

L'Enigme de La Pierre de Lune

1) Decouverte des selenites

Sir Sunflower est en train de jardiner dans sa propriete de Cornouailles (face aux cotes francaises) pour se changer les idees quand il fait une decouverte surprenante : une pierre polie, ronde, avec un trait au milieu, visiblement un artefact. En la rangeant au milieu de sa collection de pierres, a cote d'un morceau de Lune tombe en Chine quelques annees plus tot, il se rend compte que la decouverte en question doit etre d'origine lunaire, car elle reagit a ce morceau de Lune un peu comme une boussole : le trait central se met a indiquer toujours la meme direction. Il alerte son majordome automate William et reflechit au moyen d'en savoir plus. En procedant a de plus amples investigations (en gros : il se promene dans son parc la "boussole" a la main), il se rend compte que la pierre indique la direction des cotes francaises. Son interet scientifique est reveille et il decide de partir pour la France pour eclaircir ce mystere.

2) Engagement de Francis

Sir Sunflower se rend aupres de la National Adventure Society pour engager un aventurier, si possible parlant francais, en l'occurrence Francis. Ils decident de partir les jours suivants en voyage en France pour suivre la piste de la pierre selenite. Sunflower paye l'engagement de Francis et celui-ci decide de se donner une nuit de bon temps avant le depart.

3) Rencontre de Francis et Cassandra

Francis se rend alors chez Madame Francoise, la tenanciere francaise du coin. Admirative devant son cote "bel aventurier", elle lui donne sa "fille" preferee, Cassandra. Il ne resiste pas a son empathie et passe la nuit a discuter avec elle, entre autre de son engagement. Celle-ci voit dans cette expedition l'occasion de quitter Londres pour quelques temps. Elle dit a Madame Francoise que Francis l'a "engagee" pour une duree indeterminee, fait ses bagages et rejoint les trois autres (Sunflower, William et Francis) le matin du depart. Rien ne pourra la faire changer d'avis, et surtout pas les molles protestations de Francis, tout content d'avoir un public feminin pour ses "exploits"

4) Apparition de Mlle Chevallier

Arrives en France, les quatres comperes sont invites chez M. Chevallier, riche industriel ami de Sunflower. Il est susceptible de financer l'expedition. Pour arranger les choses, Francis decide de seduire le fille tres gatee de M. Chevallier, Angelique. Mais en bonne feministe independante, elle ecrase Francis de son mepris. Cependant, interessee par ce qu'elle voit comme un divertissement rare et susceptible de la poser comme journaliste scientifique, elle exige de son pere qu'il finance l'expedition... a condition qu'elle en soit. Joie de Francis (deux filles pour lui tout seul) et acquiescement de Sunflower (parrain d'Angelique).

5) Localisation des selenites

Avec armes et bagages, voila les 5 personnages partis sur la piste de la pierre. Malheureusement, tout comme une boussole, celle-ci ne tient pas compte du cadastre et les aventuriers ont fort a faire pour suivre ses indications, d'autant plus que Francis s'obstine a jouer les baroudeurs, que Angelique tient a civiliser les campagnes environnantes, et que William passe difficilement inapercu (c'est un prototype) et fait l'objet de convoitises. Il est particulierement precieux car il garde dans son coffre ventral les deux pierres necessaires: la pierre polie et le morceau de Lune.

6) Voyage jusque dans la campagne bretonne

Le but du voyage s'avere etre la Bretagne. Malheureusement, arrive au milieu de la campagne, la pierre cesse d'indiquer une direction et se met plutot a tourner sur elle-meme. Les 5 personnages devront trouver un autre moyen de debusquer les selenites. En attendant, ils prennent pension dans une auberge typique d'un petit village non loin de la (ambiance brume et fantomes, pluie de serie). L'accueil est plutot froid et les habitants sont visiblement mefiants et supersiteux. Entre autres, l'eglise du village a l'air de plus servir pour des ceremonies paiennes que pour une reelle messe catholique.

7) Altercation avec les autochtones

En effet, un nuit, les 5 personnages s'apercoivent que l'eglise est illuminee et decident d'aller voir. Ils tombent sur une sceance d'egorgeage de poulet (ajouter s'il faut une mini - pyramide inca, une danse du scalp et une crucifixion du malheureux poulet). Angelique et son esprit raisonnant peut decider d'aller faire la morale aux habitants, Sunflower d'examiner le poulet ("interessant specimen"), William de nettoyer tout ce foutoir, Francis de proteger a son corps defendant

Cassandra contre les feroces autochtones... C'est aux PJ de voir. Il faut en tous cas creer un conflit avec les habitants (vu leur humeur, ce ne devrait pas etre trop difficile). Dans la querelle et les imprecations qui s'ensuivent, il s'avere que des dieux venus de l'antique mythologie celtique sont reparus sur terre, dans une grotte non loin de la, et que les villageois les venerent suivant des rituels que les dieux eux-meme ont dictees, rituels qui ont fort peu de lien au demeurant avec que le Pr Sunflower sait de la mythologie celtique (et il en sait

beaucoup, de toutes manieres il sait tout). Si le PJ est lent (ou s'il ne connait rien aux druides, l'ignorant), insister sur le cote exotique de cette ceremonie.

8) Decouverte du lien entre mythologie celtique et selenites

Bien sur, les 5 personnages vont aller voir discrettement dans la grotte en question et verront les soi-disant Dieux (leur faire assister a un echange entre eux et les habitants). Ceux-ci ont l'air humain, mais des humains grands et tres maigres, avec un air ethere. Ils tombent aussi sur une indubitable soucoupe volante en train d'etre chargee et concluent que les "Dieux" viennent d'une autre planete. Tout PJ digne de se nom va se cacher dans le vaisseau. S'ils ne sont pas volontaires pour voyager avec la soucoupe (Sunflower devrait l'etre, ainsi que peut-etre Angelique), les faire entrer dans la soute du vaisseau et refermer la porte derriere eux : le decollage est imminent. Decrire eventuellement les objets contenus dans la soute.

9) Voyage jusqu'a la Lune

Le metal de William attire l'attention des ET car ceux-ci n'en utilisent pas (il perturbe le champ utilise pour le transport, d'ou decouverte d'un objet metallique a bord). Ils decouvrent l'automate et, de fil en aiguille, les 4 autres personnages. Cependant, ils voient plutot cela comme une bonne chose, pour des raisons qui ne sont pas expliquees aux personnages pour l'instant. Ils les enferment, mais leurs intentions ne sont clairement pas completement mauvaises. William est enferme a part dans un caisson qui l'isole, et la navette peut decoller. On apprend que c'est en direction de la Lune (Sunflower peut insister pour visiter la cabine de pilotage ou Cassandra demander – elle obtient quasiment toujours des reponses, vu que son empathie fonctionne aussi sur les ET)

10) Decouverte du but des Selenites

Les personnages sont débarques avec douceur mais fermete. On les enferme dans une cahute amenee pour eux (atmosphere, lits, nourriture) mais visiblement a la hate. Ils sont ensuite emmenes devant un personnage qui s'avere etre un chef quelconque et, par la bande, ils apprennent que les Selenites, en realite, s'amuse a jouer aux Dieux sur Terre : c'est pour eux une sorte de safari. Leur morale leur fait ignorer le meurtre, mais considere la manipulation comme un jeu de maitre. Aussi, ayant depuis peu decouvert la vie sur Terre, ayant amasse des informations sur ladite vie (la Terre est devenue une destination tres prisee des Selenites de haute caste), ils ont decouvert le pouvoir des religions et ont decide de s'en servir pour creer une sorte d'agence de voyage. Ils débarquent dans un lieu un peu ecarte, creent un champ qui attire les pierres lunaires dans un rayon assez large, pour attirer le chaland lunaire en vadrouille sur Terre (par le biais des pierres telles que celle que Sunflower a trouve), et mettent en place un pseudo renaissance des Dieux du coin. Bien sur, comme leur connaissances sont un peu brouillonnes, ils melangent tout. Ils ont gagne la partie quand les habitants terriens y croient dur comme fer. Alors, ils s'en vont dans un autre endroit. Cependant, l'idee leur est venue d'importer des humains pour creer une sorte de parc sur Terre, ou les Selenites y joueraient aux Dieux par sessions, la memoire des humains etant effacee entre chaque session.

11) Reaction et plan d'evasion

Normalement, les PJ ne doivent pas etre d'Accord (s'il faut, insister sur le cote inhumain de la chose). Ils decideront probablement que le plus important est de regagner la Terre, et apres, eventuellement, de prevenir les autorites locales. Cependant, comme les PJ (typiquement Angelique) devraient avoir fait preuve d'une reaction hostile en apprenant la nouvelle, ou simplement par bon sens, les Selenites se doutent que les Terriens ne sont pas entierement d'accord, et les ont sous bonne garde.

12) Evasion

La solution de l'evasion est a mon avis l'empathie de Cassandra. Pour auguiller les PJ, engager une conversation entre un garde selenite et elle (insister s'il faut). Ils leur dira qu'il adore piloter, qu'il a une petite navette toute simple avec laquelle il va regulierement sur Terre (il adooooore la Terre, d'ou le fait qu'il discute avec eux). Il finit par leur confier qu'il trouve mechant de les enfermer sans leur faire visiter la planete. Avec un peu de persuasion, Cassandra devrait l'amener

a les faire visiter sa navette. En bons heros, ils la "requisitioneront" et s'envoleront (le maniement est simple)

13) Alunissage en catastrophe

Probleme : William perturbe encore et toujours le champ de transport. Si les PJ sont particulierement futes et y ont pense, leur dire qu'il n'y a pas de caisson isolant, mais ils doivent absolument tenter la fuite (eventuellement minimiser l'importance de la perturbation via le garde selenite : "mais nom, votre ami en feraille ne va pas tout faire exploser, ce n'Est qu'une petite navette"... sauf que si.). Ils vont perdre le controle de l'engin et alunir en catastrophe a l'autre bout de la Lune (tjrs sur la face eclairee, neanmoins).

14) Accueil des indigenes

Ils sortent un de la navette pour se trouver avec des indigenes selenites (prevoir os dans le nez et tambours, ce sont des indigenes tres indigenes). Ceux-ci tombent a genoux devant William, parce qu'il ressemble a un de leur Dieux (il y a peu de metal sur la Lune, logique qu'il soit divinise). Les 4 autres sont integres a la mythologie sceance tenante. Prevoir banquet, autel, etc. Les indigenes selenites sont plutot gentils et pas si rustauds que

ca (c'est plus des hippies que des sauvages), mais ils n'aiment pas du tout leur camarades soi-disant "civilisés" (ceux à qui les PJ viennent d'échapper). Insister sur le fait que les PJ ont à présent tout ce qui leur faut.

15) Conclusion

Les PJ flemmards pourront décider qu'ils s'arrêtent là : on est des Dieux, la vie est belle. Les PJ actifs pourront tenter le retour à la civilisation, mais les indigènes ne seront pas d'accord de voir s'enfuir leur panthéon. Les PJ belliqueux pourront lancer les indigènes à l'attaque des "civilisés" (c'est à peu près la meilleure solution, on peut insérer pour aiguiller les PJ une éventuelle prophétie concernant un retour des Dieux et une reconquête par les indigènes des terres des "civilisés"). Les troupes indigènes sont lancées à l'attaque contre le parc d'attraction (sans morts, parce que les Selenites sont fondamentalement pacifique. Sauf quand on les énerve, bien sûr) et c'est une victoire. Les civilisés sont pris au piège. Soit les PJ décident de détruire leur civilisation (ils ne sont pas très nombreux), soit ils décident de leur faire promettre de laisser la Terre tranquille (quitte à mettre un tabou sur elle chez les indigènes, du genre : "S'ils nous embêtent, attaquez!"). Ce sera plus simple à contrôler si un PJ décide de rester sur la Lune, mais ils peuvent aussi bien rentrer sur Terre grâce à une navette "civilisée".

Autre possibilité : le garde est un indigène récemment "civilisé" et continue de considérer les Terriens comme des Dieux : il les aide à s'échapper (ça, c'est pour les PJ manchots qui n'arrivent pas à s'évader tous seuls) et à rejoindre les indigènes.

Les personnages

Sir Gedeon Sunflower

Scientifique anglais d'environ 40 a 50 ans. Il ne vit que pour la science et pour accumuler les connaissances et a une facheuse tendance a s'entouasier sans tenir compte des risques potentiels : c'est ce qui l'a amene, par exemple, a traverser la Chine pour denicher une pierre de Lune que les astronomes avaient vu tomber au milieu de la jungle. Sa grande passion est, apres la recherche et l'invention, le jardinage. Il a le don d'inventer des petites (ou de grandes) choses geniales, qui restent a l'etat de prototypes car Sir Sunflower, en depit de son titre et de sa propriete en Cornouailles, est pauvre et se desinteresse de toute exploitation commerciale : il depense tout ce qu'il a en intruments de laboratoires, livres et curiosites et change de marotte dix fois par an. Cependant, il ne manque pas d'amis riches et genereux qui financent ses expeditions. Sa plus belle reussite : l'automate William qui lui sert a present de majordome et d'homme a tout faire (il economise ainsi sur les serviteurs). Un lien tres particulier le lie a William, et jamais au monde il ne se separerait de sa merveille. Avec les autres personnes, il est d'une gentillesse distraite, un peu excentrique mais completement inoffensif, si ce n'est sa propension a foncer tete baissee si cela peut faire progresser la science. Il est un veritable puit de connaissance, s'emerveille devant tout phenomene nouveau, toute possibilite de progres, toute experimentation, c'est le positif par excellence. Cependant, il demeure tout de meme dans n'importe quelle situation un Anglais typique : il est exterieurement flegmatique (son expression favorite : "fascinating, my dear, isn't it?"), il ne veut en aucune situation renoncer a son "five o'clock" et porte des moustaches en guidon de velo. Il n'a aucune famille connue.

Inspiration : Pr. Tournesol pour le cote "savant fou"
Pr. Livingstone pour le cote "aventurier"
John Cleese pour le cote "Anglais flegmatique"

William

Automate humanoide entierement metallique. Il sert d'homme a tout faire au Pr. Sunflower. Il a copie un certain nombre des expressions de son maitre afin de parfaire sa ressemblance avec l'espece humaine et est aussi anglais que lui (il porte en permanence un noeud papillon sur sa carcasse metallique). Cependant, du fait de sa vie cloitree dans Sunflower Castle, il ne connait pas vraiment l'infinie diversite du genre humain, auquel il reste indefectiblement loyal et qui ne cesse de l'etonner. Il sert aussi accessoirement d'enregistreur a Sunflower, ce qui fait qu'il a aquis une connaissance phenomenale dans de nombreux domaines. Comme il sert aussi de cuisinier, de secretaire, d'assistant et de reparateur en tout genre, c'est une sorte de couteau suisse tres utile. Il est toutefois par certains cotes d'une naivete et d'une innocence a pleurer, d'autant plus dangereuse qu'etant unique en son genre, il est l'objet de convoitises. Il ne peut pas faire preuve de sentiments, mais il veut tout de meme ressembler a un "vrai" homme, ce qui fait qu'il "sing" parfois ses compagnons et cherche a cerner au plus pres les caracteristiques humaines : cette aventure sera pour lui l'occasion d'explorer tout un éventail de situations qu'il ne connaissait pas (Sunflower etant un peu un ermite) et de poser beaucoup de questions, pas toujours a propos. Il est finalement heureux (aussi heureux qu'un tas de boulons peut l'etre) de cette aventure et de sa vie en general, malgre cette "damn" pluie qui persiste a lui rouiller les articulations.

Inspiration : Data pour le cote "robot curieux de l'homme"
Conseil pour le cote "serviteur style indispensable au scientifique"
6PO pour le cote "robot humanoide empresse" (et parfois raleur, cf la pluie)

Francis Lenoir (nom a debattre)

Aventurier francais. Grand, belle apparence dans le style baroudeur XIXe siecle (petite moustache, chapeau colonial, etc). Dragueur impenitent, il se fait regulierement envoyer sur les roses. Son Pôpa voulait qu'il aille dans l'Armee, mais lui trouvait ca trop commun, il a prefere faire aventurier (et puis on y rencontre plein de belles filles en mini-short et débardeur qui passent leur temps a escalader des pyramides maya, gros avantage sur l'armee, tout de meme). A 21 ans, il a quitte sa famille pour s'inscrire aux cours du soir de la Societe des Aventuriers Francais. C'est un eleve applique et il obtient son diplome temporaire trois ans apres. Il suit alors les deux annees reglementaires comme Aventurier Accompagne, puis devient Aventurier Diplome d'Etat. Malheureusement, lors de sa derniere expedition dans les iles de Polynesie, il a passe plus de temps en compagnie des charmantes indigenes qu'a guider son groupe, qui s'est du coup perdu dans la jungle. Dans ce groupe, il y avait un haut personnage du gouvernement qui n'a pas apprecie que sa douce moitie se fasse mordre par un serpent hautement venimeux que Francis avait considere comme "globalement inoffensif" (il l'avait confondu sur le Manuel avec la couleuvre europeene commune). Maintenant, Francis sent son avenir compromis en France. Il a donc decide de s'expatrier en Angleterre et s'est inscrit aupres de la Royal Adventure Society. En fait, ce n'est pas qu'il soit mauvais, mais il ne connait de l'aventure que ce qu'il en a lu dans ses manuels. Cependant, pour les beaux yeux d'une dame, il peut se transformer en monstre sanguinaire et sa machette Krup DX53 (recommandee par "L'Aventurier Magazine") devient alors une arme redoutable... pour lui autant que pour ses ennemis.

Inspiration : Lancelot du Lac pour le cote "sauveur de damoiselle en detresse"
Harrison Ford pour le cote "(faux) baroudeur"
Johnny Bravo pour cote "bellatre sans succes (et looser patente)"

Cassandra (pas de nom de famille... Prenom a debattre)

Cassandra a ete abandonnee toute bebe sur le pas de la porte de Madame Francoise, tenanciere francaise de maison close dans un bas-quartier de Londres. Celle-ci s'est attachee a l'enfant et l'a elevee, en lui apprenant entre autres le francais et les rudiments de savoir-vivre qu'elle a elle-meme apporte de Paris (et qui font la reputation de son etablissement). De plus, la fillette, au contact des protegees de Madame Francoise, a egalement acquis une education poussee dans plusieurs domaines, dont celui des insultes bien senties. Bien sur, a l'age requis, Cassandra s'est mise au travail comme les autres filles, sans pourtant avoir de predispositions. Heureusement (ou malheureusement), elle possede un don d'ecoute sans pareil, si bien que ses clients passent en general le temps alloue a pleurer sur son epaule en lui racontant leurs miseres. Cassandra s'est fait ainsi une petite reputation, mais en a un peu assez de servir de mouchoir aux clients. Elle attend la moindre occasion de partir. Bien que n'ayant pas du tout la langue dans sa poche (ce qui lui cree regulierement des ennuis avec le voisinage), elle se pense, du fait de sa particularite, superieure a ses collegues et affecte un air de lady qui jure un peu avec son cynisme populaire. Mais au fond, elle a la rancune courte et le coeur large : c'est une bonne fille et il suffit de jouer sur sa corde sensible.

Inspiration : Une poissoniere des Halles pour la gouaille et le vocabulaire (parfois)
Toutes les prostituees au grand coeur de la litterature
Tess d'Urberville pour le cote "Nous n'avons pas les memes valeurs"

Angelique Chevallier (nom a debattre)

Fille de Marcel Chevallier, baron d'industrie, enrichi dans la fabrication industrielle de monocles. M. Chevallier cherche a faire oublier sa fortune recente et bassement materielle en se piquant de science et en jouant les mecenes (au sens premier du terme...) pour differentes expeditions scientifiques. Sa generosite (interessee) et sa naivete le conduit parfois a etre dupe d'escrocs, mais son sens des affaires n'est jamais bien loin et l'empeche de se ruiner dans cette occupation couteuse. Il est egalement bienfaiteur de plusieurs musees et collectionneur de curiosites (meme s'il ne sait pas toujours ce que sont exactement celles-ci). Il passe un peu pour un "Bouvard et Pecuchet" dans la communaute scientifique, mais Sir Sunflower, aveugle aux considerations mesquines, le considere comme un veritable ami du progres et lui voue une amitie sincere quoique legerement condescendante. Angelique est la seule fille de M. Chevallier, ainsi que sa benjamine (elle a deux freres). Ceci a amene l'industriel a la gater outre mesure. De plus, la frequentation par son pere de scientifiques, rationalistes et progressistes de tous poils lui a farci la tete d'opinions, farfelues et inbranlables. Elle se dit feministe, rationaliste, positiviste, mais elle est et reste une enfant gatee et bouree de prejuges. Elle n'est pourtant pas du tout bete, ne manque pas de courage (ou d'inconscience, c'est selon), n'hesite pas a clamer haut et fort ce qu'elle pense et pourfend allegrement toute manifestation d'"obscurantisme". Elle ecrit des articles pseudo-scientifiques dans une petite gazette destinee a ses amies cultivees de la haute bourgeoisie et se pense de ce fait journaliste subversive. Son reve : devenir reporter, mais elle ne veut pas se retrouver au milieu de butors sans culture. Cette aventure va, pense-t-elle, lui donner l'occasion de se faire un nom tout en restant sous la protection distraite de "Tonton Gedeon".

Inspiration : Adele Banc-Sec pour le cote "independance d'esprit et courage"
Tryphena ("Brunswick Garden") pour l'idealisme creux
Toutes les greluches "baroudeuses" faire-valoir d'Hollywood pour le cote ... greluce
