Sage de l'Empire, moi qui n'aspire qu'à la solitude. Et me voici lancé dans la turbulence de l'Empire et de la politique avant même d'avoir pris mes fonctions ! Que faire ? Disposez-vous d'un vaisseau ? »

« Non ! Alors, mettez-vous d'accord avec les émissaires de l'Église de la Lumière intérieure et nous regagnerons Prima tous ensemble. (Mélancol donne aux P.J. l'adresse à laquelle ils peuvent être joints). Mais je ne partirai de toute façon pas avant la fin de la Cérémonie et la délégation officielle doit venir me chercher ici... »

Les P.J. vont pouvoir rencontrer les Prêtres de l'Église de la Lumière intérieure. Mais s'ils étaient surveillés par les Scorpionauts, tous seront maintenant à abattre...

Les Prêtres de la Lumière intérieure acceptent immédiatement de ramener les P.J. et Mélancol sur Prima. Mais à quel moment récupérer Mélancol ? Sur son kerl, après la Cérémonie ? La délégation officielle y sera... et un combat ne manquera pas de s'engager. Avant ? Mais comment convaincre Mélancol d'abandonner ses maigres possessions (il possède quelques cubes dont il ne veut pas se séparer...) ? Faut-il l'enlever, pour son bien ? Peut-être... Les Prêtres acceptent tout plan des P.J. qui sera pas contraire à leur éthique. A eux de décider...

LA CÉRÉMONIE

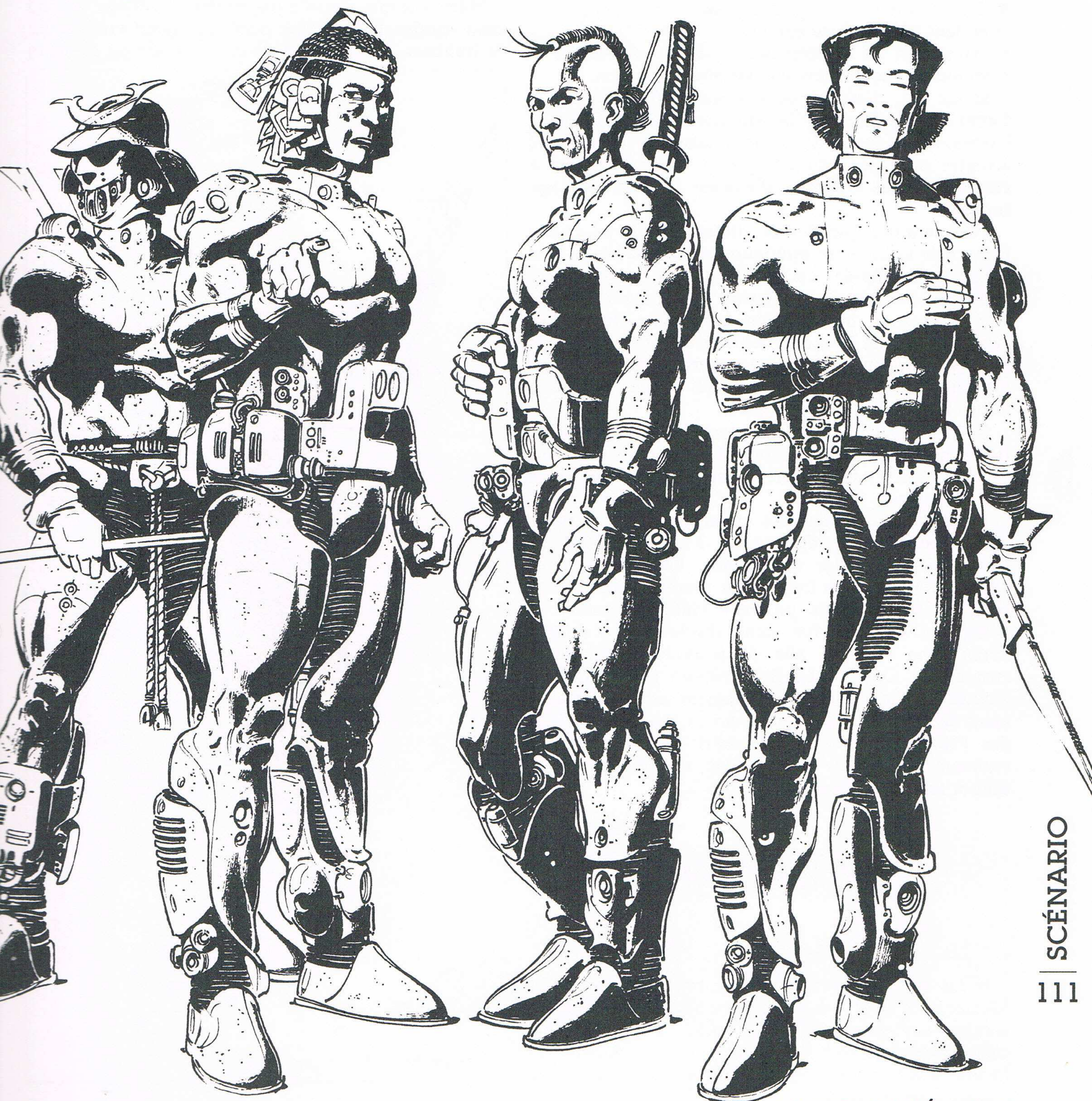
Un millier de Prêtres viennent y assister. Dans le plus profond recueillement, ils boivent les paroles que

Mélancol prononce de sa voix grave et sage. Équilibre, justice, sagesse, humilité... Puis une longue méditation collective suit ce discours. Aucun événement particulier ne vient la briser. C'est un spectacle impressionnant que cette réunion de plus de mille personnes plus silencieuses qu'un voleur à l'affût...

L'Arène de la Méditation, un immense kerl, voit ses bords occupés par une piste d'atterrissage (il est interdit d'y venir en bulle lors des cérémonies). A quelques centaines de mètres des bords, un large cercle de nombreux gradins, pouvant contenir au moins un mil-

lier de personnes, entoure une piste de 200 mètres de diamètre. Fabriquée en métaplast transparent, elle permet de distinguer clairement l'enfer gazeux s'étalant par-delà l'atmosphère et en totale opposition, tant matérielle que symbolique, le ciel serein ouvrant sur l'immensité mouvante et immuable.

Par une intense méditation sur cette dualité éternelle, les Prêtres disent parvenir à un état de complet détachement matériel et à une appréhension globale de l'univers, de la vie et de la mort. Lors des petites cérémonies mensuelles et de la Cérémonie annuelle,



LE KERL DE MÉLANCOL

seuls les Grands-Prêtres et les Sages bénéficient de l'immense privilège de se recueillir à même le métaplast.

Après la Cérémonie

Les événements peuvent s'avérer notablement différents selon le plan échafaudé par les P.J.

La délégation officielle s'est séparée en deux groupes :

- 2 Scorpionauts et le Prêtre des Fils de l'Homme attendent Mélancol sur son kerl.
- Arkmin et les 2 autres Scorpionauts assistent à la cérémonie et ne quittent pas Mélancol des yeux.

Si les P.J. décident de l'emmener (de gré ou de force) de l'Arène de la Méditation directement à l'astroport, Arkmin s'y rendra aussitôt, avec ses 2 acolytes et demandera à la police locale de l'aider à empêcher « ces traîtres » d'enlever le nouveau Sage suprême.

Tout sera une question de vitesse, mais le pilote des Prêtres de la Lumière intérieure est très habile et leur vaisseau très rapide. Le M.J. doit faire jouer la fuite dans les détails mais, si certains personnages peuvent être blessés ou mourir dans la bataille, les autres arrivent toujours à prendre leurs adversaires de vitesse et à s'échapper. Arkmin a commis une erreur en prévenant la police planétaire qui donne l'alerte à toutes les patrouilles galactiques...

Si les P.J. et les représentants de la Lumière intérieure préfèrent laisser Mélancol revenir sur son kerl, ils quitteront l'Arène avec lui, suivis d'Arkmin et de ses 2 hommes.

Ils arriveront à peu près en même temps mais la délégation officielle dispose de 3 hommes déjà sur place, parés à toute éventualité. Un inévitable et délicat combat va se livrer mais toutes les parties en présence tenteront de protéger Mélancol (même la délégation officielle qui tient absolument à quitter Sérénissima avec lui afin de pouvoir le remplacer ensuite par Oney'l). Le Sage voudra calmer tout le monde en s'interposant, compliquant ainsi le déroulement du combat. Il n'interviendra en faveur des P.J. et des Prêtres de la Lumière intérieure que s'ils ont vraiment le dessous. Dans ce cas, il n'hésitera pas à utiliser toutes ses facultés.

sur Prima. Ils formeront une protection imparable au vaisseau et Mélancol arrivera sain et sauf sur la planète impériale.

Si Arkmin n'avait pas prévenu la police locale, il aurait pu les prendre en chasse lui-même, les gagner de vitesse et détruire leur vaisseau. Oney'l aurait pu usurper la place de Mélancol, mort sans laisser de traces...

Mais il est arrivé sur Prima et si, dans un premier temps, les P.J. doivent tâter des geôles impériales, ils sont vite relâchés grâce à l'intervention de Mélancol.

Mais Arkmin, qui n'a pas réussi la mission que lui avait confiée Khaltor, ne peut cependant être accusé de trahison. Il se voit écarté de son poste au palais et



Le Prêtre des Fils de l'Homme

LE RETOUR

Si les P.J., les Prêtres de la Lumière intérieure et Mélancol se sont échappés, Arkmin a effectivement commis une erreur. En effet, tous les vaisseaux de police impériale sont maintenant à leur poursuite et lorsqu'ils les localiseront, ils leur serviront d'escorte

LE KERL DE MÉLANCOL

relégué dans un emploi subalterne sur une planète éloignée. Le Prêtre des Fils de l'Homme qui faisait partie de la délégation officielle est quant à lui confié à l'Église dont il se réclamait, la Conscience universelle, qui jugera de sa foi... et de son sort.

Mais, si les plans de Khaltor et de Lhéar n'ont pas abouti cette fois-ci, eux restent cependant insoupçonnés et il est à craindre qu'ils tenteront de nouveau de les réaliser...

Par contre, si un combat a eu lieu sur le kerl de Mélancol, deux conclusions totalement opposées peuvent se produire.

● Les P.J. et leurs alliés ont eu le dessus et ils ramènent le Sage sur Prima. Ils sont chaudement remerciés mais doivent fournir la preuve de la trahison de la délégation officielle. Mélancol intervient en leur faveur et, heureusement, une enquête très approfondie est menée sur Arkmin, le Prêtre et les Scorpionauts éliminés. Lentement, les preuves s'accumulent, des

gens parlent, Khaltor et Lhéar sont démasqués et leur complot mis au jour. Les P.J. deviennent des héros de l'Empire, momentanément...

● Les P.J. et leurs alliés ont été éliminés et Arkmin a emmené Mélancol dans son vaisseau. C'est alors Oney'l transformé qui en descend à Prima... Non seulement la délégation officielle a rempli brillamment sa mission, mais elle a mis au jour un « complot de l'Église de la Lumière intérieure » qui voulait éliminer Mélancol. Et une Église entièrement dévouée à l'Empire est maintenant complètement discréditée pendant un temps suffisamment long pour faciliter la réalisation des plans de Khaltor.

Le Maître de Jeu évaluera en fonction de l'exécution de la mission le nombre de points de Guilde, ainsi que les récompenses éventuelles des P.J. En outre, le succès éventuel ne peut manquer de les faire connaître sur Prima, et donc de leur donner accès à de nouvelles missions encore plus périlleuses...

ANNEXES

Bulles

Q.M. des bulles = 6

Elles tombent en panne le troisième jour de leur utilisation ou plus tôt si elles sont poussées à plus de 400 kilomètres/heure. Si les P.J. n'ont pas effectué une Estimation au sol le jour même de leur location, ils risquent d'avoir à déployer leurs parachutes.

Si le check-up est réussi, il leur faudra réparer sous la compétence Mécanique.

Afin de connaître le temps nécessaire, lancer :

2D6 — grade du Tekno =
nombre d'heures passées
(avec un minimum de 1 h).

Conditions de désagrégation des kerls

Afin de connaître la taille d'un kerl, il suffit d'ajouter 2 au lancer de 3 dés. Le total donne le nombre de dépouilles flosculaires le composant. Pour se désagréger, c'est-à-dire pour que les floscules se séparent, l'ilot doit recevoir 5 points de Dommages par végétanomal. Le kerl lui-même est déstabilisé si un quart des floscules se séparent et il chute à partir de la moitié.

Les P.N.J.

Mélancol

Sage de la Conscience universelle (Prêtre grade 6), Humain, 91 ans
V 12 I 12 C 8 H 4 E 8 F 6
Télépathie⁶, Télékinésie⁵, Foi⁶, Neutralisation PSI⁵, Médecine PSI⁴, Transfert empathique⁶.

Malgré la possibilité offerte à tout habitant de l'Empire de posséder un physique d'une éternelle jeunesse, Mélancol a préféré porter le poids de ses années. Par contre, son psychisme n'a pas été altéré et il dispose de toutes ses facultés intellectuelles qui, liées à une concentration, une sagesse et une expérience presque centenaires lui donnent une profondeur rarement rencontrée. Sa longue barbe et ses cheveux blancs lui confèrent un air noble, majestueux et presque supérieur adouci par de grands yeux clairs reflétant une immense bonté.

Après avoir longtemps « milité » au sein de son Église pour la paix et l'égalité entre les peuples tant par la formation de novices qu'au cours de nombreux voyages, il a préféré se retirer du monde et venir finir ses jours sur Sérénissima.

Mais l'Empire a besoin de lui et son sens du devoir et des traditions l'emporte sur ses aspirations. Il ira sur Prima et assumera sa place au sein du Conseil.

Lors des événements qui précéderont son départ de Sérénissima, il fera tout son possible pour éviter la mort d'un personnage, bon ou mauvais. Toute vie est précieuse pour lui qui pense qu'aucun humain ne peut en juger un autre. Cependant, il place son dévouement à l'Empire avant ses convictions personnelles et, dès qu'il a compris la félonie de la délégation officielle, il n'hésitera plus à utiliser ses pouvoirs.

Les Prêtres de la Lumière intérieure

1 Sage (grade 6), 2 Grand-Prêtres (grade 5), 1 Prêtre (grade 4), Humains de 35 à 50 ans

V 8 I 12 C 10 à 12 H 4 E 4 F 7
Administration⁴, Déguisement⁴, Langues E.T.⁶, Psychologie universelle⁴, Contrôle des émotions⁶, Contrôle des sens^{4 à 6}

Diplomates de leur ordre, leur apparence est agréable. Ils sont posés, affables, peut-être un peu trop révérencieux par moments. Ils sont tout à fait au courant des événements politiques actuels, des dissensions au sein du Conseil et assurent leur délicate mission avec un courage et un savoir-faire remarquables. Ils savent que leur Église pourrait avoir fort à pâtir d'un échec de leur part.

Le dévouement de leur Ordre à l'Empire est profond et réel et ils peu-

LE KERL DE MÉLANCOL

vent même aller jusqu'à se sacrifier pour sauver Mélancol.

Ils sont venus sur Sérénissima dans un vaisseau de la Lumière intérieure et leur Navyborg est un pilote « Rosa » (grade 6). Il a reçu des ordres, après la rencontre des P.J. et des Prêtres si une collaboration a été décidée : au cas où il arriverait malheur aux Prêtres, il devrait cependant conduire les P.J. et Mélancol sur Prima et leur obéir en tout.

Oney'l

Grand-Prêtre des Fils de l'Homme (grade 5), Humain, 48 ans

V 9 I 11 C 6 H 4 E 7 F 10

Combat mains nues⁵, Contrôle des émotions⁶, Contrôle de l'énergie⁴, Arts martiaux⁵

Homme très mince au physique assez ingrat, Oney'l est d'un abord plutôt bourru. Il se force visiblement lorsqu'il veut paraître aimable. Son dévouement à l'Église des Fils de l'Homme est total et il accepte tous les risques pour voir triompher l'éthique de la branche la plus dure de son ordre. Il fera tout ce qui est en son pouvoir pour favoriser la mission de la délégation officielle sans cependant risquer de se dévoiler auprès du Père supérieur.

Arkmin

Tekno (grade 5), Humain, 40 ans

V 7 I 10 C 7 H 5 E 6 F 8

Interrogatoire⁴, Marché³, Commandement⁶, Corruption⁵, Combat à distance⁴, Sixième sens²

Grand homme blond aux yeux clairs, il a l'air franc et sympathique. Très élégant, il suit la mode discrètement et avec raffinement. Il n'est pas réellement mauvais, il n'a en fait aucune morale, il est égoïste et arriviste. La cruauté ne l'impressionne pas et il possède un sens de l'humour très incisif. Il estime qu'il a pour l'instant plus de chances de devenir riche et puissant en suivant les traces de Khaltor et lui obéit donc à la lettre bien qu'il le déteste profondément. Il est parfaitement préparé pour sa mission et sait gagner la confiance de ses interlocuteurs ce qui le rend encore plus dangereux.

Le Prêtre des Fils de l'Homme

Prêtre (grade 4), Humain, 37 ans

V 8 I 10 C 6 H 4 E 6 F 9

Combat à mains nues⁵, Médecine², Contrôle des émotions³, Contrôle de l'énergie⁴, Arts martiaux³.

Il fait partie de toutes les missions délicates de son Église pour lesquelles il a reçu un entraînement intensif. C'est un espion parfait qui sait également gagner la confiance des personnes qu'il rencontre. Comme Oney'l, il est prêt à tout pour obéir à Lhéar. Même s'il peut tuer pour se défendre, il aura toujours un instant d'hésitation avant d'éliminer quelqu'un de sang-froid, ce qui risque de lui être fatal un jour...

Les 4 Scorpionauts

1 Colonel, 1 Commandant et 2 Lieutenants

Humains, 28 à 40 ans

V 8 I 9 C 10 E 9 F 12

Armes lourdes³, Arts martiaux⁵, S.D.U.³, Invisibilité², Interrogatoire⁴

Arrogants, détestables, insolents, ils parquent en permanence gonflés de l'orgueil d'appartenir au plus prestigieux ordre de l'Armée impériale. Bref, ils sont ce qu'on peut faire de pire dans le genre.

Ils ont complètement assimilé les idées de Khaltor mais, contrairement à lui, ils restent fidèles à l'empereur... à leur manière. Ils le trouvent un peu trop « mou », trop « tolérant » et incapable d'assumer correctement ses fonctions. Ils ne recherchent même pas la gloire personnelle, ils rêvent seulement d'un Empire totalitaire, pour le bien de tous les humains... Vraiment les pires...