

L'ombre et la Proie



par Bradley Robert - Relecture : Stéphane Idczak

Synopsis

Tout part d'une traque. Konrad Cristafao, membre influent de la Guilde des Baillis sur Criticorum est en fuite, officiellement en congé sabbatique pour sa hiérarchie. Toutefois il est bon de savoir qu'en plus de ses fonctions de guildien, il appartient également à un groupuscule plus secret mais néanmoins influent : les Faviana, un groupe de psychomanciens. Par son charisme hors du commun et quelques judicieux chantages, il a réussi à monter très rapidement dans ce groupe et, à 33 ans à peine, il est de ces personnes avec lesquelles il faut compter...

Malheureusement, son ambition personnelle, doublée d'un ego démesuré, l'a quelque peu dévié des principes de bases des Faviana. Il a fait sécession depuis quelques années en créant son propre convent : les Seraphins. Ses acolytes ont été recrutés parmi les Faviana avec l'ajout, non négligeable, de nobles de Byzantium Secundus ainsi que de quelques dervishes Hazat (cherchant parmi les psychomanciens la reconnaissance qu'ils n'ont jamais obtenue de leur ancienne famille). Mais ça les PJs n'en savent encore rien...

Ils vont être malheureusement « recrutés » par un membre du groupe ennemi des Faviana : La Voie Invisible. Car non content de préparer un plan depuis près de quatre ans, Cristafao a frappé fort. Son groupe a en effet abattu sept membres de La Voie Invisible en une seule nuit, remettant au goût du jour la vieille guerre opposant les deux convents et précipitant sa fuite de Criticorum. Les deux factions ne désirant pas faire ressurgir les anciennes hostilités travaillent donc de concert sur cette affaire (ou presque...). Les Faviana ont réussi à récupérer une partie des dossiers dont Cristafao avait la charge auprès de sa guilde et ont également pisté ce dernier jusqu'à Pandémonium. La Voie Invisible quant à elle, est chargée de le retrouver et de mettre fin d'une manière ou d'une autre à ce début de conflit. A cette fin, c'est un agent des plus efficaces qui arrive dans la capitale : le Seigneur Zartch, un noble Vorox possédant de surcroît des dons psychiques¹. Il débarque en territoire inconnu mais il a en main tous les atouts nécessaires à la réussite de sa mission.

Après une enquête au sein du Moyeu, la capitale de Pandémonium, les PJs suivront la trace de Cristafao jusqu'à l'extrême Nord de la planète dans une ville désertée de toute vie. Là-bas ils devront faire preuve d'efficacité mais surtout ils auront à faire un choix difficile qui risque de les suivre pour le reste de leur vie. Car comme toujours, le monde n'est ni noir ni blanc mais d'une infinité de gris...

NOTES

A l'attention des lecteurs du webzine :

Le don des dragons est une convention strasbourgeoise annuelle dont les profits sont reversés au Téléthon. Nous vous encourageons fortement à surveiller le site officiel et à participer nombreux à cet événement. <http://www.don-des-dragons.org>

A l'attention des participants à la convention :

Eastenwest est un webzine gratuit sur internet dont le but est de proposer des ressources rôlistiques de qualité en téléchargement. Si vous êtes auteurs ou illustrateurs, sachez que le webzine fonctionne uniquement sur le principe du bénévolat et toute aide est la bienvenue pour faire vivre notre loisir préféré ! Plus d'informations sur <http://www.eastenwest.net>

In Media Res

L'Ingénieur du groupe est en train, au choix, de se faire féliciter ou de se prendre un savon suite à sa dernière mission directement par le Maître Ingénieur Jeziah Sheridan, directrice de l'Ordre Suprême sur Pandémonium. Cette jeune femme a été promue dans ce paradis suite à ses compétences, son humeur gueularde et son je-m'en-foutisme envers toutes formes de supérieurs. Au choix, elle sera donc d'un calme froid ou au contraire d'une humeur massacrant (cette deuxième option étant la meilleure). Des membres ayant participé à la susdite mission peuvent également être présents mais si vous avez des psychomanciens, tâchez de les mettre en réserve pour le moment.

Soudain, la porte s'ouvre à la volée. Le secrétaire Newman est poussé dans le bureau avec force alors qu'un Vorox y pénètre à son tour. Il est habillé d'un costume guildien qui semble déplacé sur son porteur. Il se dirige rapidement vers Sheridan, pose deux de ses bras sur le bureau qui tremble sous le poids, un troisième en direction d'un des PJs qui tenterait quoi que ce soit, alors que son quatrième bras recherche quelque chose dans une de ses poches. La chose en question est une petite disquette qu'il pose devant Sheridan :

« Rappelle tes chiens ma belle, si j'avais voulu ta mort ce serait chose faite. (en se tournant vers un des PJs) Ferme cette porte et tiens-toi tranquille... Sheridan, voici les noms de douze membres des Harbingers (nota - agents secrets pour l'Ordre Suprême des Ingénieurs). C'est cadeau... J'en ai encore près d'une vingtaine opérant dans les systèmes Li-Halan, Décados et Al-Malik. Il serait donc bon de fermer ta grande gueule et de m'écouter... Je suis le Seigneur Zartch et je suis ici pour un objectif précis. Je ne connais personne sur cette foutue planète mais ça va changer et je compte sur toi pour m'y aider... Il me faut une équipe capable, avec un de vos pros des machines pensantes. J'ai un disque contenant des fichiers Baillis et je veux savoir de quoi ça parle. Il me faut également un endroit sûr avec un certain standing (il se retourne dans la pièce pour jauger les PJs présents) et je prends votre Ingénieur, ça vous évitera de me coller des micros partout. Il te fera les rapports lui-même, histoire de simplifier... Si les personnes présentes font l'affaire ça risque d'être plus simple pour toi... Il me faut une navette à disposition afin de partir à n'importe quel moment (puis en se retournant vers un des PJs)... j'espère que tu sais te débrouiller en ville parce que c'est ce que je recherche... (il jette un disque dans la direction du PJ)... Trouve-moi les types qui s'y trouvent (il s'agit des PJs psychomanciens et des membres les plus dangereux du groupe) et ramène-les moi. Trouve-moi un pilote doué et capable de fermer sa gueule... Ah oui Sheridan, il me faut également les fichiers d'un bailli du nom de Yilco Toqrha. Il travaillait avec le type que je suis venu chercher et il devrait avoir des infos sur lui... (Puis se remettant devant Sheridan les yeux dans les yeux) ...Et je connais parfaitement ta réputation alors ne me fais pas de coup de pute et tout ira bien... Lis dans mes yeux et tu verras que je ne suis pas là pour rigoler... Il me faut tout ça pour dans six heures maximum... »

Sur ce, le Vorox quitte la pièce dans un silence de mort... Sheridan est prête à exploser et ce sont bien entendu les PJs, et plus particulièrement l'Ingénieur, qui prendront.

Conseil

Le Seigneur Zartch n'est pas un débutant. Il a les compétences et la volonté pour cette assignation. Il n'est ici que pour trouver et tuer Cristafao. Il considère les agricoles (non-psys en jargon Convent) comme des denrées périssables et les psychomanciens comme des recrues potentielles. Il n'hésitera pas à tuer un des PJs si celui-ci ne fait pas attention à mentionner son titre lorsqu'il lui parle ou à hausser le ton envers lui... Dans ses attitudes et ses paroles, faites leur comprendre qu'il ne rigole pas. Vos joueurs doivent le craindre et ne travailler pour lui que contraints (les psychomanciens un peu moins...)

Cette introduction peut être jouée avec n'importe quelle faction avec un minimum d'adaptation. Le principe est d'avoir un groupe plus ou moins soudé mais ayant des membres contraints de travailler pour le Seigneur Zartch. Prenez de préférence les membres les plus droits et loyaux de votre groupe et gardez les pourris pour le contrat standard.

Le Briefing

Tout le monde se retrouve quelques heures plus tard dans un entrepôt du Poumon Noir (le secteur des Ingénieurs). L'endroit est équipé sommairement de quelques couchettes, d'une table et de quelques chaises, et d'un local à part installé pour le confort du Seigneur Zartch. Il fera ensuite des propositions pour les nouveaux venus (les autres étant aux frais de la guilde des Ingénieurs) allant jusqu'à 300 Fénix par personne. Une fois l'affaire faite, il attaque son briefing :

« Bien, je n'irai pas par quatre chemins. Je suis ici pour retrouver et abattre un tueur. Son nom est Konrad Cristafao et il doit être ici depuis déjà 6 à 8 semaines. C'est un Bailli d'une certaine importance sur Criticorum mais cela ne le protégera pas ici. Il a tué plusieurs membres de ma famille ainsi que quelques amis. Vous me servirez d'agents de renseignements sur Pandémonium, et une fois Cristafao débusqué, vous me couvrirez pour que je puisse l'abattre. Le cas échéant, vous serez chargés de cette tâche. J'espère que mon objectif est bien clair pour tout le monde... »

« En second lieu je veux savoir ce qu'il est venu foutre ici. Les confins des Mondes Connus... Pas normal comme planque, il est de la haute et se prend pour un membre de l'élite. Je ne pense pas qu'il soit ici en vacances... »

« Nous avons en tout et pour tout une petite semaine au mieux pour terminer cette opération avant que ses informateurs ne le préviennent de ma présence ici... Alors bougez-vous le cul !!! »

L'Enquête

Elle risque de partir dans toutes les directions alors voici les différents éléments disponibles. A vous de les utiliser selon l'approche de vos joueurs :

Les fichiers récupérés sur Criticorum

Ils sont encodés en Constantinople et demanderont des connaissances dans ce domaine pour être déchiffrés. Rien de très passionnant en fait : ce ne sont que des listings de commandes diverses, listes de fournisseurs sur différentes planètes des Mondes Connus, contrats de prêts à des taux d'usuriers et ordres de transferts de fonds.

Un PJ versé dans le commerce ou la comptabilité (ou ayant de sérieux contacts chez les Baillis afin de ne pas éveiller l'attention de ses derniers) pourra se rendre compte que certaines des opérations ont trait à Pandémonium dans des domaines agricoles et pharmaceutiques. Après quelques heures de recherches, deux sociétés semblent sortir du lot : Neuman Chemicals et P.A.S. Inc. Les mêmes conclusions peuvent être faites sans les connaissances appropriées et plus rapidement en croisant avec les fichiers du Manager Yilco Toqrha.

Le Manager Yilco Toqrha

C'est un Ur-Obun de bonne réputation venu se perdre sur Pandémonium depuis un peu plus de quatre ans. Il appartient également aux Seraphins, recruté sur Byzantium Secundus par Cristafao. Il lui est loyal envers et contre tout, et n'hésitera pas à demander l'aide des Baillis pour sa protection personnelle le cas échéant (en engageant rapidement quelques Recruteurs disponibles... une option pour contrer les joueurs désirant lui tirer les vers du nez). Il n'est ici que pour gérer les comptes des Seraphins dans ce système solaire et ne connaît que peu de choses des plans de Cristafao. Il vit et travaille dans une des tours les plus riches et les mieux sécurisées de la ville. Il sert également de contact auprès de Silva Justus, un Aurige de mauvaise réputation. (Utilisez Gablante dans le LdB avec des compétences de finances et de comptabilité en lieu et place de ses compétences d'ecclésiaste mais laissez-lui les compétences telles que Force d'âme ou Stoïcisme.)

Pour la récupération de ses dossiers (encodés en Constantinople également), libre à vous de laisser vos joueurs monter une petite opération nocturne afin de mettre la main dessus ou bien pénétrer de jour dans la tour et passer par le serveur des machines pesantes du bâtiment à partir d'un autre bureau pour une raison qu'ils trouveront bien (uniquement disponible dans l'enceinte de l'immeuble).

La rue

Pas grand chose de disponible de ce côté-là, mais un risque certain de se faire repérer par les Dervishes Seraphins. Aucune trace d'un dénommé Cristafao, ni d'une quelconque personne ressemblant à la description faite par Zartch. Par contre, c'est le moment idéal pour faire entrer en jeu les forces adverses. Les Dervishes suivront les PJs sans difficulté si ces derniers se sont faits repérer ou cherchent un peu trop ostensiblement. Une fois l'entrepôt des PJs localisé, ils attendront la nuit pour intervenir. Un groupe de trois Dervishes investira les lieux afin de neutraliser les PJs mais surtout afin d'abattre le Seigneur Zartch. Faites-les surgir de nulle part et frapper comme la mort, ils ne sont pas là pour plaisanter (voir plus bas pour leurs aptitudes). Ils s'enfuient s'ils sentent le combat tourner en leur défaveur. L'un d'entre eux pourra pourtant se faire tuer et amener quelques questions auprès de leur employeur (jouez ce dernier de manière sanglante et froide durant le combat, il contrôle parfaitement ses instincts, afin de bien faire comprendre aux PJs ses capacités et ses convictions). Les talents des assaillants dépassent de loin l'entraînement militaire standard et leurs pouvoirs psys auront certainement été repérés par les personnages les plus aguerris.

Zartch finira donc par avouer la réelle identité de Cristafao aux PJs ainsi que ses connections avec d'anciens Dervishes (il ne dira toutefois rien de plus sur sa propre identité...) Il ne renégociera pas un nouveau contrat avec les PJs, leur laissant comprendre que seule la mort de Cristafao et de ses sbires leur permettra de retrouver une relative tranquillité.

Konrad Cristafao

Seuls des contacts ayant été sur Criticorum, Byzantium Secundus ou bien renseignés sur les Baillis pourront les aider. Ils apprendront que c'est un homme tranquille et sûr de lui, ayant un charisme et un talent pour les discours dépassant ceux d'une bonne partie de la noblesse de cour (pas vraiment exagéré). Grâce à de nombreux services rendus, il possède de nombreux alliés aussi bien dans les territoires impériaux que guildiens...

Par contre, s'ils suivent les infos de base de Zartch, ils pourraient penser que leur cible est un assassin professionnel.

Cette possibilité est extrêmement intéressante si vous avez fait jouer le scénario d'introduction « Immunité Diplomatique ». D'une manière globale la rumeur des tentatives d'assassinat sur Don Marchenko est en ville, un peu plus présente dans les quartiers nobles si cela fait moins de deux mois (si vous voulez faire coïncider les dates de l'arrivée de Cristafao et de Don Marchenko, libre à vous).

Si Don Marchenko est en vie, ce peut être une aide idéale pour les PJs. Sa position de Derviche durant les Guerres Impériales peut leur permettre d'en apprendre bien plus que toutes les rumeurs disponibles en ville sur ces unités d'élites. Sa venue sur Pandémonium pourrait être liée à sa nouvelle fonction, secrète, de chasseur de Dervishes renégats ; la couverture d'Iver n'étant que secondaire (voir « Heretics & Outsiders » p. 51 pour plus d'infos). Dans cette option, libre à vous de faire de Cristafao, ou des Der-

vishes Seraphins, les commanditaires de son assassinat. Tout cela peut également n'être qu'un malheureux concours de circonstances (ben voyons !!).

Si Don Marchenko est mort, les PJs peuvent avoir gardé malgré tout de bons rapports avec sa famille et les mêmes implications sont possibles mais leur incapacité à sauver le seigneur Hazat pourrait les pousser dans cette affaire de manière plus personnelle ; devenant par-là même les meilleurs alliés du Seigneur Zartch.

Dans tous les cas, cela risque de mettre en présence une troisième force non négligeable. A vous de voir pour les implications que cela amène mais cela pourrait changer radicalement les données du problème final...

Neuman Chemicals

Cette société, créée il y a trois ans maintenant par le Dr Salamon Forlani (ex Ingénieur Artisan sur Criticorum), est une petite entreprise de 8 personnes servant d'intermédiaire revendeur de machines et produits pharmaceutiques dans le Moyeu. Pas de service de R&D, uniquement du commerce (ce qui change quelque peu le Dr Forlani de ses fonctions de chef de laboratoire sur Criticorum).

Le matériel transféré par Neuman Chemicals sous la coupe de Toqrha est un ensemble de petit matériel de laboratoire (durant les six premiers mois) puis, depuis, uniquement des produits pharmaceutiques divers (avec éventuellement quelques pièces de rechanges pour le petit matériel). Tout ce matériel à été envoyé à Defiance Gap (la seule ville digne de ce nom, se trouvant dans l'hémisphère sud, à environ 3500 km à vol d'oiseau du Moyeu) pour son stockage et sa revente auprès d'un contact du nom de Falk Domlar, commerçant indépendant. Le transfert a été effectué par un Aurige du nom de Silva Justus.

Le Dr Forlani n'est pas au courant de toutes les maigroilles de Cristafao. Il lui a uniquement rendu service en prenant la responsabilité de cette société afin de pouvoir monter son propre laboratoire indépendant au bout de six ans de bons et loyaux services (avec un compte en banque correctement approvisionné).

Les bureaux de la société se trouvent dans le quartier des Baillis, dans un petit immeuble quelque peu sécurisé. Leurs stocks se trouvent dans un hangar loué auprès des Auriges à l'intérieur du Spacioport. L'entrepôt est partagé par trois sociétés, Neuman en ayant la plus grande partie. Son stockage est climatisé (pour la pérennité des produits) et sécurisé. La trentaine de hangars est entourée d'une clôture électrifiée et d'un poste de garde. Les horaires d'entrée pour la récupération de la marchandise sont entre 6h et 22h. Si une alarme se déclenche, branle-bas de combat sur le Spacioport avec arrivée des gardes de La Mante et la sécurité des Auriges.

Pandemonium Agricultural Support Incorporated

Il s'agit d'une grosse société de fourniture pour les différentes fermes hydroponiques du Moyeu et de Defiance Gap. Rachetée à prix d'or il y a quatre ans par Dame Jani Xanthippe (noble Dame vivant sur Byzantium Secundus). La direction locale est assurée par le Directeur Lloyd Richards (Bailli de son état) et le contact de Toqrha est un nommé Righi Salavez (homme libre, chaudement recommandé auprès du directeur Richards par Dame Xanthippe elle-même). Une entreprise de près de 200 personnes avec un secteur R&D, trois unités de fabrications fonctionnant 24 heures sur 24, un SAV à peu près compétent et un service commercial (dont fait parti Salavez).

Le Directeur Richards n'est au courant de rien et affiche fièrement ses résultats continuellement en hausse. Par contre, Righi Salavez est au courant de toute la marchandise fichée par Toqrha, constituée de matériel agricole (gros et petit), matériel hydroponique (canalisation, arrosage, etc.), marchandises agricoles et paysagistes (engrais, terreaux spéciaux, etc.). L'ensemble part régulièrement pour Defiance Gap en stockage auprès d'une revendeuse locale du nom de Gardenia Köhl (en fait la femme de Falk Domlar) grâce au vaisseau de l'Aurige Silva Justus.

L'entreprise s'étend sur une surface raisonnable près de la place Gilgar, longeant le secteur des fermes hydroponiques du Moyeu. Le matériel étant spécifique et lourd à voler, la sécurité est moyenne. Toutefois, les Mantes patrouillent régulièrement le secteur des fermes afin d'éviter les vols de nourriture. Ils seront donc rapides à intervenir en cas de problème.

Salavez

Salavez habite une petite demeure dans un immeuble cosu du quartier des Hommes Libres, à une vingtaine de minutes à pied de son lieu de travail. Il est continuellement armé. Il faisait partie des forces armées Hazat et après le terme de son service il fut recruté par des contacts de Cristafao et formé par ce dernier aux affaires commerciales. Il n'est pas psychomancien mais est très bien payé par son employeur, bien que son travail semble sans grand danger par rapport à son ancienne affectation.

Salavez est redevable de sa situation confortable à Cristafao et lui est totalement loyal. Cependant, si sa vie est réellement en danger, il pourrait revenir sur sa décision première.

Par contre, Cristafao ayant longtemps travaillé avec lui (pour sa formation), il a utilisé un Lien Spirituel (Sympathie niv. 3) et communique régulièrement avec lui afin qu'il le renseigne sur ses affaires, pour ses instructions ainsi que sur d'éventuelles rumeurs en ville.

Silva Justus

Son nom devrait arriver tôt ou tard aux oreilles des PJs. C'est un ancien pilote de chasse Hazat ayant participé aux Guerres Impériales. Débauché par les Dervishes peu de temps après la fin du conflit, il récupère un vaisseau armé de classe Vedette (baptisé Le Tolède) ainsi qu'une place chez les Auriges grâce à Cristafao. Il commence à travailler en sous-main pour ce dernier tout en développant ses contacts avec des contrebandiers locaux. Il ne sort que peu du système (consigne de Cristafao) mais il a du mal à suivre les directives de ce dernier, son instinct reprenant le pas sur son entraînement à suivre les ordres. Sans que Cristafao le sache (enfin il le pense), Silva sert de temps en temps de navette pour Graaf (le Roi des Voleurs du Moyeu) en direction d'Iver. Cristafao ne sait pas grand chose des voyages de ce dernier mais il paye bien et l'affaire est des plus dangereuses... donc ça l'intéresse. C'est un instable qui a découvert son goût de l'action illégale et du risque après sa sortie de l'armée.

Le Tolède est stationné dans un secteur des plus à l'écart des tarmacs centraux au sein d'une petite rangée d'une douzaine de hangars rafistolés de bric et de broc, loués pour une bouchée de pain par leur hiérarchie à certains Auriges locaux pas vraiment regardant. Silva pousse au jeu nombre de ses voisins lors des moments où il est en stationnement en attente de contrats. Ils se serrent plus ou moins tous les coudes et lui donneront un coup de main en cas de problèmes.

Si les PJs s'intéressent de près à ses voyages vers Defiance Gap afin de vérifier sa destination (auprès des postes de contrôle aérien s'ils ont des contacts auprès des Auriges locaux) ils auront quelques surprises : chacun de ses décollages se passent lors de début de tempêtes ou par gros temps. Bref, le contrôle aérien perd sa trace après la première dizaine de kilomètres de distance du Moyeu. Pas facile, donc, de vérifier sa destination. Il leur reste éventuellement les données de vols du vaisseau pour plus de précision. Mais pour ça il faut y avoir accès...

Falk Domlar & Gardenia Köhl

Directement au Moyeu, avec de bons contacts et un peu de liquide, il est possible d'apprendre les relations entre Falk et Gardenia. Cette dernière était une prostituée de basse extraction dans les mauvais quartiers, Falk étant son souteneur. Du jour au lendemain, il est parti pour Defiance Gap en laissant son cheptel sur place pour convoler en juste noce avec sa gagnieuse préférée. Leurs fonds de bases semblaient bien légers à l'époque et beaucoup pensaient les voir revenir rapidement.

Si les PJs décident de se rendre à Defiance Gap pour se renseigner sur place, ils découvriront que seulement un tiers de toute la marchandise envoyée sur place a été effectivement récupérée. Le reste devrait logiquement être entreposé dans les hangars des époux mais ne s'y trouve pas.

Avec un peu d'intimidation, Falk Domlar et Gardenia Köhl confirmeront la visite plus ou moins régulière de Silva avec des sommes en liquide permettant de mettre à jour leurs comptes auprès des Baillis locaux. Le trafic dure depuis un peu moins de quatre ans.

Cogitations

Suite à leurs investigations, différentes conclusions devraient apparaître :

- Avec des bases scientifiques (Intelligence + Biologie et/ou Chimie pour le raisonnement total – 3 PV), ils pourront conclure que Cristafao est en train de faire pousser des plantes et qu'il possède les moyens d'en synthétiser un extrait. Ils supposeront sans doute qu'il s'agit de quelques drogues illicites (et ils ont raison) mais sans pouvoir en dire plus.

- Par contre, un PJ avec des connaissances en engrais (Intelligence + Biologie ou Géologie – Action soutenue 9 PV) arrivera à la conclusion que les différentes substances enrichissantes des sols ont un effet pervers : tout en fertilisant le terrain de pousse, ils en extraient le maximum et favorisent ainsi un développement rapide de la plante tout en amenuisant les ressources minérales du sol. Bref, à moyenne échéance le terrain meurt avec une latence d'au moins une vingtaine d'années pour se ressourcer. Ce qui amène à avoir besoin d'une superficie assez importante, dont l'étendue globale dépend suivant le type et la quantité de plantes.

En suivant les conclusions précédentes, il faut obligatoirement un terrain propice à ce genre d'agriculture mais surtout un terrain stable. Les secousses sismiques régulières de la planète ainsi que les mouvements de terrains chaotiques empêchent ce genre d'exploitation. Donc, quelque part sur cette foutue planète, une machine de terraformation est entretenue par des ingénieurs compétents afin de permettre ce projet. Il faudra donc chercher dans cette direction, notamment auprès des Ingénieurs du Moyeu.

Le Maître Sheridan sera des plus propices à aider les PJs (surtout suite à l'introduction, si elle peut reprendre le dessus en remettant certaines informations délicates dans sa besace...) en leur permettant d'avoir accès aux informations satellites de la section de terraformation (des plus compétentes ici, nécessité oblige). Soit les PJs ont des bases en Connaissance (Terraformation), soit ils demandent aux ingénieurs présents de faire les recherches pour eux. Plusieurs heures seront nécessaires (action soutenue 15 PV). Les conclusions donneront une bonne dizaine de sites très localisés étant d'une relative stabilité. La plupart des localisations sont connues pourtant quatre sortent du lot :

- Les Monts Kuzuldome, dans le secteur de l'ancestrale demeure des Gilgar (voir « Into the Dark – Premier scénario Thorn Manor » déjà connue si un des PJs a joué le scénario).
- Dans les environs de Ghosthome, anciennement Neo-Richmond, sur la côte sud de la Mer de Bosco.
- Dans un secteur se trouvant au beau milieu des Terres Sauvages du Sud, à environ 1500 km au sud-ouest de Defiance Gap).
- Au centre de la Mer de Toshani sous une profondeur d'environ 800 m, à environ 3000 km plein Est du Moyeu et 1800 km au nord-est de Defiance Gap.

L'Aurige Silva Justus est mêlé à l'affaire de très près. Pour obtenir un rendez-vous avec lui, il vaut mieux l'intéresser avec quelque chose de dangereux et de bien payé. Si un Fouinard est présent, il aura plus de facilités. En effet, la famille Harrison (s'occupant de missions archéologiques pas forcément déclarées) loue régulièrement ses services.

Le contact se fera dans un bar des bas quartiers, sur le tarmac près de son hangar ou directement à l'extérieur de la ville. Si le rendez-vous a lieu dans un bar, il arrivera en avance et restera au milieu de la foule avant de repartir avant les PJs. Dans les autres cas, son vaisseau ne sera pas loin pour prendre directement la cargaison éventuelle et il pourra éventuellement profiter de la protection de ses collègues Auriges indépendants ou de celle de son copilote.

En cas de capture, il résistera le plus possible à un interrogatoire standard mais craquera plus rapidement avec une séance spéciale (Torture – le Seigneur Zartch connaît et s'en sert régulièrement). Il confirmera ses voyages discrets vers Defiance Gap avec un changement de cap radical pour partir en direction du nord-ouest du Moyeu, en direction de Barcelon (il ment, son objectif étant de ralentir les PJs pour tenter de prévenir Cristafao par radio). Une inspection des données de vols du vaisseau (Tech + Conduite Vaisseaux Spatiaux ou Machines Pensantes – Action soutenue 12 PV) déterminera plus précisément la direction sur Ghosthome. Si les PJs cherchent plus profondément (15 PV) ils découvriront que Le Tolède quitte le Système de temps en temps pour une destination inconnue (Iver - si Intelligence + Connaissance Réseau Stellaire).

La capture du vaisseau pourrait leur faire envie. A vous de choisir s'il appartient toujours aux Auriges et si Silva est sous contrat avec eux (dans ce cas les Killroys – services secrets Auriges – pourraient revenir sous peu réclamer leur dû). Au contraire, il se peut que Cristafao l'ait effectivement acheté et donné en gage à Silva. Dans ce cas, la réquisition du vaisseau pose moins de problèmes hormis le fait que des Baillis pourraient revenir à la charge au cas où la forfaiture de Cristafao arriverait aux oreilles des Mondes Connus. Les PJs le récupéreront pour un laps de temps plus long toutefois. Et je ne parle pas des éventuels Seraphins ou Faviana...

D'une manière ou d'une autre, l'équipe devrait partir pour les côtes de la Mer de Bosco, En direction de Barcelon ou de Ghosthome (à environ 1000 km au sud-ouest de Barcelon).

Les Côtes de la Mer de Bosco

Le voyage doit absolument refléter les dangers de ces régions non contrôlées. Le pilote devra passer par de nombreuses zones instables durant les 5 heures de trajet (tempêtes de sable puis la sortie sur une zone de calme impressionnant pour retrouver quelques kilomètres plus loin un orage de grêle puis un orage standard mettant en dérouté les instruments du vaisseau à cause de décharges d'électricité statique). N'hésitez pas à faire crasher le vaisseau, occasionnant ainsi quelques réparations voir une attaque de la faune locale cherchant un peu de nourriture facile... Les PJs doivent arriver en piteux état sur place.

Barcelon

Ce lieu est actuellement vide de toutes vies et de toutes valeurs. L'endroit est instable et a été pillé il y a déjà bien longtemps. Le Comte Efil Juan Domingo de Justus acheta à prix d'or (pour l'époque) les terres avoisinantes à la population locale lors de son arrivée sur Pandémonium durant le Nouvel Age Stellaire. Il fit ériger à même la roche de la falaise un palais somptueux, c'était un des nobles les plus riches de l'époque, et l'endroit devint le siège de son nouveau royaume.

A l'heure actuelle il ne reste plus grand chose de l'endroit et le palais est en piteux état. Une partie s'est effondrée dans la mer alors que le reste semble rester accroché à la roche par miracle. Toutefois, l'endroit n'est pas totalement vide. Au sein des cavernes du palais se cachent quelques membres des Seraphins chargés de protéger l'accès aux machines locales de terraformation. Par un tour de force de la part d'Ingénieurs officiellement disparus pour l'Ordre Suprême des Ingénieurs, recrutés contre leur volonté par Cristafao, les énergies des machines terraformation sont contrôlées et redirigées vers Ghosthome afin de faciliter l'opération en cours. Que font ces machines de terraformation ici... mystère ? Toujours est-il que Cristafao était au courant de leur emplacement et c'est la base de son plan.

Il y a peu de traces au sol (les Dervishes étant entraînés pour) mais un bon pisteur pourrait repérer de l'activité. Un bon jet de Tech + Science (Senseurs), suivant le vaisseau dans lequel les PJs se trouvent, permet de trouver une ouverture dans les restes du palais. En profondeur se trouvent six Dervishes gardant une dizaine d'Ingénieurs maintenant l'intégrité des machines terraformation. Les provisions sont apportées une fois par mois en même temps qu'est effectué le changement de la garde. Tirez 1d20 pour savoir le nombre de jours avant la prochaine relève. Dans les souterrains, se trouvent radio et cartes de la région. Une zone de patrouille semble être en place mais personne ne manque à l'appel. Comprendre l'emplacement approximatif de la base de Ghosthome demande un peu de jugeote face aux différents documents ou un peu de technique grâce à la déviation des énergies des machines terraformation.

S'il arrivait quoique se soit aux machines terraformation, l'avenir du projet de Cristafao serait gravement en péril...

Ghosthome (anciennement Neo-Richmond)

Neo-Richmond est une des premières cités construites par les colons Gilgar. La légende veut que la population fût exterminée en une seule nuit durant les premiers cataclysmes. Des éruptions de gaz empoisonnés ou une bande de bêtes sanguinaires en seraient à l'origine. Les corps se sont décomposés depuis longtemps mais peu de natifs osent entrer : les fantômes des morts hanteraient la ville. Certains vont même jusqu'à dire que le spectre de Gilgar lui-même émergerait à la nuit tombée en se lamentant sur son œuvre détruite : la planète elle-même.

La vérité est des plus noires. Nombres de locaux avaient trouvé refuge dans l'enceinte de l'ancienne cité suite aux cataclysmes réguliers car les machines de terraformation proches de Barcelon offraient une relative sécurité. Mais

L'arrivée de Cristafao changea radicalement les données du problème. En l'espace de quelques heures les Dervishes qu'il lâcha sur la ville assassinèrent les habitants puis enterrèrent les cadavres. Des membres des Seraphins travaillèrent au Moyeu afin d'implanter mentalement des rumeurs locales de fantômes auprès des plus fragiles psychiquement afin de pouvoir utiliser l'endroit de manière sûre. En l'espace de quelques semaines, les diverses suggestions avaient admirablement fait effet et seuls certains restèrent sur place pour cimenter le travail accompli.

Cristafao commença donc à installer son matériel puis mit son plan en marche. Peu à peu, certaines parties de la ville furent transformées en zones de culture afin d'en tirer un maximum de substance. Les récoltes vinrent rapidement et le début de l'exploitation de l'extrait obtenu commença. Les réserves s'empilèrent petit à petit alors que le sol devenait de plus en plus stérile. Aujourd'hui il ne reste plus de réserves minérales dans le sol de l'endroit et il est temps de mettre les voiles. Pourtant Cristafao ne désirait pas laisser l'endroit sans en tirer un dernier profit : faire rejaillir le trafic sur La Voie Invisible, ses ennemis de toujours. Il prépare donc son plan depuis près de quatre ans maintenant. La mort de 7 des membres de La Voie Invisible est l'initiateur qui déclenchera l'explosion de leur chute ...

Exploration de Ghosthome

Le survol de la ville permettra de repérer diverses zones totalement stériles. En fait, plus aucune végétation ne semble pousser ici et seule une petite installation hydroponique de quelques centaines de mètres carrés peut être aperçue. Un jet de Tech + Senseurs identifiera différentes formes de vie (une douzaine tout au plus) disséminées dans les environs. Une approche discrète est de rigueur pour arriver sur les lieux. La zone est sous bâches, surmontée de systèmes d'arrosages mis en marche de manière irrégulière. Les PJs pourront surprendre quelques jardiniers en train de travailler dans cette reconstitution de plantations tropicales (température 38°C / 90% d'humidité). Ces derniers se laisseront capturer en offrant peu de résistance. Les hangars voisins contiennent de nombreux sacs remplis d'une poudre blanche sans effets.

A partir de ce moment les PJs ont la possibilité de tenter un jet (Intelligence + Observation – 5 PV) pour s'apercevoir que certains des jardiniers sont en fait de fortes cupulences et aux aguets. Il s'agit de Dervishes sous influence des pouvoirs Visionning (Livre du Joueur VO p. 83 – une illusion !) c'est à ce moment que d'autres personnes arriveront : les Seraphins accompagnant Konrad Cristafao. Ce dernier se présente à eux alors que ses pensées empêchent Zartch, et les PJs les plus potentiellement dangereux, de lui sauter dessus (Bras Invisible – La Main Invisible Niv. 5).

Il entame alors un long monologue laissant entendre que les PJs ont été manipulés et que Zartch (et non «Seigneur Zartch», ce qui énervera le Vorox déjà passablement agité) ne désire pas les laisser partir. Il leur expliquera ensuite son trafic ainsi que son idéal d'éveiller les non éveillés. Il expliquera également son plan visant à attirer des membres officiels de La Voie Invisible sur place afin d'impliquer complètement ce convent. Il proposera ensuite aux PJs de faire partie des Seraphins avec l'option de l'éveil pour les non psy (!!!).

Zartch, toujours sous contrôle physique, explosera alors de rire (souvenez-vous de la scène du premier Blade où il est entre les mains de ses ennemis au milieu de la bibliothèque, blessé mais néanmoins contrôlant la situation – gros plan sur les oreilles du Vorox et le petit écouteur/micro s'y trouvant) et proposera également aux PJs de rejoindre son Convent. Il ne leur laissera que peu de temps avant de cracher au visage de Cristafao qu'il n'est pas venu seul. En effet, une navette semble apparaître de nulle part et commence à tirer sur les Seraphins alors que des troupes armées descendent en rappel.

Commencent alors les hostilités entre les deux convents, les nouvelles troupes de La Voie Invisible rééquilibrant les forces, avec Cristafao et Zartch en première ligne. Ce dernier se libérera enfin de l'étreinte de son adversaire puis se jettera dessus tout en dégainant quatre épées Glinkesh. Les Dervishes protégeront en priorité Cristafao alors que les joueurs devront choisir un camp...

A partir de ce moment de nombreuses options sont disponibles. A vous de voir suivant votre préférence :

- Vous laissez les deux principaux protagonistes se massacrer entre eux. Si le vorox arrive au corps à corps, Cristafao ne fera pas long feu mais de nombreux Dervishes le protègent et il n'est pas sans défenses personnelles. Si les PJs interviennent pour l'une ou l'autre des parties, cet avantage se fera sentir et la cible de leurs coups tombera, frappée à mort. Si les Hazat suivent cette affaire de près, ils interviendront également à ce moment, choisissant naturellement le camp du Vorox (par devoir, pas par conviction). Les Dervishes seront leurs cibles prioritaires et si Marchenko est en vie, il sera présent pour mettre fin à cette histoire de manière radicale...

- Les PJs décident de laisser tout le monde régler ses propres problèmes et cherchent uniquement à se protéger. Dans ce cas ils seront la cible de peu de personnes mais n'auront l'appui d'aucun des deux camps et ils seront abattus quel que soit le vainqueur, à moins qu'ils ne savent vendre leurs vies chèrement, en actions ou en paroles... bienvenue à nos amis diplomates !

- Les PJs décident de tirer sur tout ce qui bouge en espérant massacrer les survivants par la suite. Bonne chance pour eux, ils sont les cibles de toutes les parties en présence et ne devraient pas faire long feu.

Dans tous les cas la partie gagnante sera prête à accueillir les PJs dans leurs rangs (suivant leurs actions) :

- Le Seigneur Zartch tuera tout non psychomancien (voir donnera cette faveur aux nouveaux membres) et payera les contrats de base. Ses hommes nettoient alors l'endroit et récupèrent le peu de stock d'extrait de Lotus présent puis rentrent sur Le Moyeu, avant de repartir en direction de Criticorum pour un rapport à leur hiérarchie. Le Seigneur Zartch explique aux PJs survivants qu'ils seront sous peu contactés par le Convent pour œuvrer pour celui-ci comme ils le doivent...

- Konrad Cristafao souhaite la bienvenue aux nouveaux Seraphins. Il leur laissera un peu de temps pour se remettre puis proposera l'Eveil à tous les non-psychomanciens (voir plus bas). Les survivants seront recontactés sous peu pour une mission sur Iver mais il n'en dira pas plus pour le moment. Il leur laissera la navette à disposition pour leur retour en ville. Ils seront néanmoins suivis lors

des prochaines semaines afin de vérifier leur engagement (pas de traîtres chez les Seraphins). Il fera également cadeau à chacun d'une dose de 100 µg d'extrait et leur expliquera son fonctionnement en échange de leur silence. Il serait bon de tuer au moins un personnage cherchant à être éveillé dans cette option. Le taux de perte étant des plus féroces.

- Les Hazat féliciteront sommairement les PJs. Ils nettoieront la zone alors que les PJs retournent en ville. Quelques jours plus tard, ces derniers seront invités à une grande soirée dans la demeure de Don Marchenko Catilla Arronto Justus (ou un membre de sa famille) pour être félicités officiellement pour service rendu auprès des Hazat et une offre pour entrer dans cette famille leur sera faite (équivalent à un titre de Chevalier ou seulement de Serviteur dans le cas d'un serf ou d'une personne recherchée par une autorité quelconque). Par contre, les Dervishes Renégats verront d'un mauvais œil cette nomination

Une dernière chose encore, concernant le disque de données que possède Cristafao :

- S'il est en vie et que son plan a fonctionné, il le laisse sur place et les autorités ecclésiastiques le découvrent avec toutes les implications qui en découlent (panique dans les rangs de la Voie Invisible...).

- S'il est mort par contre, Zartch fera tout pour le récupérer quitte à tuer pour cela.

- Les Hazat seront eux aussi intéressés afin de se prémunir d'action du convent contre les leurs (bref du chantage) mais uniquement si quelqu'un les informe de l'existence du disque.

- Si les PJs mettent la main dessus, ils sont en danger si l'information circule. Sinon, libre à vous de voir ce qui pourrait en découler...

Pour finir les Seraphins comme les Hazat ont des projets pour Iver et les PJs risquent d'en faire partie sous peu.

Notes

¹ Le personnage du Seigneur Zartch est tout à fait officiel : ce n'était ni plus ni moins que le personnage représentant la Voie Invisible dans la première édition de Fading Suns en VO (en lieu et place de Gablante dans la VF... De plus, son nom est de nouveau apparu lors du supplément VO « Heretics and Outsiders » comme étant un agent de premier ordre. Je suppose que le staff de Holistic Design trouvait cela un peu dangereux pour l'équilibre d'un groupe (un Vorox est suffisamment dangereux comme cela !).

Annexes

Le Seigneur Zartch

Un Noble Vorox imbu de sa personne et sûr de sa supériorité sur les agriculteurs ainsi que sur la plupart de ses congénères psychomanciens. Il a carte blanche pour cette affaire et accès à la cellule de la Voie Invisible du Moyeu. Ces derniers reçoivent leurs ordres d'une tierce personne, ne mettant pas ainsi la couverture de Zartch en danger. Il sait qu'il est couvert et n'en dira rien. Ses hommes sont constamment à portée de radio mais ne rompent pas le silence ordonné. Seul Zartch est habilité à ouvrir la communication.

Jouez Zartch de manière froide et sanglante. C'est un tueur qui n'a pas de conscience. Pour lui, les agriculteurs (non-psi) ne sont que du bétail à utiliser au mieux de ses intérêts. S'il doit tuer un des PJ's pour calmer les choses, il le fera ...

En dépit de toute la noblesse de sa race, le Vorox Zartch n'en demeure pas moins un vulgaire séide au service du redoutable convent de la Voie Invisible... Mais en tant que membre d'un rang élevé, responsable adjoint du maintien de l'ordre pour être plus précis, sa mobilité est quasi-illimitée, de même que son accès aux différentes cellules terroristes de la Voie.

Occupation : Responsable adjoint du maintien de l'ordre convent de la Voie Invisible.

Citation : « Pour vous, ce sera MONSEIGNEUR Zartch ! »

Espèce : Vorox.

Description : Un Vorox à la musculature incroyablement développée et à la fourrure lissée, vêtu d'une " tenue de travail " noire hors de prix, coupée suivant les mensurations très particulières d'un Vorox.

Objectif : Trouver et éliminer Konrad Cristafao.

Equipement : Une trousse de serrurerie, tout un stock de fausses accréditations, un communicateur dissimulé dans une oreille, quatre épées Glinkesh, un fusil de précision, ainsi que plusieurs pistolets et couteaux.

Corps : Force 9, Dextérité 7, Endurance 8.
Intellect : Intelligence 3, Perception 6, Tech 1.

Esprit : Extraverti 5, Introverti 5, Passion 4, Calme 6, Foi 1, Ego 7.

Traits caractéristiques : Prédateur, géant et rustre ; odorat sensible ; membre de la caste noble vorox.

Compétences innées : Combat à mains nues 7, Esquive 4, Intimidation 7, Mêlée 8, Observation 4, Tir 5, Vigueur 7.

Compétences acquises : Baratin 3, Conduite (appareils terrestres 5), Connaissance (de la rue) 6, Enquête 5, Force d'âme 8, Fouille 6, Jeu 4, Langues (Vorox et Teyrien), Pistage 7, Premiers soins 2, Serrurerie 3, Stoïcisme 6, Survie 3, Torture 5.

Manœuvres d'art martiaux : Coup de poing/pied expert, Projection, Griffes empoisonnées vorox.

Manœuvres d'escrime : Désarmement, Attaque en dégainant.

Atouts : Contrat de passage (6pts).

Occulte : Psi 5 avec les pouvoirs de Sixième Sens (niveaux 1 et 2) et de Soma (jusqu'au niveau 5).

Anima : 7.

Vitalité : -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0.

Konrad Cristafao

Bailli talentueux doublé d'un psychomancien prodigieux, ce type est extrêmement dangereux. Il partage les mêmes idées et les mêmes méthodes que La Voie Invisible, mais il se voit comme une sorte de messie des psychomanciens. Il veut éveiller le plus possible d'agriculteurs afin de leur faire comprendre ce que les siens ressentent et faire des psys une force dominante des Mondes Connus. A cet effet il développe des plants de Lotus importés de Manitou (avec l'accord tacite des Vao !!!) avant d'en produire l'extrait. Ce dernier, lors d'une injection provoquant une overdose, peut déclencher des pouvoirs psys chez des personnes n'en possédant pas !!! Il ne prend toutefois pas en compte le taux de mortalité de l'expérience (seuls 2% environ survivent) sans parler des survivants émergents de l'expérience diminués physiquement et atteints de psychoses diverses et non contrôlées. Mais pour lui tous les moyens sont bons et il est fier de son action.

Son objectif est d'amener des membres de la Voie Invisible sur les lieux désormais stériles où il a exploité ses cultures de Lotus avant de les tuer. Il pense ensuite brûler les lieux puis laisser sur place quelques données sur des membres en activité de ce convent, pour finalement prévenir les autorités ecclésiastiques locales. Les réserves de Lotus sont loin et seules quelques traces restent sur place pour satisfaire la curiosité inquisitrice. La Voie Invisible est sur son chemin mais cela ne lui pose pas de problème, il espère bien la balayer d'un revers de la main...

Jouez-le comme un illuminé aux sujets de ses plans mais ayant suffisamment les pieds sur terre pour ce qui est des affaires. Il maîtrise son sujet et ses pouvoirs sont loin devant ses adversaires. De plus, ses appuis militaires et politiques renforcent son ego. Il espère que Zartch ne verra pas seul et il est préparé à cette éventualité.

Pour la technique, c'est un Bailli de premier ordre avec une caractéristique Psi de 8 et au moins cinq voies développées (dont trois au niveau maximum de ses capacités). Si vous possédez le livre du Joueur en VO prenez donc visionning (illusions) et Turning (défenses contre les psys). Je parle là pour des joueurs normaux. Si les vôtres sont des Gros Bills, montez donc ses capacités au maximum. Il faut qu'il soit au-dessus de tout ce que vos psychomanciens ont rencontré jusqu'ici.

Les Dervishes Renégats

Ce sont des bêtes de guerres avec des pouvoirs défiant la science de surcroît. Ils suivent les PJs dès que ceux-ci sont un peu à découvert et frappent comme la mort ! Par la suite, faites-les intervenir quand le sentiment de danger commence à se relâcher chez vos joueurs. Ils sortent de nulle part, tombent sans bruits des plafonds, tirent deux rafales donnent un coup de poignard en esquivant trois tirs puis disparaissent comme par enchantement lorsque le combat leur paraît perdu... Gardez à l'esprit les ninjas de L5R. Les Dervishes n'existent pas et ne sont que des contes pour enfants ; ils frappent et disparaissent comme s'ils n'existaient pas...

Côté technique, chacun d'entre eux doit pouvoir tenir tête à deux voir trois de vos joueurs. Ils ne sont là que pour tuer Zartch, pas les joueurs, Cristafao voulant que quelqu'un découvre officiellement les activités de la Voie Invisible. En combat, ils portent des boucliers d'assaut et des armures de Synthésoie, des PM avec silencieux / visée laser (+1 aux jets de tirs) / munitions capsules-plasma. Pour simplifier les choses, ils commencent par lâcher des rafales pour surcharger les boucliers des PJs (tout en comptant sur le passage probable du plasma) et ensuite tirent au coup par coup ou les engagent au corps à corps avec des électro-poignards. Pour leurs pouvoirs, prenez Bedlam (détecte les failles des ennemis) et Cloaking (discrétion) du livre du Joueur VO (p. 181) entre autres avec Psi à 7 ou 8. Vos PJs doivent les craindre comme personne auparavant...

L'extrait de Lotus de Manitou

Une plante étrange connue sous le nom de Zhrii-ka'a par les Vao (cf. Forbidden Lore : Technology en VO p. 85). Je passe sur l'historique et les détails inutiles pour ce scénario. Sachez simplement qu'un des composants de l'extrait accélère la conductivité électrique cérébrale et noie certaines zones sous des flots de sérotonine et tryptamine, stimulant directement la glande pinéale. En bref, l'extrait correspond à une exaltation des pouvoirs psys existants (en plus des hallucinations, certains sens étant décuplés et d'autres totalement mis en sommeil). Avec une dose de 100 µg tous les seuils de jets de pouvoirs psychomantiques sont augmentés de +1 (Pulsions également) et ceci est cumulable en augmentant les doses (300 µg pour +3). Durée 1 heure / 100 µg.

Par contre à 500 µg et au-dessus pour chaque heure sous l'effet, un jet d'Endurance + Vigueur à -1/100 µg au-dessus de 500 µg permet d'éviter de perdre 1 point définitif (+1 par modificateur négatif au jet) dans une caractéristique choisie par le MJ.

A 700 µg c'est l'overdose. Des pouvoirs innés peuvent apparaître chez les survivants mais s'ils ratent un jet d'Ego (ou Foi, le principal) + Concentration (ou Force d'Âme), ils en ressortent avec une psychose (à voir avec le MJ).