

SCENARIO MEGA / D&D / LAELITH

Les mystères de Laelith

Pour 4 à 6 personnages de niveau 5 à 7.

Pour jouer ce scénario, il est recommandé de bien connaître le jeu de rôle Mega (HS n°5 Casus Belli).

L'intrigue, bien que linéaire dans un premier temps, s'ouvre sur un large choix d'actions de la part des joueurs. Attendez-vous à devoir improviser.

Complot contre le Roi-Dieu ?

Nous sommes le huitième jour du mois de Sombrebois, lors d'une journée pluvieuse et froide.

Depuis quelques jours, des affiches sont aperçues, collées sur une bonne partie des murs de Laelith.

Le message est clair et on ne peut plus explicite :

« Non au joug du Roi-Dieu ! Non à son despotisme ! Devenez libre et révoltez-vous, adhérez au Manteau ! »

Le seul autre détail de ce message est un petit logo représentant un manteau noir sur fond rouge.

Autant dire que cela n'est pas passé inaperçu de la milice et que les fouineurs sont sur les dents. En attendant d'éclaircir l'affaire, ils font en sorte que le Roi-Dieu ne soit pas alerté de ce problème. Ce qui n'est pas chose aisée vu le nombre de citoyens ayant lus ce message.

Déjà, les ragots vont bon train dans les tavernes, chacun y allant de son petit mot et de son opinion. Mais à vrai dire, personne ne sait réellement ce qu'est le « Manteau ».

Les PJ seront bien entendu mis au courant de ces rumeurs, soit en traînant dans les tavernes, soit en tombant sur une de ces affiches au coin d'une maison. Cette annonce devrait suffisamment intéresser les aventuriers au point de mener leur petite enquête. Après tout, ils sont sans le sou et récolter des rumeurs est toujours un bon moyen d'entamer une mission.

Après de nombreuses errances dans la cité et après avoir récolté moult informations qui se contredisent parfois, ils finiront par atterrir au Chat Pourri, une taverne mal fréquentée du port où aiment se réfugier les pires malandrins de la cité.

S'ils persistent à savoir ce qu'est le Manteau, ils finiront par rencontrer une personne plus implicitement concernée par l'affaire. Il s'agit de Scorofax, une crapule de la Chaussée du Lac qui passe tout son temps à médire sur le système politique de Laelith. Cela lui a valu plusieurs mois de prison dans les geôles de la Cour Commune, mais son opinion n'a jamais changé sur ce sujet.

En le cuisinant un peu, autour de quelques chûpines, les PJ apprendront que le Manteau est une guilde nouvellement fondée de ressortissants anarchistes qui visent à destituer le Roi-Dieu et instaurer une politique libre. Un peu comme la Fraction Armée Insurrectionnelle (la FAI) en son temps. Nul ne connaît l'identité de leurs dirigeants et c'est bien mieux ainsi.

Si les PJ montrent de l'intérêt à ses propos et adhèrent à ses idées (ou du moins lui font croire), Scorofax ira même jusqu'à leur proposer un travail, simple et rémunéré honnêtement.

Il est lui-même un de ces ressortissants (bien qu'il ne connaisse rien de l'infrastructure de cette guilde). Il dira avoir collé une bonne centaine d'affiches en trois jours, sans s'être fait prendre. D'après ce qu'il en sait, il n'est pas le seul à faire ça et, l'affaire prenant de l'ampleur, il commence à s'inquiéter de la milice. Il a l'impression d'être surveillé à tout instant. Scorofax est persuadé d'agir pour le bien de la population en destituant le Roi-Dieu de son trône. C'est ce qu'il a toujours souhaité, et le Manteau lui permet d'accomplir cette volonté.

Bref, ce qu'il souhaite, comme il n'a pas fini le travail et qu'il ne veut plus se mouiller pendant un petit moment, c'est que les PJ prennent le relais et aillent coller la centaine d'affiches qui lui reste, à la Terrasse du Nuage.

Le brouillard de ce quartier aidant, les PJ ne devraient pas avoir trop de mal à s'y résoudre.

En échange de cela, Scorofax leur donnera quelques pièces d'or et s'arrangera pour leur proposer un travail plus lucratif par la suite.

Tout ce qu'il demande, c'est d'être discrets et de ne parler de ce projet qu'aux individus d'apparence concernés.

Collage d'affiches au Nuage

Bon, la tâche est ingrate, certes, mais devrait se terminer sans trop de souci, ni prendre trop de temps. Les étudiants sont nombreux dans ce quartier de la ville, et il faudra être rapide et méthodique pour ne pas se faire surprendre. Vous pouvez émailler cette étape du scénario avec toutes sortes d'événements qui vous plairont.

Le travail terminé, les aventuriers pourront récupérer leur salaire auprès de Scorofax. Celui-ci, sans vérifier que le boulot a bien été fait, remercie les PJ et leur remet ce qu'il avait promis. Une dizaine de PO tout au plus. Cela risque de frustrer quelque peu les joueurs mais Scorofax leur propose de les mettre en contact d'ici deux jours avec un des agents du Manteau afin de travailler plus régulièrement pour eux et pour un meilleur salaire.

S'ils acceptent (en espérant que oui) Scorofax leur donnera une adresse sur la Terrasse de la Main qui Travaille, non loin de l'Echelle des Ateliers, dans l'Impasse aux Deux Issues. Il leur apprendra également le code à frapper sur la porte pour ne pas éveiller les soupçons.

Interrogatoire !

Alors qu'ils quittent la taverne pour rentrer chez eux et prendre un peu de repos, les PJ se font prendre dans une embuscade. Un large filet leur tombe sur la tête et une quinzaine de types musclés leur bondissent dessus à coups de matraques. Un peu trop même, jusqu'à l'inconscience...

Au réveil, les PJ se retrouvent dans une pièce close, faiblement éclairée, attachés à des chaises.

La personne qui se tient derrière le bureau face à eux est à peine perceptible, dissimulée par la pénombre. Après une minute de silence pesant, elle prendra la parole :

« Nous savons tout de vous, et ce que vous avez fait ces dernières heures. Nous savons que Scorofax vous a proposé de coller des affiches sur les murs de la Terrasse du Nuage. Affiches qui, vous vous en doutez, dispensent des propos quelque peu tacites à l'encontre du Roi-Dieu. Je sais qu'il est inutile de vous torturer pour obtenir des aveux, de même qu'il est inutile que vous me prouviez votre innocence. Vous n'êtes que de simples aventuriers sans le sou, prêts à accepter toute sortes d'emplois, et ce sans réfléchir des conséquences que cela provoque.

Nous enquêtons sur ce Manteau depuis plus d'une semaine et avons tenté de les infiltrer pour les démanteler.

Les deux agents qui ont été gratifié de cette tâche ne sont pas revenus, et nous n'avons aucune nouvelle d'eux depuis. Je crois savoir que vous avez un rendez-vous avec eux d'ici deux jours. C'est pourquoi vous êtes les personnes toutes indiquées pour continuer le travail de nos agents. La pègre de Laelith n'est pas très contente des agissements du Manteau. Leurs actes anarchistes nuisent au bon fonctionnement de la Cité Sainte et nous ne pouvons tolérer cela plus longtemps. Si vous travaillez pour nous, vous serez libres et vivants. Sinon, la pègre se chargera de faire son travail comme il se doit.

Nous vous demandons de vous rendre sur place après demain et d'obtenir de plus amples informations sur ce réseau. Faites vous passer pour des membres loyaux et ramenez chaque détail qui nous permettrait de tous les faire tomber.

L'adresse que vous a donnée Scorofax est une de leurs succursales. Nous avons des agents sur place qui les observent depuis quelques jours. Mais tout porte à croire que ce n'est pas le noyau de cet organisme et que nous ne tirerons rien de bien intéressant en arrêtant ces personnes.

Essayez de voir comment ils opèrent, ce qu'ils comptent réellement, découvrez leur vrai repaire et tenez nous au courant lorsque nous vous recontacterons.

Des questions ? »

Leur interlocuteur n'est autre qu'un agent du Crâne, chargé de la sécurité intérieure de la cité.

Refuser ce travail pourrait avoir de fâcheuses incidences. Il ne le dit pas clairement, mais le fait bien comprendre.

Leur mission consistera plus à une infiltration qu'à un massacre urbain. Il est formel là-dessus. Pas de grabuge. De l'infiltration tout en douceur, rien de plus. Il se chargera lui-même de contacter les PJ le moment venu.

Il leur fournira le matériel nécessaire dans la limite de ses possibilités et les gratifiera des laissez-passer dont ils auront besoin en cas.

A présent, les aventuriers doivent agir vite avant que quelque chose de grave ne se produise.

Dans l'ombre du Manteau

L'Impasse aux Deux Issues n'en est pas vraiment une, comme son nom l'indique. Il s'agit tout simplement d'une petite rue très étroite où la lumière filtre peu. A l'endroit indiqué par Scorofax, les PJ trouveront une maison délabrée en apparence.

S'ils frappent à la porte tel qu'on leur a indiqué, une personne leur ouvrira et les fera entrer en leur souhaitant la bienvenue. Il se présentera sous le nom de Clob', puis il leur demandera qui les a envoyés jusqu'ici et ce qu'ils recherchent. En toute logique, les joueurs devraient répondre que Scorofax les envoie pour du travail. Auquel cas il sourira et les conduira dans une cave au deuxième sous-sol.

Là, dans une pièce exiguë et mal éclairée, une demi dizaine de personnes, apparemment membres de la guilde, s'affèrent à écrire les affiches qui sont destinées à être collées. Cet endroit est juste une petite succursale où sont confectionnés une partie des outils de propagande. Clob', qui n'est autre qu'un vulgaire sbire du Manteau, les affectera aux divers postes à disposition. Les PJ qui savent écrire élaboreront les affiches, tandis que les illettrés se chargeront d'en faire des paquets et de les affecter aux membres divers qui font leurs allez et venues dans la maison.

Une investigation plus poussée de l'endroit ne révélera rien de bien intéressant pour l'avancement de l'enquête. Les membres présents ne connaissent pas leurs supérieurs, de même pour Clob' qui ne reçoit ses instructions que par messages interposés émanant d'un individu anonyme.

En fin de journée, une personne débarque dans la maison (depuis une trappe menant vers le Cloaque), et parle en aparté à Clob'.

La discussion finie, la personne se retire, et Clob' convoque les PJ dans un modeste bureau au premier sous-sol. Une fois tout le monde installé, il commence son discours :

« Je viens de recevoir un ordre émanant de nos supérieurs. On m'a confié une tâche et comme vous devez faire vos preuves, j'ai décidé de vous la confier. Aussi ne me décevez pas et ne décevez pas le Manteau.

Hier, un de nos agents a livré un colis chez un scientifique de la Terrasse du Nuage. Il semblerait qu'il y ait eu une erreur lors de la livraison et on m'a demandé de récupérer ce colis, et ce qu'il contient, le plus vite possible. Le scientifique s'appelle Lancanet et habite une petite maison cossue de l'Echelle des Jardins, sur la Blanche Chaussée. Faites comme bon vous semble pour récupérer le colis et apportez-le immédiatement à l'adresse que je vous ai marquée sur ce bout de papier. D'après ce que

l'on m'a dit, le colis est une boîte noire tout ce qu'il y a de plus simple. Je ne sais pas ce qu'elle renferme mais il m'a été conseillé de ne pas chercher à en savoir plus. Je vous recommande donc d'agir de même pour ne pas courroucer notre maître à tous. A présent filez et tâchez d'être discrets ! »

Sur le bout de papier est mentionnée une adresse près de la Rue Morte, sur la Terrasse du Châtiment.

Les PJ devront alors se rendre chez le scientifique sur la Terrasse du Nuage, dans l'Echelle des Jardins. C'est une demeure assez grande munie d'un petit jardin entouré d'un haut muret. Les volets sont clos et il ne semble y avoir aucune lumière à l'intérieur. En actionnant la clochette, personne ne viendra ouvrir.

En fait, le scientifique s'est absenté quelques jours dans la province de Jhadys, peu de temps après avoir reçu la visite du livreur. Le contenu du colis l'intrigua et il fit brièvement des recherches qui le conduisirent en dehors de la ville, sur la trace des chupl'z...

Quelques explications

Il y a quelques temps, sur une planète proche de Terralea nommée Athkartha, une guilde de mages très avancée créa un objet d'une puissance telle qu'il perturbait l'ensemble de l'univers, interférant même avec le continuum et l'inter-continuum. La guilde des Messagers Intergalactiques décida donc d'intervenir le plus tôt possible pour récupérer cet artefact et l'isoler en lieux sûrs.

Après des années de recherches, ils parvinrent enfin à mettre la main dessus. C'était il y a deux jours de cela, alors qu'au même moment, les PJ distribuaient des affiches pour le Manteau.

Lors du transit retour, le Mega qui transportait l'artefact, Ensarius, affaibli par sa mission, ripa et se matérialisa dans un point de transit sur la planète Terralea, où se trouve Laelith.

Le tétraèdre d'arrivée se trouvant dans le Cloaque, il décida de rejoindre la surface. Mais il fut très vite pris en chasse par une bande de gobelins au service de Trevelian. Le Mega s'empressa de cacher l'artefact dans un recoin sombre du Cloaque et il rentra les coordonnées de son emplacement dans une sorte de radar.

Peu de temps après, il se fit capturer par les gobelins qui le conduisirent chez leur maître, dans l'un de ses repaires. Trevelian, satisfait de cette découverte, jubilait déjà d'avoir un hôte si distrayant.

Mais le Mega en profita pour transférer son esprit dans le corps de l'Empereur-Démon. Ce ne fut pas chose aisée, mais il parvint finalement à le contrôler.

Peu de temps après, par simple coïncidence, une garnison d'épuration du Cloaque, menée par le fouineur Lamb, débarqua chez lui dans le but de l'arrêter après de nombreux mois d'enquête et de planque, mais en vain. Trevelian, toujours possédé par l'esprit du Mega, réussit à abandonner le complexe et à s'enfuir. Le corps du Mega, inerte, fut emmené par la garnison jusqu'au Lazaret afin qu'on lui prodigue des soins intensifs.

A l'intérieur du corps de l'Empereur-Démon, Ensarius savait qu'il perdrait vite le contrôle, avec de fortes chances d'y rester prisonnier.

Assemblant ses dernières forces, il écrivit alors une lettre, qu'il rangea dans un coffret avec son tétraèdre témoin et son radar. Il confia le coffret à un de ses « sbires » et lui ordonna d'apporter le colis chez un grand scientifique du coin (voir le journal de bord de Lancanet ci-dessous), pensant ainsi le mettre en lieu sûr.

Peu de temps après, l'Empereur-Démon reprit ses esprits. Son repaire avait été saccagé, ses troupes et son personnel s'étaient enfuis ou s'étaient faits capturer, et l'étrange individu avait disparu. Il ne se doutait pas une seule seconde qu'il avait été possédé, ni que l'esprit du Mega se trouvait encore dans son corps, piégé au plus profond de son subconscient.

Trevelian voulut éclaircir cet étonnant mystère et se rappela tant bien que mal avoir confié un colis à son sbire. Il fit donc appel au Manteau pour le récupérer... et c'est aux PJ que cette tâche incombait.

Entre temps, le scientifique reçut le colis et fit des recherches sur le tétraèdre témoin, ainsi que sur le radar, et sa piste le mena jusqu'à Jhadys où il espérait en savoir plus auprès des chupl'z...

Cambriolage

Le meilleur moyen de récupérer le colis, sans avoir à attendre que le scientifique ne revienne, c'est encore de cambrioler sa demeure. Agrémentez cette étape par diverses situations rocambolesque qui viendront gêner les PJ :

- pièges et alarmes de savant fou. Systèmes automatisés, mini golem mécaniques...
- intervention du scribe personnel du savant qui débarque à l'improviste. Prise d'otage ?
- le chat de Lancanet qui regarde bizarrement les PJ et les suit partout dans la maison avec un regard conspirateur.
- une patrouille de garde qui passe non loin de la maison et inspecte au loin les fleurs du jardin de Lancanet, ainsi que sa maison.
- une partie du plancher qui s'écroule et retombe dans le séjour dans un fracas épouvantable.

...

Sur la table de travail de Lancanet au premier étage, les PJ pourront trouver son journal de bord.

Journal de bord de Lancanet :

Huitième jour du Mois de Sombrebois

Cette nuit, un étrange individu est venu frapper à ma porte pour m'apporter un mystérieux coffret.

À l'intérieur il y avait deux objets et une lettre.

Voici ce que dit la lettre : « Cher monsieur, veuillez s'il vous plaît mettre le contenu de ce coffret en lieu sûr jusqu'à ce que l'on vienne les récupérer. Cela ne devrait guère être long. Deux semaines tout au plus. Il en va de la plus haute sécurité pour votre monde. Excusez le dérangement. »

Les objets pour leur part sont bien étranges : l'un d'eux est une sorte de petite pyramide à base triangulaire, d'environ 5 centimètres d'arêtes, que nous-mêmes, scientifiques, nommons tétraèdre. Sa matière est constituée d'un alliage fort étonnant, une sorte de métal qui m'est inconnu.

Le second objet me laisse également perplexe. Constitué également d'un matériau que je ne connais pas, il semble y avoir plusieurs petits boutons poussoirs qui, à mon avis, doivent servir à commander quelque chose, bien que je n'aie pu en déterminer quoi.

Ce doit être un objet magique très certainement. J'irai voir demain matin un de mes amis du Pic Mineur pour en savoir plus.

Neuvième jour du mois de Sombrebois

Mon rendez-vous avec mon ami du Pic Mineur a été peu satisfaisant. Comme il me devait un service, je lui ai demandé d'analyser les objets et de m'en expliquer le fonctionnement. Après deux heures de tergiversations, il n'a su m'en dire d'avantage, l'incapable ! C'est bien la dernière fois que je lui rends service.

Cet après-midi je pars pour les Jardins de Jadhys, où une autre de mes connaissances pourra très certainement me renseigner d'avantage. Cette histoire m'intrigue et je compte bien élucider le mystère avant qu'on ne m'explique de quoi il en retourne.

Les objets n'étant pas dans la demeure, le Manteau risque d'être très déçu. A défaut de pouvoir récupérer le colis, les PJ n'auront d'autres choix que de ramener le journal de bord à l'adresse indiquée, sur la Terrasse du Châtiment. Le voyage ne devrait pas leur poser de problème (hormis les quelques périples inhérents à ce quartier).

Sur place, ils se rendront compte qu'il s'agit d'une très grande demeure, luxueuse au possible malgré son apparence austère. Autant dire qu'elle ne passe pas inaperçue...

Un domestique viendra leur ouvrir quand ils frapperont à la porte, et les conduira dans un salon privé aux murs recouverts de somptueux tableaux. Alors que le maître des lieux tarde à venir les accueillir, le domestique leur offrira un petit rafraîchissement, ainsi que de délicieux gâteaux fourrés aux noisettes...

L'Empereur-Démon s'interroge

Peu de temps après, les PJ seront conviés à suivre le domestique jusqu'à une grande salle garnie de statues macabres. Au fond de la salle, sur un trône de métal noir sculpté, un individu masqué les accueille avec dédain, ne leur proposant même pas de s'asseoir.

L'individu n'est autre que Trevelian qui souhaite garder l'anonymat (surtout si les PJ ont déjà eu affaire à lui par le passé). Une fois averti du fiasco du cambriolage, il poussera un cri de mécontentement, puis finira par se calmer à la lecture de la lettre.

Il se lève alors, fait quelques pas dans la salle en faisant mine de réfléchir, puis retourne s'asseoir sur son trône.

Après un petit moment de réflexion, il rompt le silence et s'adresse à nouveau aux PJ, en trafiquant sa voix si nécessaire :

« Ma curiosité n'est pas satisfaite telle que je l'attendais.

Il y a quelques jours de cela, j'étais en possession de ces objets. Puis, une chose étrange m'est arrivée. Une sorte de trou de mémoire si on peut appeler cela ainsi. Lorsque je repris mes esprits, les objets n'étaient plus en ma possession et un de mes serviteurs m'affirma que je lui avais intimé l'ordre de porter le colis chez un scientifique du Nuage. Pourtant, je ne me souviens pas avoir donné un tel ordre.

Je sais toutefois que ces objets appartenaient à un étrange individu que je venais de capturer précédemment.

D'après mes services de renseignement, cet individu a été emmené au Lazaret, dans un état critique. Il est actuellement dans une chambre de repos sous les bons soins des prêtres.

Cet épisode fâcheux me tracasse grandement, c'est pourquoi je vous demande de récupérer cette personne et de l'amener jusqu'à moi afin que je lui pose des questions.

Le Lazaret n'est pas facile d'accès, surtout là où se trouve la personne qui m'intéresse. Vous devez donc vous faufiler jusqu'à sa chambre et l'évacuer sans faire de grabuge.

Pour cela, un de mes guides vous conduira dans le Cloaque jusqu'aux sous-sols du Lazaret où une trappe vous mènera non loin de sa chambre. Prenez le même passage pour revenir, le guide vous y attendra. Soyez prudents et n'échouez surtout pas. »

Trevelian est persuadé que seul cet étrange individu (le Mega) pourra lui en dire plus sur ce qui s'est passé. De plus, l'objet décrit comme un tétraèdre dans le journal de bord de Lancanet l'intrigue, car ça fait bien longtemps qu'il connaît l'emplacement d'un objet similaire, de bien plus grande taille (le tétraèdre d'arrivée), quelque part dans le Cloaque. Mais il n'a jamais su à quoi il servait...

Trevelian actionnera une petite clochette au son mélodieux, et une personne de petite taille, encapuchonnée, fera son apparition dans la salle du trône. L'Empereur-Démon présentera aux PJ leur nouveau guide, un goblin très intelligent qui se fait appeler Kric le Falsh'. C'est le cousin de Kroc le Bô (voir BD Kroc le Bô dans le Hors-Série Laelith). A présent, c'est à eux de jouer...

À terminer/compléter...

Le Lazaret hanté

Kric s'avère être un très bon guide dans les profondeurs du Cloaque et guidera les PJ du mieux qu'il peut, contournant certains passages inondés ou habités. Chaque endroit sera ponctué de ses commentaires avisés dont on se serait bien dispensé. La visite touristique s'annonce malgré tout enrichissante. En chemin, hormis les limons, vases, goules, nécrophages et zombis usuels, le groupe fera la rencontre de quelques gobelins, lointains cousins (plus ou moins) de Kric le Falsh'. Faites bien ressentir à vos joueurs que sans leur guide ils auraient bien du mal à avancer sereinement dans les égouts.

Kric a une certaine autorité sur les gobelins. Ces derniers le considèrent comme un « grand frère qui connaît beaucoup de choses ».

Au bout de quelques heures, Kric prendra la parole à demi voix :

« Nous arrivons bientôt sous le Lazaret. Jadis, les prêtres utilisaient ces sous-sols pour stocker leurs malades incurables et faire leurs expériences médicales. C'était bien avant que l'on « construise » les Jardins du Dénuement. Un beau jour, une terrible épidémie se répandit ici et de nombreuses personnes perdirent la vie. Cet endroit est désormais hanté par les esprits des malades et des fous. Soyez prudents et ne vous faites pas distraire par les spectres, ou je ne donne pas cher de vos âmes. »

Mini donjon : des inondations ont bloqué le passage et il faut faire un détour vers un autre passage non sécurisé). Kric n'est pas un aussi bon guide apparemment !

Chambre 47

En passant par le Cloaque, les aventuriers auront pu éviter les contrôles d'entrée du Lazaret et seront un peu plus libres de déambuler entre les pavillons à la recherche du Mega. La prudence sera tout de même de mise, et il leur faudra se faire passer pour des pèlerins ou des malades, esquivant chaque patrouille de prêtres rebouteux jusqu'à la chambre 47, dans le pavillon du Nuage, là où serait entreposé le corps du mystérieux individu.

Sur place, allongé sur un lit drapé de blanc, les PJ trouveront le corps du Mega, encore plongé dans un coma profond et vêtu d'une étrange tenue. Il est surveillé par un prêtre du pavillon (niveau 2).

D'abord surpris, le prêtre leur demandera la raison de leur présence ici, et ne se montrera pas hostile tant que les PJ n'insisteront pas pour inspecter le corps.

Si les aventuriers l'interrogent sur le Mega et sur sa santé, il ne leur révélera que les grandes lignes et les congédiera juste après :

« Ce pauvre bougre a été retrouvé inconscient dans le Cloaque. Ce sont des fouineurs qui nous l'ont amené ici, alors qu'ils surveillaient les égouts. On ne sait pas encore ce qui a pu le plonger dans cet état, ni n'avons pu expliquer son étrange accoutrement. On nous a demandé de le surveiller nuit et jour, et c'est ce que nous faisons. Maintenant, si vous voulez bien nous laisser tranquille... »

Récupérer le corps et l'emmener loin d'ici ne sera pas chose aisée. Le meilleur moyen serait de divertir le préposé à la garde et profiter de son inattention pour récupérer le Mega et s'enfuir. Pour cela, les PJ devront élaborer un plan sans se faire prendre. Cela peut-être en déclenchant un petit incendie non loin, qui forcerait le prêtre à évacuer les lieux pour aider ses collègues à l'éteindre avant qu'il ne se propage. Un des PJ peut aussi revêtir une tenue de prêtre du Nuage (après en avoir récupéré une dans les vestiaires par exemple) et se faire passer pour la relève (qui a lieu toutes les 10 heures). Des PJ moins rusés pourraient tout aussi bien assommer le prêtre discrètement et s'enfuir par le même chemin qu'à l'aller.

N'hésitez pas à mettre quelques rencontres au sein du Lazaret qui viendront inévitablement rajouter un peu de pression sur cette étape du scénario. Les PJ ne doivent pas s'imaginer que l'on entre et sort du Lazaret comme dans un moulin.

S'ils réussissent à faire évader le Mega

S'ils ne se font pas prendre, une fois en possession du corps du Mega, les PJ devront repasser par le Cloaque où les attend Kric, afin de retourner chez Trevelian. Une fois en possession du corps du Mega, l'Empereur-Démon remerciera les PJ avec une bourse pleine de pièces d'or avant de s'éclipser.

S'ils échouent

A moins d'avoir procédé rigoureusement à l'évacuation, il y a de fortes chances qu'ils se fassent repérés et arrêtés, puis placés dans des cachots en attendant un quelconque transfert. Ce qui n'est pas plus mal puisque les agents du Crâne plaideront en leur faveur et finiront par les libérer quelques heures après, profitant de ce petit intermède pour récolter des informations sur l'avancement de l'enquête.

Une fois mis au courant de l'histoire du scientifique et des objets mystérieux, le Crâne les chargera d'une nouvelle mission (rémunérée, si les PJ insistent). Ils devront surveiller la demeure de Lancanet et attendre son retour pour l'emmener aussitôt au Crâne.

Kric le Falsh' ira ensuite prévenir Trevelian de leur capture. L'Empereur-Démon montera une seconde expédition pour récupérer le Mega et finira par y parvenir. Il sera tôt ou tard en possession du corps, mais cela ne l'avance guère plus étant donné son état comateux.

Les PJ seront alors convoqués par le Crâne et il leur sera confié la même mission que ci-dessus.

Les choses se compliquent

Les mages d'Athkartha débarquent à Laelith, et demandent l'aide des mages des Pics pour retrouver le Mega, allant même jusqu'à le faire passer pour un grand voleur interplanétaire qui sévit dans tout le multivers et qu'il serait bon d'arrêter. La description du Mega et de son accoutrement étant peu commune, les mages d'Athkartha ne mettront pas beaucoup de temps à remonter sa piste. Notamment après les aveux de l'ami de Lancanet du Pic Mineur. Ce dernier avouera avoir eu un rendez-vous avec le scientifique qui était en possession de ces objets. Lancanet sera donc attendu de pied ferme à son retour.

Les mages ne savent pas que l'esprit du méga est prisonnier à l'intérieur de Trevelian. Ils ne se préoccupent que de l'artefact qu'ils veulent récupérer à tout prix (et qui se trouve toujours dans le Cloaque).

Quelques temps après, le scientifique revient à Laelith sans se douter une seconde de l'accueil qui lui sera fait.

Les PJ ont donc reçu pour mission du Crâne d'attendre son retour pour l'interroger et récupérer si possible les objets.

A peine arrivé chez lui, Lancanet tombe nez à nez avec les PJ et finit par leur raconter ce qu'il a appris auprès de son ami chupl'z : une vieille légende d'un Mega qui possédait également de tels objets et qui serait venu sur Terralea il y a fort longtemps. Ces personnes sont capables de migrer leur esprit dans le corps d'un hôte et de se déplacer de dimensions en dimensions... Il faut rassembler le corps du Mega et son esprit qui est prisonnier de Trevelian (mais ça, personne ne le sait encore).

Les PJ de leur côté devraient lui révéler l'existence du Mega qui se trouve soit au Lazaret, soit chez l'Empereur-Démon, selon le succès de leur précédente mission.

Tout ceci éveille la curiosité du scientifique. Si le corps du Mega est sensé se trouver encore au Lazaret, ce ne sera plus le cas. Trevelian aura déjà chargé ses sbires de le récupérer.

Les PJ savent que Trevelian a eu quelques symptômes évoqués par Lancanet et qu'il tenait tant à récupérer le corps. Ils devraient donc en conclure que l'esprit du Mega se trouve prisonnier de son subconscient, ou du moins que Trevelian est fortement impliqué dans l'histoire.

Ils peuvent alors se rendre à nouveau à la maison du Châtiment, mais les lieux auront été désertés. Ce n'était qu'une maison d'emprunt.

Entre temps, les mages d'Athkartha débarquent chez Lancanet pour l'interroger à leur tour. Le pauvre scientifique est contraint de dévoiler tout ce qu'il sait avant de se faire odieusement assassiner par les mages. Son silence est requis !

Les PJ seront donc sur la piste de Trevelian tandis que les mages d'Athkartha seront à leurs trousses.

Et enfin, ce sera au tour des autres Mega d'intervenir, pour tenter de sauver leur compagnon Ensarius.

Tout le monde se retrouve chez Trevelian (ou ailleurs ?) pour un règlement de comptes de grande envergure. Les PJ pourront éventuellement être secourus par les agents du Crâne.

Et le Manteau dans tout ça ? On l'aurait presque oublié...