

## Une réaction épidémique

**Un scénario Fading Suns écrit par Mario Heimbürger, illustré par Elisabeth Thiery et Benjamin Shwarz**

Ce scénario catastrophe est destiné à un groupe de personnages ayant un sens de la survie développé. Il se déroule sur **Leminkainen**, et plus particulièrement sur le continent de **Grikkor**. La possession du supplément "**Atlas stellaires : les fiefs Hawkwood**" est fortement recommandée.

Les personnages vont être invités à une fête donnée par **Jarus Hawkwood**, un vieux noble décadent, dans un fief éloigné du continent nord de Leminkainen. Les idées ridicules du vieillard vont amener certains de ses invités à déclencher sans le vouloir une épidémie mortelle. Le général **Arm Donon**, prévenu du danger, met en place une quarantaine impitoyable, bien décidé à profiter de cette situation de crise pour revendiquer un fief exsangue, une fois l'épidémie passée. Les personnages, atteints de ce mal, découvrent qu'un remède existe peut-être, dans un laboratoire antique et éloigné. Pour parvenir à sauver leur peau, ils devront briser le blocus de l'armée et retrouver un laboratoire perdu sur une planète hostile...

### ACTE I : DECADENCE ET DEGENERESCENCE

Pour quelle raison vos personnages ont-ils choisi de répondre à l'invitation de Jarus Hawkwood ? Le mystère qui entoure ce personnage est déjà en lui-même une promesse de découverte intéressante... On le dit fantasque, décadent, prodigue de ses largesses... et terriblement isolé dans son fief de l'est de **Grikkor**, le continent nord de Leminkainen !

Jarus organise très régulièrement des fêtes dont la réputation s'est répandue comme une traînée de poudre, généralement accompagnée de clins d'oeil éloquentes qui évoquent autant de plaisirs interdits. Un prêtre pourrait être tenté de découvrir la vérité par lui-même.

Un noble peut répondre à une invitation personnelle et courtoise. Un marchand sera peut-être intéressé par les productions agricoles locales, que l'on dit extraordinaires. Les raisons sont nombreuses, mais le but unique : rassembler les personnages dans le fief de **Holos**.

#### ◆ Holos

Après avoir atterri sur l'un des spatioports de Leminkainen, nos héros ont suivi, ensemble ou chacun de leur côté, une route qui les a amené jusqu'au fief de Holos, soit par la mer (Holos est un petit port de moyenne importance) soit par la terre (une longue route désertique et monotone).



### Plan de Leminkainen

<http://www.eastenwest.net>



La cité d'Holos est construite en bordure de mer, bien que la limite entre l'océan et le marais qui jouxte la ville, à l'est, soit bien incertaine. Durant la plus grande partie de l'année, la chaleur élève au-dessus de la cité une brume verdâtre à l'odeur douceuse et peu agréable. La population, pauvre et abêtie, vit essentiellement de l'agriculture et de la pêche.

Le reste du fief est composé du manoir (construit à moins d'une heure de route de la ville) et de deux villages, **Lomar** et **Ferikor**, encore plus pauvres qu'Holos. Au nord de Lomar, un petit bois marque la limite entre le fief et une zone de hautes montagnes particulièrement hostiles. À l'ouest, une route se poursuit très longuement à travers une plaine désertique de couleur ocre, qui constitue également l'essentiel du territoire.

Le fief ne possède aucune richesse particulière en soi, et tout noble considérerait l'endroit comme un terrible piège où un suzerain serait relégué pour une faute grave. Les serfs cultivent péniblement une terre semi-aride, mais en y regardant de plus près, la récolte semble proche du miraculeux. Tous les légumes et fruits semblent avoir au bas mot le triple de la taille habituelle, bien que certains s'accompagnent de couleurs étranges et – comme nous le verrons plus tard – de goûts exotiques.

Un contact prolongé avec la population (quelle idée !) permettra également de constater une grande quantité de malformations et de tares génétiques parmi la population, qui de manière générale semble malade et stupide. Les serfs sont d'ailleurs peu loquaces, s'expriment difficilement, et ne parlent jamais de leur seigneur. Impossible de les faire sourire également : leur sens de l'humour semble avoir disparu en même temps que leurs espoirs.

## ◆ Arrivée au manoir

Après une traversée du fief aussi inconfortable qu'inquiétante, l'arrivée au manoir est vécue comme un soulagement. En fait de manoir, on trouve ici, dans une zone verdoyante entretenue à grands renforts de jardiniers, une petite vingtaine de bungalows qui entourent une vaste demeure. Mélange d'architecture antique et actuelle, elle allie allègrement poutrelles métalliques, baies vitrées et tourelles de pierre jaune. Les bungalows sont de construction bien plus simple mais restent élégants.

Tout autour de ces constructions, de nombreux arbres prodiguent ombre et fraîcheur. Arbres fruitiers pour la plupart, ils laissent pendre de leurs branches des fruits fantastiques, pommes de la taille d'une pastèque, bananes bleues et géantes, pêches sans noyaux. Entre les arbres, l'herbe bleue si caractéristique de ce monde achève de donner l'impression d'un tableau impressionniste.

Les personnages sont accueillis par des serviteurs en livrée, qui les traitent tous sans exceptions comme de grands seigneurs, leur proposant collations et services avant de les mener jusqu'à leurs

appartements (bungalow individuels pour les nobles, chambres dans une des bâtisses pour les autres).

Un homme à l'aspect militaire, le lieutenant **Sender Mojik**, chargé de la sécurité du fief, examine les invitations de chacun sans marquer le moindre respect pour les invités, ce qui met les serviteurs dans l'embarras. Ils n'hésiteront pas à s'excuser au nom du seigneur Jarus pour ce désagrément, désavouant ouvertement (mais pas en sa présence) l'officier de sécurité.

Des personnages attentifs remarqueront que les serviteurs, nombreux et zélés, n'ont aucun rapport avec les gueux malades de la ville, comme si le seigneur pratiquait une forme d'eugénisme. Certains d'entre eux toutefois présentent des malformations bénignes et presque impossibles à repérer.

Après les avoir accompagné dans leurs quartiers, les serviteurs prennent congé, proposant aux invités de se mettre à l'aise avant la fête de ce soir. Un cordon est placé dans les appartements pour appeler un domestique en cas de besoin.

Une fois apprêtés, les personnages sont attendus dans le grand hall d'entrée du manoir. Des serviteurs virevoltent déjà entre les invités, arrivés avant les personnages ou pendant qu'ils se reposaient, pour proposer diverses boissons apéritives aux saveurs exotiques.

Sous le regard soupçonneux du lieutenant Mojik, qui se tient à l'écart de l'assemblée, une foule aussi bizarre qu'hétéroclite fait timidement connaissance. Il y a là une trentaine de personnes, de toutes les classes sociales "hautes" (comprendre, des hommes libres) allant du noble Decados jusqu'à l'Avestite en passant par un guerrier Ukar.

Des petits groupes se sont formés ici et là, autour de sujets de discussions assez neutres pour ne pas provoquer de polémiques. Visiblement, tout le monde est en attente du chef de la maisonnée, Jarus Hawkwood. Un groupe de musiciens maltraite plusieurs morceaux antiques sur des instruments à cordes électrifiés.

Certains des invités sont des habitués (qui garderont toutefois le secret sur les fêtes précédentes et sur Jarus pour ne pas déflorer la surprise) mais la plupart sont dans le même cas que les personnages : indécis et avec la sensation d'être dans une autre dimension au fin fond d'une zone hostile.

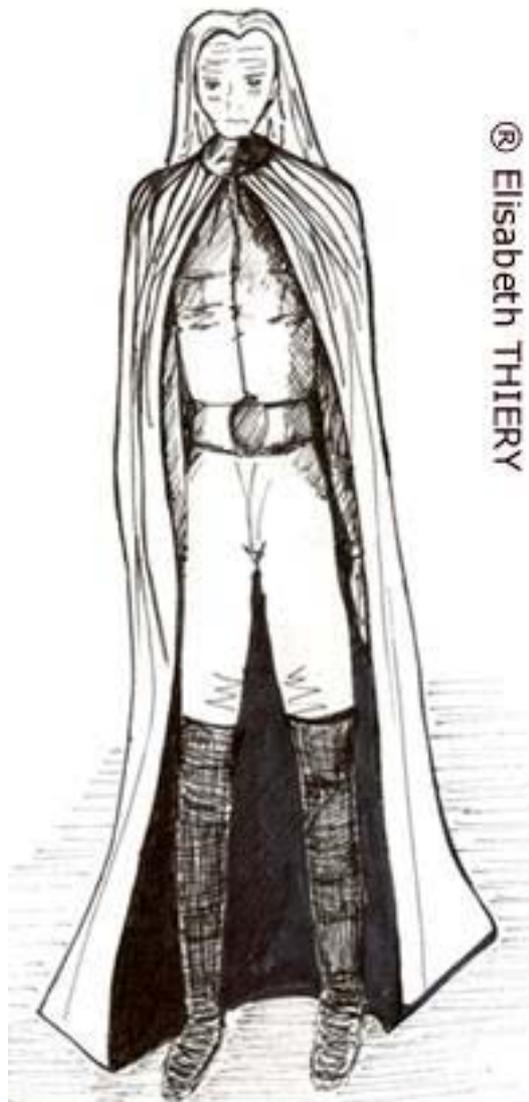
Durant l'attente, les personnages peuvent faire connaissance de **Antoniov Decados**, un habitué qui fournit la soirée en petites confiseries d'un genre spécial, **Mollonor Varrlukanan**, un noble Ur-Ukar peu loquace, **Dubaï Grillan**, aurige ventripotent et volubile ou encore **Bono Callen**, un Avestite à l'air peu engageant qui surveille tout ce beau monde sans rien dire. Tous ces PNJs sont détaillés dans la section "PNJs" à la fin de ce document. C'est le moment où jamais de leur donner vie, afin de rendre la suite du scénario plus intense.

## ◆ Grandeur et décadence

Alors que tout le monde commence à s'impatienter, une double porte s'ouvre avec fracas sur le balcon surplombant le hall, et un homme en tombe avec grâce, en se réceptionnant doucement sur le sol. L'acrobate lance un joyeux « *Noble assistance, veuillez me pardonner pour ce retard* » qui achève de plonger tout le monde dans la stupeur, d'autant plus que l'homme qui se présente devant eux doit avoir dépassé les 80 ans. Physiquement en pleine forme, les cheveux longs et blancs tombant sur un costume élégant, il porte droit devant lui un regard blanc et aveugle.

Jarus Hawkwood enchaîne immédiatement sur une ode à la fête, et invite immédiatement tous ses chers invités à goûter à la fête comme ils ne l'ont encore jamais fait. « *Dans la salle attenante, mes serviteurs ont préparé un buffet mettant en scène les plus beaux fruits et les plus exotiques saveurs que le fief d'Holos peut proposer. Les boissons vous aideront à délier vos langues dans un concert de discussions plus éloquentes les unes que les autres, et mes musiciens bercent vos pas. Des drogues venues des cinq coins de l'univers ouvriront vos perceptions à d'autres formes d'amusement et pour ceux qui seraient pris d'une furieuse envie de croquer la vie à pleines dents, des chambres à l'étage ont été apprêtées à l'aide de nombreuses chandelles et certains outils des plus amusants... Chez moi, la tristesse est bannie, seules la joie et la vie ont droit de cité ! Et maintenant, que la fête commence !* »

Quelques applaudissements tenus (les habitués) viennent acclamer l'ouverture des portes, et il est évident à qui observe le Décados à ce moment que ce dernier semble avoir trouvé un Hawkwood à ses goûts ! Le reste de la soirée se déroule dans la luxure et le stupre, tous les excès ou presque étant permis ! Le seigneur Jarus n'hésitera pas à relancer les invités qui resteraient en retrait. Seuls l'Avestite et le lieutenant Mojik resteront à l'écart, un regard désapprobateur.



Jarus Hawkwood

© Elisabeth THIERY

Quoi qu'il en soit, si loin de toute civilisation, loin des centres de l'Église, durant une soirée au moins, tous les excès sont autorisés. À vos personnages de voir s'ils en profitent ou non...

Si vos personnages ne se connaissent pas avant ce scénario, utilisez le stratagème suivant : durant la soirée, des serviteurs viennent présenter un sac opaque à chacun d'entre eux, leur demandant d'en sortir un morceau de tissu. Ainsi en est-il pour tous les invités. Hasard évident : vos joueurs tirent tous un petit rectangle de tissu jaune, strié de bandes bleues... Pour le moment, ce fait reste un mystère, aucun serviteur ne désirant éclairer leur lanterne... mais le lendemain amènera toutes les réponses aux questions que vos joueurs se poseront.

## ◆ Voir rouge et mourir

Ce n'est qu'après une nuit certainement trop courte et un repas léger servi dans les appartements de chacun que le seigneur Jarus demande à nouveau à tous ses invités de le rejoindre dans le hall. Le vieillard a les traits tirés, mais semble survolté (il a pris quelques remontants fournis par le Décados). C'est avec un sourire radieux qu'il demande le silence...

« *Les habitués de mes fêtes le savent, j'aime organiser des petites surprises pour récompenser la patience de mes invités pour un pauvre vieillard sénile... Cette fois-ci, je vous propose un petit jeu : mes serviteurs ont caché dans la forêt de **Lomar** une centaine de foulards rouges. Oh ! Ils ne sont pas complexes à trouver, même si certains sont mieux cachés que d'autres. Je vous propose le défi suivant : vous vous organisez en équipes, et l'équipe qui aura ramené le plus de foulards à la nuit tombée se partagera 10 000 fénix !* »

Les murmures sont instantanés... c'est une sacrée belle somme pour un jeu aussi trivial, et cela est à coup sûr, à mettre sur le compte de la folie du seigneur Jarus. Mais ce dernier est très sérieux ! Deux barges de 50 places vont amener les joueurs sur les lieux du départ : un point situé à quelques dizaines de mètres au nord du village de Lomar, à l'orée de la forêt du même nom.



Vous l'aurez compris : si vos joueurs ne se connaissent pas avant la partie, les petits morceaux de tissus de la veille ont permis de les désigner comme faisant partie de la même équipe. Dans le cas contraire, considérez que la composition des équipes est libre.

Ce sont donc une dizaine de groupes différents qui vont s'engager dans la forêt à la recherche de petits drapeaux rouges. L'après-midi s'annonce calme : la forêt est agréable, à peine vallonnée. Si elle est bien dense, la circulation y est aisée, même en l'absence de sentiers tracés. À chaque heure, demandez un jet de Perception/Observation à tous les joueurs. Si la majorité réussit, considérez qu'un foulard est trouvé (noué dans une branche, glissé sous une pierre, etc.). Ajoutez un foulard pour chaque critique.

Durant l'après-midi, les personnages peuvent aussi croiser les autres groupes, notamment celui assez hétéroclite composé du Décados, de l'Avestite et de l'Ur-Ukar ou encore celui dirigé par l'aurige. Ce dernier possède d'ailleurs un instrument de mesure bizarre qui lui permet à priori de repérer les traces de passages (une espèce de senseur repérant les poussières humaines récentes). Encore mal étalonné, l'instrument pourrait toutefois grandement le favoriser dans la recherche des foulards !

Laissez les joueurs monter des stratégies... certains voudront peut-être voler les foulards des autres groupes, malgré l'évident manque de classe que cela représente. De toute façon, tout cela ne servira pas à grand-chose...

Ce n'est que vers la soirée que les personnages aperçoivent à nouveau le groupe du Décados... accroupi, visiblement en train de se tenir la tête... Si les personnages s'approchent, les membres du groupe rival se retournent et révèlent un horrible spectacle : la peau de leur visage et de leurs mains semble pourrir à vue d'œil, se détachant par lambeaux, et dégoulinant de pus. Le regard fou des pestiférés lance des éclairs de douleur et de colère, tandis que les bouches se plient dans des rictus horribles... Immédiatement, le groupe entier se précipite vers les personnages afin de les tuer, sous le coup d'une folie meurtrière...

Chaque personnage doit réussir un jet de Calme s'il désire pouvoir agir à ce premier round. Considérez chaque combattant ennemi comme ayant déjà perdu quatre points de vitalité. Chaque round qui passe, un nouveau point est perdu tandis que la décomposition continue. Le combat doit être effrayant : ces ennemis étaient auparavant des gens sensés, et voilà qu'il n'en reste que des cadavres sur pied.

Évidemment, les personnages finiront par en venir à bout... mais ce n'est que le début de l'aventure... Au fait, pour les joueurs vraiment vénaux : le groupe avait déjà trouvé trois drapeaux rouges...

## ◆ Début de l'épidémie

Que les personnages choisissent d'interrompre la chasse aux foulards ou de la poursuivre jusqu'à son terme, le spectacle qui les attend au point de rendez-vous sera le même : une des barges est absente, et aucun serviteur n'est là pour piloter celle qui reste.

À quelques dizaines de mètres de là, le village présente des signes d'agitation. Le serviteur restant est en train de courir d'une maison à l'autre, et les habitants sont réunis en prière collective près d'un monument religieux faisant office de chapelle.

Quelques participants à la chasse aux foulards sont réunis, visiblement gênés, dans un coin. L'aurige est le seul qui semble s'intéresser à ce qui se passe, les autres restant obstinément dans un mutisme protecteur.

En interrogeant soit le marchand, soit les villageois ou encore le serviteur, on pourra reconstituer ce qui s'est déroulé...

Une des équipes de la chasse est venue au village au cours du jeu pour tenter d'engager des hommes valides pour assister le groupe dans sa recherche des foulards. Évidemment, les hommes étant tous aux champs, et les femmes étant occupées aux tâches manuelles, personne n'a accepté, d'autant plus que le groupe, dirigé par un jeune nobliau d'une maison mineure, **Adan Bronswick**, n'était pas prêt à dépenser une serre pour ce travail !

Le groupe est reparti rageur vers la forêt, et moins d'une heure après, les premières femmes ont commencé à ressentir des douleurs, et à voir leur peau s'étioler et tomber en lambeaux. Rendues folles de douleur, elles se sont mises à agresser leurs voisines qui ont sonné l'alerte et fait revenir les hommes. Depuis ce temps, des nouveaux cas se sont déclenchés, et le village est en train de perdre une bonne moitié de ses habitants.

Le serviteur court d'une maison à une autre pour constater l'évolution des dégâts. Les odeurs qui émanent de ces demeures sont insupportables, et la pénombre qui y règne pourrait dissuader un soldat d'y pénétrer. Il peut ajouter un élément aux informations : le groupe mené par Bronswick était resté en lisière de la forêt, et est ressorti peu après : certains d'entre eux se sont plaints de malaise. Constatant les dégâts dans le village, ils ont, semble-t-il, pris peur. Ils ont assommé l'un des deux serviteurs, et se sont emparés de la barge. Ils ont fui en direction de Holos...

Le serviteur victime du groupe a développé peu après les mêmes symptômes que dans le village : il a été transporté dans une des maisons...



## ACTE II : QUARANTAINE MORTELLE

La réaction de vos personnages dépendra beaucoup de leur altruisme. Sans doute ne comprennent-ils pas encore tout à fait l'étendue de la catastrophe. Peut-être même espèrent-ils encore stopper l'épidémie en se dépêchant vers Holos et tenter d'intercepter les « chasseurs » vecteurs de la maladie.

Cette deuxième partie devrait permettre de les plonger les joueurs au plus profond de l'horreur. Après l'insouciance et la légèreté de la première partie, faites bien comprendre tout le tragique de la situation. Les gens meurent par centaine, et la maladie ne fait que prendre de l'ampleur. Au plus noir moment arrivera peut-être un espoir que les aventuriers doivent absolument saisir, sous peine de mourir eux-mêmes dans le piège diabolique qu'est devenu Grikkor.

### ◆ Fuites tragiques

Quelle que soit la vitesse de la barge et les risques

#### Les effets de la maladie

Le GAL-2 résulte de la recherche en armement bactériologique de la seconde république. Malgré la stabilité économique de l'univers, la course à l'armement se poursuit entre les entreprises. Et toujours se posait la même question : comment tuer un maximum d'ennemis sans se mettre soi-même en danger. La solution virale ne fut pas retenue, mais cela n'empêcha pas les laboratoires de l'essayer.

**Propagation :** le GAL-2 est un virus mutant qui peut prendre deux formes, une forme virulente qui provoque la mort en quelques heures, et une forme lente qui prolonge les souffrances pendant plusieurs jours. La forme virulente n'est pas contagieuse, contrairement à la forme lente. Les personnes atteintes par la forme plus difficilement décelable sont donc les seuls contagieux. À un instant donné, la contagion peut donner lieu à la forme virulente dans 30 % des cas, et à la forme lente dans les autres cas. Pour les besoins de ce scénario, on supposera que les personnages ont été infectés durant une phase « lente ».

En pratique, à chaque fois que les personnages rencontreront un groupe « secondaire » (cela ne concerne donc pas les PNJs principaux du scénario), jetez 1d20. Sur un résultat de 1 à 6, le groupe rencontré contracte la forme virulente. Dans les autres cas, c'est la forme lente.

Une personne déjà infectée n'est plus concernée.

**La forme virulente** occasionne la perte d'une case de santé par période de 15 minutes. La peau se liquéfie rapidement, et des dommages au cerveau occasionnent des crises de folie et des attitudes berserk. La mort est inévitable.

**La forme lente** demande chaque demi-journée un jet d'Endurance pure. Un échec indique la perte d'une case de santé qui ne peut être récupérée tant que le personnage est malade. Les symptômes ne sont pas visibles : le virus occasionne des dégâts aux organes internes. Il n'y a pas de soins connus.

que prendront les aventuriers, il sera déjà trop tard en arrivant à Holos. Au milieu de la cour du manoir est échoué le second véhicule que les fuyards ont manqué d'écraser contre la façade.

Sur les trois occupants, un seul est encore dans l'engin. Son corps quasiment liquéfié est échoué derrière un siège. Ses compagnons, pris de panique n'ont pas attendu qu'il meure de son propre chef : le trou d'un laser est encore bien visible au centre de sa poitrine.

Adan Bronswick, en aristocrate impétueux, s'est immédiatement rendu auprès du baron pour lui demander des comptes. C'est là-bas qu'il pourra être trouvé. Il a à sa main le laser qui a tué son compagnon, et si les personnages font preuve d'une quelconque agressivité, le nobliau n'hésitera pas à prendre le baron en otage, exigeant d'être immédiatement soigné, et rapatrié chez lui.

Il faudra beaucoup de tact aux personnages pour le calmer : Adan est complètement paniqué par ce dont il a été témoin, et s'il n'y avait pas sa dignité, il en ferait dans ses chaussures. Évidemment, son discours est inintelligible jusqu'à ce qu'il soit désarmé. Si les personnages trop expéditifs tentent de le tuer, rappelez-leur discrètement qu'il est le seul témoin direct de ce qui s'est passé.

Quoi qu'il en soit, une fois ramené à la raison (et maîtrisé), il pourra dénouer le fil des événements : son groupe a découvert dans la forêt ce qui ressemblait à une petite grotte. Imaginant y trouver un de ces ridicules foulards, ils se sont glissés à travers une faille très étroite, et ont été surpris de se retrouver face à une lourde porte métallique. Après des efforts importants, ils ont réussi à l'ouvrir assez pour y pénétrer, mais sans source de lumière (il faisait jour dehors), ils ont dû fouiller l'endroit à tâtons. Il y avait là quelques armoires, des tables poussiéreuses en métal et de nombreux ustensiles qu'ils ne purent pas identifier. Alors qu'ils perdaient tous patience se sont produits successivement trois bruits très nets : un bruit de dégonflement (en fait, la porte d'une armoire pressurisée), un bruit mat (un mouvement maladroit a fait tomber une capsule en plomb, dont les scellés, anciens, se sont brisés à ce moment) et un juron (produit par **Karoliu**, qui a provoqué la chute de l'objet). Après peu de temps, découragés et déçus, les chasseurs ont décidé qu'ils ne trouveraient pas là de foulards pour ce « jeu stupide et puéril ». Le reste de l'histoire est connu...

Reste à savoir ce qu'est devenu le troisième membre du groupe, le fameux Karoliu justement... À peine arrivé à Holos, complètement paniqué, l'homme a préféré s'enfuir (à pied) vers la ville et regagner le port, où son navire était amarré. Il est monté à bord précipitamment, et a immédiatement mis le moteur pour s'éloigner des côtes. En passant en ville, il a eu le temps de contaminer trois personnes, ce qui est amplement suffisant pour répandre la maladie... Plus rien ne s'oppose à ce que le fief de Jorus soit définitivement rayé de la carte.

Reste un point à régler... où était le lieutenant Mojik durant la prise d'otage chez son suzerain ? D'après les bribes incomplètes qu'il a pu saisir dans le discours d'Adan (« tous morts », « se liquéfient », « malédiction »), il a rapidement saisi la gravité de la situation et s'est isolé dans ses quartiers pour y utiliser en toute discrétion sa radio militaire. Il a immédiatement fait un rapport à ses supérieurs.

Jusqu'à ce qu'il soit démasqué, il ira très régulièrement informer le général Arm Donon de toutes les évolutions de la situation. Quand les personnages se rendront compte que « l'extérieur » semble être au courant de toutes leurs actions et découvertes, ils finiront bien par chercher des explications. Mais Mojik gardera la tête haute jusqu'au bout : c'est un soldat, aux ordres de ses supérieurs. « *Il n'a fait que son travail.* »

Nous verrons plus tard que ce travail va extraordinairement compliquer la vie des personnages !

## ◆ L'unité de sauvegarde

La réaction la plus logique pour les personnages serait la fuite. Évidemment, c'est une très mauvaise idée. Non seulement, ils finiraient par mourir de suites de la maladie, mais en plus, il y a de fortes chances pour qu'ils aient infecté la planète entière avant que cela ne se produise...

En fait, le plus sage serait de faire face, et de tenter d'en savoir plus. Pour cela, l'idéal est de revenir là où tout a commencé : la forêt, et plus particulièrement le bunker qu'a découvert Brunswick et sa bande.



Mais depuis le temps, la nuit est tombée... Attendre le lendemain est une mauvaise idée, quand chaque minute est comptée. Il faudra donc faire avec et emmener un noble terrorisé – mais seul capable de retrouver l'endroit – dans un fardier emprunté au chevalier Hawkwood (qui montre déjà les premiers signes de la maladie).

Le voyage se fait dans un silence pesant, uniquement troublé par les sanglots de Brunswick. Le paysage défile, morne et étrangement serein : la terre n'a rien à craindre, mais le temps des humains semble être écoulé. Au loin se dresse bientôt la masse soudainement menaçante de la forêt, si agréable tantôt. Le village attendant n'est plus qu'un charnier où errent encore quelques cadavres en demi-décomposition. Inutile d'y mettre les pieds.

Si l'humeur vous prend d'organiser une séquence stressante, souvenez-vous que quelques rescapés de la chasse sont encore perdus dans la forêt. Les personnages ne semblent pas encore atteints par le mal, prendront-ils seulement le risque de les laisser approcher et d'être contaminés ? Tenteront-ils d'aider les malades ou les abattront-ils à distance ? Certains, devenus fous, peuvent être une réelle menace et attaquer le groupe au plus mauvais moment, tels des fantômes sortis de la nuit !

Si vos joueurs sont déjà fatigués, toutefois, le voyage peut se passer sans grand danger.



Après des hésitations qui énerveront les plus impatientes, Adan finit par guider convenablement le groupe. La dernière partie de l'expédition se fait obligatoirement à pied : la grotte n'est pas accessible facilement.

Une fois à l'intérieur (les gros devront passer leur route : il faut réellement un effort pour passer la faille rocheuse), et à la lueur des lampes torches, l'aspect « laboratoire » du lieu est très marqué. L'attention de tous est immédiatement attirée par le petit tube de plomb, débouché, et par l'armoire dont il est issu. Sur le tube, un simple numéro de série et un code : **00E3AC07 – GAL2**.

L'armoire est remplie d'autres tubes, munis eux aussi de numéros de série, successifs pour peu que l'on compte en hexadécimal. Les codes sont eux complètement différents en fonction du tube.

Un scientifique finira par comprendre à quoi sert ce lieu : c'est une unité de sauvegarde. Les produits fabriqués par un laboratoire sont ici classés en double, afin d'éviter une perte complète en cas de destruction du laboratoire principal. Dès lors, une évidence s'impose : il faut trouver des renseignements sur ce lieu « **alpha** ».

La solution se trouve dans une autre armoire : elle contient une série de feuillets faits d'un métal très fin mais assez solide, qui bien que couvert d'une substance corrodée, reste lisible. Les dates indiquées donnent le vertige : plus de **1000 ans** en arrière, au temps de la splendeur de la seconde république !

Et une constatation : le GAL 2 est une substance mortelle, élaborée dans le but de devenir une arme terrifiante, mais totalement incontrôlable. Les feuillets indiquent que la substance n'a pas été fabriquée par le laboratoire propriétaire du lieu (son nom est **Galledon**), mais par une entreprise concurrente. Galledon a été engagé pour trouver une parade à cette « peste ».

Mais alors que le texte devient passionnant, les feuillets s'arrêtent brutalement sur un constat très déprimant : devenu trop petit, le centre de sauvegarde **Kainen** est abandonné au profit d'un autre. Aucune localisation n'est donnée.

Par contre, les premières pages donnent de précieuses indications sur la localisation de Galledon : le laboratoire est construit en un lieu où de fortes chaleurs et des pressions gigantesques permettent d'économiser l'énergie nécessaire à la restructuration atomique de molécules. De plus, compte tenu des temps de livraison entre les « sauvegardes », ce lieu se trouve dans le même système solaire.

Si les personnages n'ont pas les connaissances pour trouver la solution, ils peuvent demander à l'origine, Dubaï Grillan, s'il est encore vivant. Un seul lieu peut convenir à cette description : **Nax**, la première planète du système.

L'espoir est mince, mais il existe : retrouver le laboratoire Galloden et prier pour qu'ils aient eu le temps de trouver l'antidote avant de suivre le déclin de la république !

## ◆ Blocage impitoyable

Mais ce n'est pas si simple : avec tout le temps perdu à retrouver l'unité de sauvegarde, un blocus aussi efficace qu'inhumain a eu le temps de se mettre en place.

Averti par le lieutenant Mojik, le général Arm Dannon, fin stratège, a pu imaginer un plan pour tourner la situation à son avantage. Désireux d'acquiescer des terres, il est prêt à tout pour gérer la crise avec la meilleure efficacité possible, et la mort du chevalier Jarus et de tous ses vassaux serait pour lui une aubaine.

Ses troupes, chargées de surveiller le continent barbare de **Valdalla** étant stationnées dans les parages, il n'a pas mis beaucoup de temps pour les mobiliser.

Utilisant navires, patrouilleurs militaires et même quelques engins volants rescapés de la lente érosion de son armée, il a installé un cordon aussi infranchissable que possible. Plus les personnages perdront de temps, et plus le blocus sera fermé. Ses hommes ont tous reçu les mêmes ordres : si quelqu'un tente de franchir le périmètre, il faut l'abattre immédiatement coûte que coûte. En réalité, la plupart des hommes hésiteront avant de faire feu, mais la menace est réelle !

Pour protéger ses arrières, le général a de plus envoyé à sa suzeraine, la **duchesse Catherine**, un rapport alarmiste de la situation. Dannon n'ayant jamais fait preuve par le passé de fourberie, la duchesse lui a enjoint de régler cette situation désastreuse le plus proprement possible, en évitant soigneusement d'imposer une méthode, par pure politique.

Les personnages se rendront compte du blocus de plusieurs façons : certains invités du chevalier, rescapés, ont décidé de quitter discrètement le fief par la route qui traverse le désert. Quelques heures plus tard, un seul rescapé de l'expédition raconte comment des militaires en faction ont tiré sans sommation sur le groupe désarmé.

Par ailleurs, le bateau de Karoliu est ramené à la fin de la nuit vers les côtes par la marée. Il porte de nombreux impacts de balles, et le corps sans vie de son pilote est étendu sur le pont.

Grâce à l'informateur Mojik qui prévient le général de toute activité suspecte, le blocus est d'autant plus efficace. Pourtant, si les personnages veulent espérer sauver leur vie, il faudra bien qu'ils parviennent à quitter la planète !



C'est là qu'intervient encore une fois l'aurige... Dubaï a en effet de nombreuses relations. Étant donné la situation dramatique, il est prêt à en trahir une : il connaît en effet un groupe de contrebandiers qui font passer des armes vers la nation **Vuldrok**. Leur base d'activité est une petite île au large des côtes. Ils disposent également d'un petit vaisseau intra-système pour effectuer des transbordements discrets dans l'espace...

Si les personnages peuvent atteindre cette île (en emmenant Dubaï), ce dernier pense être capable de négocier un service... Atteindre l'île ne sera pas facile, mais déjà, les premiers effets de la maladie se font sentir chez certains personnages... le temps presse, et malgré la fatigue, il va falloir agir !

## ◆ La fuite en avant

Les moyens d'atteindre l'île ne sont pas nombreux : il ne reste que deux bateaux à moteur au port. Ils ne sont guère puissants, ni même en bon état, mais peuvent supporter un petit voyage en mer.

Mais s'ils prennent la peine de se renseigner, les personnages pourront apprendre un fait intéressant : le seigneur Jarus a une marotte un peu particulière, la pêche sous-marine.

Privilégiant le risque, Jarus utilisait des glisseurs sous-marins mono-place, munis d'une bouteille d'oxygène et d'un masque adapté. Le glisseur se tient et se manœuvre d'une main, l'autre permettant de manier une arme. Malheureusement, ils ont une autonomie assez faible.

La solution idéale serait donc d'utiliser les bateaux pour se rapprocher, et de glisser ensuite dans l'eau. À noter : compte tenu de l'âge avancé de Jarus, les glisseurs n'ont pas servi depuis longtemps, et risquent de tomber en panne au plus mauvais moment.

À vous, meneur, d'orchestrer la fuite hors de la seigneurie, mais évidemment, cela n'a d'intérêt que si l'équipée présente quelques risques. Voici une liste d'idées à mettre en œuvre pour rendre ce moment tendu à souhait :

**Le passager clandestin :** comprenant que les personnages allaient tenter une fuite, un villageois atteint par la maladie a choisi de se glisser dans un des bateaux, et de s'y cacher. Durant les premières minutes du voyage, un mouvement brusque du navire va lui arracher un cri. Les personnages perdront-ils du temps à faire demi-tour ou l'emmenent-ils avec eux. Dans ce dernier cas, le villageois risque d'être un boulet. Surtout si les personnages ont emmené juste assez de glisseurs pour eux-mêmes !

**La patrouille aérienne :** un planeur de l'armée survole la mer. Évidemment, impossible de se cacher.

Cet événement introduira l'événement suivant. Si Mojik est encore en vie, inutile d'introduire cette patrouille, le lieutenant aura averti le général par radio.

**Le missile :** des jets de perception réussis permettent de repérer un objet volant à grande vitesse à l'horizon. Le projectile a une trajectoire erratique, mais dès qu'il arrive à une certaine distance des embarcations des personnages, il fonce droit devant. Il ne s'agit ni plus ni moins d'un missile envoyé par l'armée du général Dannon, guidé par la chaleur. Pas facile à éviter...

Si les personnages ont pris les deux bateaux, ils peuvent se permettre d'en perdre un en se serrant un peu. À eux d'orchestrer le passage de l'un à l'autre dans les meilleurs délais.

S'ils n'en ont qu'un, ils vont devoir manœuvrer très serré pour éviter le missile. La stratégie consiste à foncer droit sur lui, puis à calculer le moment exact où faire un écart. Trop tôt, et le missile va corriger sa trajectoire. Trop tard et le missile viendra heurter le bateau. Mais dans tous les cas, le missile explosera au contact de l'eau, et l'explosion pourrait faire chavirer le bateau.

Le personnage aux commandes du navire visé doit effectuer deux jets successifs :

- Calme + Observation pour estimer le moment de la manœuvre
- Dextérité + Conduite (bateau) pour effectuer la manœuvre.

Si le premier jet est raté, une des deux alternatives évoquées se produit. Le second jet sert alors à limiter les dégâts. Dans tous les cas, autorisez un jet de Dextérité + Esquive pour sauter à l'eau avant l'impact. Si les deux jets sont ratés, le navire est détruit (ou chaviré). Les personnages encore à bord encaissent 8 dés de dégâts. Les autres seulement 3.

**L'interception :** les missiles n'étaient que l'avant-garde de l'armée. Deux patrouilleurs marins lourdement armés sont en route pour intercepter les personnages. Là, il n'y a aucun moyen efficace de réagir, si ce n'est quitter le navire et continuer sous l'eau. Les personnages sont en limite de distance, mais ils n'ont pas réellement le choix.

Évidemment, si les personnages n'ont pas pris les glisseurs sous-marins, ils se retrouvent face à un problème. Vous pouvez choisir entre deux solutions pour continuer l'aventure : soit organiser la poursuite dangereuse en bateau (les patrouilleurs ne sont pas très rapides, mais leur armement est mortel) ou faire capturer les personnages en leur donnant l'occasion de s'évader ultérieurement en volant le navire.



Dans ce cas, l'arrivée à l'île des contrebandiers risque d'être délicate : on n'aime pas trop les véhicules militaires au premier abord, là-bas !

**Les pannes :** Une fois dans l'eau, il reste à composer avec les pannes éventuelles des glisseurs. Celles-ci peuvent survenir à n'importe quel moment (surtout les plus mauvais, à combiner éventuellement avec l'événement suivant). La panne peut concerner la direction (le glisseur n'est plus manœuvrable et part en vrille), la vitesse (le glisseur est bloqué sur la vitesse maximale) ou le fonctionnement (le glisseur s'arrête tout simplement de fonctionner).

Ah, j'oubliais : il est tout à fait possible que les militaires tentent d'arrêter le groupe en lançant à l'eau des mines...

**Le prédateur :** Alors que les personnages pensent avoir échappé aux militaires, voilà qu'intervient un nouveau danger. Un prédateur local, le **nakangi**, surgit de derrière un rocher et voit chez les personnages son prochain repas.

Le Nakangi se présente sous la forme d'un grand singe amphibie. Ses bras longs et musclés sont rattachés au torse par une membrane de cuir et ses mains palmées lui donne une vitesse inouïe sous l'eau. Sa mâchoire proéminente est destinée à attraper ses proies. Enfin, il faut signaler que cette créature mesure près de 3 mètres de long, du museau jusqu'à sa nageoire caudale.

Il faut espérer que les personnages ont pensé à emmener des armes amphibies, car sinon, c'est à main nues qu'ils devront lutter... Dans tous les cas, il suffira de blesser la créature pour qu'elle fuie le combat.

Caractéristiques du nakangi :  
 Force 7, Dextérité 8, Endurance 7, Intelligence 2,  
 Perception 5  
 Combat à main nues 6, Esquive 5, Observation 4,  
 Vigueur 6, Nage 10  
 Vitalité : -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0

Ce n'est donc qu'après un voyage très mouvementé que les personnages arrivent en vue de l'île indiquée par leur informateur. Mais maintenant, il va falloir négocier !

## ACTE III : PUSSEE DE FIEVRE

À peine sortis de l'eau sur la côte d'une île minuscule et rocailleuse, les personnages vont essayer un tir (heureusement maladroit) de mitrailleuse. Puis, on entendra au loin un bruit métallique grinçant, avant qu'un juron sonore et affreusement vulgaire ne le remplace.

**Antonin Gruft** n'a pas l'habitude de recevoir des visites imprévisibles, généralement synonymes d'ennuis. C'est pourquoi il a équipé toute son île et l'installation souterraine qui abrite sa petite organisation de zones de défenses. Assez pingre, il n'a toutefois pas misé sur du matériel de qualité, et heureusement ! Les personnages auraient sinon été abattus sans autre forme de procès.

Si Dubaï Grillan est toujours avec les personnages, il partira en éclaireur pour rencontrer Gruft et commencer la négociation. Il s'isolera un moment avec lui, laissant les personnages se reposer, et après une discussion visiblement agitée, reviendra avec le sourire et la promesse que tout ira bien et que l'affaire est entendue. La discussion aura pris une bonne vingtaine de minutes : Gruft est coriace en affaires, et Dubaï a dû lui promettre un butin intéressant dans le laboratoire antique qui est leur destination.

Si par malheur, Dubaï a été tué (ou si les personnages n'ont pas souhaité l'emmener), il faudra mener une négociation rude, sans parler de la maladie pour arriver au même résultat. Il est peu probable que les personnages s'en tirent à meilleur compte que Dubaï !

Quoi qu'il en soit, le contrebandier finira par accepter à contrecœur de les laisser entrer dans son repère. Décrivez celui-ci comme vous l'entendez, les personnages n'y resteront pas. Gruft a trois autres complices (un soldat, un technicien et un homme à tout faire), et la base, construite en sous-sol ne paie pas de mine. Les frais d'entretien sont soigneusement économisés depuis des années !

Ici, les personnages peuvent se reposer un peu (si la progression de la maladie ne les pousse pas à un départ rapide), mais les patrouilleurs de l'armée rôdent sûrement encore dans le coin... Si vos aventuriers traînent trop, n'hésitez pas à provoquer une évacuation rapide de la base consécutive à l'arrivée de soldats de Dannon.

### ◆ Quitter Leminkainen

Parlons-en, justement, du départ... Le vaisseau spatial que possède la compagnie de contrebandiers est situé dans un hangar dont le toit escamotable est recouvert de caillasses afin qu'on ne puisse pas le distinguer depuis le ciel. Il ne paie pas de mine, bien qu'Antonin Gruft, en digne alter ego de Han Solo, le dépeigne comme le meilleur aéronef de la planète. Heureusement, Justin, le technicien de la base, a réussi à le maintenir en état de marche avec des bouts de ficelles. Il a même réussi à y implanter un gadget de son cru : des réservoirs d'énergie internes qui prennent certes de la place dans les soutes, mais qui permettent de produire l'espace de quelques secondes une poussée qui menace de disloquer le vaisseau, mais permet des accélérations prodigieuses, souvent utiles. Pour un œil non averti, le vaisseau reste une poubelle.



Il est évidemment incapable de voyager longuement dans l'espace, et hormis cette accélération spéciale, il est même assez lent. Toutefois, posséder un vaisseau est déjà un luxe immense, alors personne ne serait avisé de se plaindre !

Pour décoller, il faut d'abord faire rouler de côté les caillasses du toit (ce qui prend un certain temps) avant d'actionner le mécanisme d'ouverture. Le vaisseau peut alors décoller.

Si vous vous en sentez l'envie, vous pouvez ajouter des péripéties à la sortie dans l'espace. Par exemple un vaisseau de l'armée qui a été prévenu d'une possible fuite et qui prendrait l'engin en chasse. Toutefois, souvenez-vous que sans armes, et avec une seule place de pilote évidemment tenue par le contrebandier, l'implication possible des personnages est faible.

Plutôt que de vous lancer dans une grande description des talents de pilote de Gruft et de son usage de l'accélération de Justin, laissez-les s'affaler enfin dans les espaces qui ne sont pas encombrés de caisses vides ou de pièces de rechanges pour sombrer dans un sommeil qu'ils ne pourront sans doute plus réprimer après les excès de la fête, les heures de veille et la nuit mouvementée.

Lorsqu'ils se réveilleront (6 heures plus tard), l'espace aura changé de teinte, une lueur rougeâtre emplissant le cockpit. Les voilà désormais en orbite autour de **Nax**.

## ◆ Nax

Nax fut autrefois habitable. Haut lieu de la technologie républicaine, le monde déjà chaud mais partiellement terraformé abritait les plus grands laboratoires de recherche. La proximité du soleil associé à la profusion de minerais riches en énergie en faisait un monde idéal pour les recherches de pointe.

Le déclin de la planète a suivi rapidement l'érosion des budgets. Les chercheurs, livrés à eux-mêmes sur ce roc inculte, ont dû émigrer ou mourir. La planète est devenue une planète fantôme, avant que le déclin des étoiles et la transformation progressive en géante rouge de l'astre solaire ne finisse par porter sa surface à ébullition. Aujourd'hui, Nax est recouverte de lave en fusion. Sa rotation rapide n'épargne aucune zone. Pourtant, au sein de cet enfer flottent encore quelques débris d'anciennes cités, construites dans des matériaux quasi inaltérables.

Dès le réveil des personnages, Gruft attirera leur attention sur un point clignotant du tableau de bord : un signal semble émis depuis la surface, une balise de repérage, totalement improbable. N'ayant aucun autre point sur lequel se focaliser, l'équipe prendra certainement la décision de localiser la source du signal...

et seront stupéfaits de découvrir une petite cité flottante à même la lave, construite sur une plate-forme de **céramétal** et protégée par un dôme de métal.

Une surface dégagée suffit tout juste au vaisseau pour se poser malgré quelques frayeurs lorsque la plate-forme s'affaisse sous le poids de l'engin. D'une voix goguenarde, le contrebandier lance : « *Bienvenue sur Nax. La température extérieure est de 200° celcius, la pression de l'atmosphère par ailleurs irrespirable de 1 500 hectopascals et les vents atteignent 150 km/h en rafales. La compagnie Gruft vous souhaite un agréable séjour* ». D'un doigt tout aussi moqueur, il désigne ensuite une unique combinaison spatiale (vieux modèle), gardée amoureusement dans une armoire vitrée. « *Je vous attends ici* ».

## ◆ Etudes à l'ombre de la sainte Flamme

Évidemment, il faudra désigner un volontaire... à vos joueurs de s'organiser. Certains décideront que face à l'inconnu, un guerrier est le plus adapté. D'autres estimeront qu'il faut affronter la civilisation, où qu'elle se trouve, avec diplomatie.

Au final, l'heureux élu aura le plaisir d'emprunter le sas et de se diriger d'un pas mal assuré vers ce qui semble être l'entrée du complexe. La combinaison peu pratique donne un fort sentiment de claustrophobie. Le respirateur fait tellement de bruit qu'on entend quasiment que lui hormis le fracas épouvantable d'une vague de lave contre la structure. Mais le véritable danger vient du vent, prompt à renverser le marcheur, et qui peut même le pousser à bas de l'aire d'atterrissage. Donnez-lui des sueurs froides, ainsi qu'à ceux qui sont restés dans le vaisseau et qui voient dans le scaphandrier leur seule chance de poursuite.

C'est assez incongru de se retrouver ainsi devant une porte close, avec l'équivalent d'une sonnette ! Après avoir appuyé, le sas s'ouvre, et le marcheur est bientôt escamoté aux yeux de ses compagnons.

Pour lui, c'est comme entrer dans un autre monde. Après un temps nécessaire à la décompression et à l'introduction d'air respirable, la seconde porte s'ouvre pour donner accès à un véritable village tout droit sorti des plaines du Mexique, à ceci près qu'il est construit sur une plate-forme métallique !

En face de lui, un homme assez âgé, sans équipement respiratoire, qui dans un sourire lui souhaite la bienvenue. Le casque du scaphandre enlevé, l'aventurier pourra avoir un début d'explication : il vient de rentrer au monastère de **Saint-Lextius**, et lui et ses compagnons sont les bienvenus en ce lieu de prière et de recueillement.



Le moine, frère **Lorn Xao Zhun**, propose de prêter quelques scaphandres pour permettre à tous de rentrer (sauf Gruft qui souhaite rester à bord de son navire pour pouvoir partir dès la première difficulté).

Xao Zhun est, ce mois-ci, le seul moine autorisé à parler. Le silence est de rigueur en ce lieu coupé du monde, et lui seul peut répondre à leurs questions. Il commencera par proposer au groupe de prendre un repas, comme la loi de l'hospitalité l'exige.

Le monastère a été construit voilà deux siècles par un moine qui avait accumulé « pour son ordre » une grande somme d'argent au cours de ses voyages à travers les **Mondes Connus**. Lorsque son ordre lui demanda à quelle œuvre il souhaitait consacrer cette somme, il dévoila son plan de construction de lieux de recueillement dans les endroits les plus reculés, pour qu'aucune zone ne soit étrangère à la foi et que les ténèbres soient menacées partout !

Depuis, le lieu accueille chaque année un nouveau moine, permettant de maintenir une population constante d'une trentaine d'hommes d'église. Leur temps, ils le passent en méditation, en artisanat (ils fabriquent de magnifiques icônes en fer forgé) et en prières.

Le monastère accueille aussi deux scientifiques (!) venus étudier Nax, et pratiquer une sorte d'archéologie physique, pour tenter de redécouvrir des secrets de la seconde république. Les moines, plutôt pacifistes et confiants dans la nature humaine, les tolèrent et ferment les yeux sur le danger « hérétique » qu'ils représentent. Il faut dire aussi que la présence d'une femme, **Frea**, anime le quotidien des moines et met du baume au cœur. Son assistant, Linz, est un homme taciturne mais compétent, qui s'occupe de la logistique et de la consignation des résultats. Tous deux logent dans une « hacienda » inoccupée par les moines.

Discuter avec eux est riche en enseignements. En fait, ils sont sans doute les seules personnes capables de les renseigner sur d'hypothétiques vestiges de laboratoires de recherche. Ils disposent pour leurs déplacements d'un voilier d'une technologie prodigieuse (« des années d'économies ») : à la manière d'un trimaran, le navire peut quasiment « voler » sur la mer de lave en ne touchant la roche en fusion qu'avec les deux « flotteurs » construits dans un métal datant de la seconde république. La voile est faite de ce même métal, suffisamment fin pour garder de la souplesse mais assez résistant pour ne pas se déchirer. Le groupe sait profiter des vents prodigieux de la surface pour se déplacer d'un endroit à l'autre.

Pour les expéditions « à pied », en particulier, l'exploration d'une structure ancienne, ils disposent d'un produit également très coûteux, sous forme de pastilles. Au contact de la lave en fusion, elles libèrent un gaz sous haute pression capable de solidifier en un instant la zone.

L'effet ne dure pas éternellement, mais permet tout de même de se déplacer tranquillement dans une zone inaccessible.

Les personnages seront sans doute surpris de cette richesse incroyable. Frea se montre toutefois très réservée sur l'origine des fonds et sur ses objectifs réels. Elle évoquera une « mission », mais n'indiquera jamais ni le nom de ses employeurs, ni les termes exacts de cette mission. Cet aspect est laissé à la discrétion du meneur, qui pourra rebondir dessus s'il le souhaite et développer une aventure parallèle. Dans le cas contraire, nous considérons simplement que Frea est une aventurière avec ses propres buts, sans rapport avec l'objectif immédiat des personnages.

Il faudra que les personnages négocient une fois de plus pour obtenir non seulement les informations, mais également l'assistance de Frea dans la recherche du laboratoire Galledon. En fait, elle pense pouvoir localiser la structure (des analyses d'altitude ont permis de repérer un complexe de bâtiments dérivant au gré des courants de lave, mais Frea n'a pas encore eu le temps de l'explorer). Elle attend des personnages deux choses : ou un dédommagement financier conséquent (très conséquent !) ou l'assurance d'une dette remboursable sous forme de services (cette deuxième solution ne sera possible que si les personnages agissent de manière honorable et semblent prêts à tenir leur parole...).

Une fois le marchandage effectué, Frea commence les préparatifs pour le voyage, donne à chaque personnage deux sphères de réfrigération (« pour le cas où... ») en précisant la valeur très importante de ces artefacts, et prépare le « **Brisant** », le multicoque qui servira pour le voyage. Son assistant, **Linz**, restera au monastère, car les places sur le navire sont limitées.

### Sphères de réfrigération

*Utilisation* : on les projette contre la surface à refroidir. Pas de jet pour une surface « générique » (la lave devant moi), un jet de Dextérité + Tir pour viser un endroit précis.

*Observation* : les sphères ne se déclenchent que face à une surface d'une température supérieure à 80° à l'impact. Inutile donc de les lancer contre les murs ou des ennemis. Dans ce cas, elles tombent au sol, inertes, mais peuvent être réutilisées.

Elles peuvent être utilisées pour éteindre un feu.

*Durée* : la réfrigération n'est que temporaire. La zone est soumise aux contraintes de chaleur environnante. Une zone de lave fondra assez vite par les côtés.

*Portée* : la zone réfrigérée est un disque de cinq mètres de diamètre.

Elle conseille également aux personnages de louer les combinaisons aux moines : on ne survit pas sans, à l'extérieur du dôme...

## ♦ La source du mal

Le voyage vers Galledon est impressionnant et éprouvant pour les nerfs : les vagues de lave lèchent le navire, et des chocs brutaux menacent à tout moment de rompre la coque et de projeter tous ses occupants vers une mort inéluctable. Ce que les personnages ignorent, de plus, c'est qu'un vaisseau spatial vient de se placer en orbite. Le général Donon n'est pas homme à abandonner. Il a donc constitué une escouade d'hommes de confiance, efficaces et discrets, pour retrouver la trace des fuyards et les éliminer une bonne fois pour toute.

Quand les personnages auront quitté le monastère, les soldats auront déjà repéré le vaisseau de Gruft. Une partie du groupe est donc envoyée pour le détruire. Si ce scénario était un film, on assisterait à une lutte désespérée de Gruft et de ses hommes pour défendre le navire, puis une tentative de fuite, et enfin, la chute du vaisseau gravement endommagé dans la lave. La musique serait grandiloquente, et les plans oscilleraient sans cesse entre la gravité du visage des personnages au loin, sur leur bateau, la panique de Gruft et l'inexorable détermination des soldats. Mais ce n'est pas un film, et les personnages ignorent totalement que leur seul moyen de quitter la planète vient d'être détruit.

Les senseurs du vaisseau d'altitude les ont également repéré (le navire laisse une signature repérable, compte tenu de sa structure et des métaux utilisés). Les hommes de Donon sont efficaces : ils attendent de voir la destination des personnages avant de fondre sur eux, comme un aigle sur sa proie.

Le laboratoire présente une structure en étoile, comme une gigantesque étoile de mer posée sur la lave. Le long d'allées couvertes de poutres métalliques sont arrimés des hangars et des surfaces encombrées de débris de toutes sortes. On devine assez facilement qu'une partie de la structure reste souterraine, même s'il est indistinct dans quel état cette partie se trouve. Frea fait arrimer le Brisant à une extrémité d'une branche d'étoile. La vision qui s'offre aux personnages est impressionnante : une longue allée couverte, baignée d'une lueur rougeoyante. Le sol est un grillage fin mais solide, et durant toute la progression, les aventuriers seront rappelés à l'implacable présence de la terre liquide sous leurs pieds.

Le vacarme est épouvantable : grincements de poutres, explosions de vapeurs, bourrasques chargées de particules lourdes, etc. C'est le moment de retrouver une ambiance digne d'Alien, en remplaçant simplement les colorations vertes par du jaune. Le groupe progressera lentement le long des corridors.

Pendant ce temps, le vaisseau des soldats de Donon sera en approche. Son bruit est couvert par les scaphandres et par les grincements. Un groupe de soldat est hélitreuillé dans un espace dégagé tandis que le vaisseau tente de garder une stabilité. Estimez le nombre de soldats en fonction de la validité actuelle du groupe, mais faites en sorte que le combat qui s'annonce soit désespéré. Par exemple, si quatre joueurs sont encore moyennement valides, faites descendre 7 soldats parfaitement équipés.

## Le laboratoire





Alors que les personnages continuent leur avancée, ils se retrouveront bientôt dans un couloir étroit que bordent plusieurs portes d'accès à des unités de travail. L'ouverture de ces portes est longue : elles n'ont pas servi depuis des siècles, et la structure ne dispose plus d'aucune énergie. C'est au moment où les personnages repèrent une porte marquée « **stockage de produits toxiques, accès réglementé** » que les soldats décident d'attaquer.

Les seuls points à couvert sont les arches des portes, dans la grande tradition de Star Wars. Le combat commence par des armes à feu, jusqu'à épuisement des munitions. Le groupe de soldat est entraîné pour la guerre : les personnages doivent se rendre compte que le combat est sans issue, même s'ils peuvent réussir à abattre l'un ou l'autre des adversaires.

### Soldat

*Corps* : Force 5, Dextérité 5, Endurance 6  
*Intellect* : Intelligence 5, Perception 6, Tech 4  
*Esprit* : Extraverti 3, Introverti 5, Passion 3, Calme 6, Foi 2, Ego 6  
*Compétences innées* : Combat à main nues 6, Discrétion 5, Esquive 6, Intimidation 5, Mêlée 5, Observation 6, Tir 6, Vigueur 5  
*Compétences acquises* : Enquête 4, Commandement 4, Guerre (Tactique) 5, Premiers Soins 4  
*Vitalité* : -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0

C'est à ce moment que la structure est ébranlée par un choc très violent qui déséquilibre tout le monde. Un silence surnaturel s'installe. Puis un second choc, plus violent encore que le premier se fait sentir, et un soldat lancera un cri de stupeur, juste avant qu'un filament de lave d'un bon mètre de circonférence perce le grillage et l'emporte avec lui.

Le raffut et la présence des personnages semblent avoir attiré une **créature de la lave**, preuve que la vie se développe dans tous les milieux. Les soldats seront les premières victimes, même si tous les corps ne doivent pas disparaître dans la lave. La créature surgit par le bas du couloir, perçant de grands trous qui mettent à mal la structure. Ensuite elle tente de happer un humain au passage pour l'amener avec elle dans la lave. Évidemment, les armes traditionnelles sont inefficaces. Mais les sphères de gel sont redoutables... à condition de parvenir à atteindre la créature !

### Créature de lave

*Corps* : Force 6, Dextérité 7, Endurance 10  
*Intellect* : Intelligence 3, Perception 5  
*Compétences innées* : Mordre 7, Esquive 6, Observation 3, Vigueur 10  
*Vitalité* : \*  
 \*La créature ne peut être blessée par des armes normales. Il faut parvenir à l'atteindre quatre fois avec des sphères réfrigérantes pour la faire fuir.

Admettons que les personnages parviennent à vaincre la créature (un sacrifice héroïque d'un malade en phase terminale serait du plus bel effet, mais ne rêvons pas), il reste un grave problème. Les dégâts de la créature semblent avoir ébranlé l'intégrité de la partie du complexe où se trouvent les personnages. Les vagues de lave soulèvent des parties, et menacent de tout déchirer. Il faudra maintenant faire vite !

Les personnages peuvent s'acharner un moment sur la porte, mais celle-ci se déchirera d'elle-même au bout d'un moment suite aux intenses pressions qu'elle supporte.

À l'intérieur se trouve une salle à l'ameublement proche de celui du centre de sauvegarde sur Leminkainen. Une brèche s'est ouverte dans le sol, engloutissant déjà une armoire de stockage. Les vibrations sont de plus en plus fortes. Idéalement, il faut comprendre très vite le système de rangement et rechercher tous les produits dont le numéro de série est supérieur à celui de la bactérie infectieuse. Cela accélère grandement les recherches, puisque les produits sont classés par ordre numérique.

Et là, enfin, au moment où le laboratoire menace de se disloquer, les personnages tombent enfin sur ce qu'ils cherchent : une contre bactérie pour le **GAL-2** ! Il faut maintenant s'enfuir, et vite ! Notons au passage que si Dubaï est encore avec les personnages, il subtilisera quelques autres fioles en passant, pour payer sa dette à Gruft.

Mais à ce moment, le communicateur de Frea se met à grésiller : Linz, resté en arrière, l'informe que des militaires ont détruit le vaisseau et tué Gruft. Deux soldats ont pénétré dans le monastère à la recherche des personnages. La communication s'arrête net, et plus rien ne viendra du monastère : Linz vient d'être repéré par un soldat, et arrêté. La radio a été détruite.

Il faut maintenant trouver un autre moyen de quitter la planète. Frea ne dispose pas de vaisseau : elle a été déposée ici par ses « employeurs » et aucun secours ne viendra avant des semaines. Il ne reste donc plus qu'un vaisseau en ligne de compte : le vaisseau militaire, qui continue à croiser au-dessus du laboratoire. Si l'idée ne leur vient pas spontanément, faites grésiller un communicateur d'un des soldats. Il faudra se faire passer pour un soldat et demander la « récupération », puis grimper au câble d'hélicoptère et s'emparer du vaisseau. Facile, non ?

Aucune indication ne sera donnée pour cet épisode, au meneur d'improviser. Mais ce sera là l'apothéose d'une scène héroïque où les personnages vont enfin reprendre le contrôle de la situation.

Aussi, soyez indulgent : les soldats restés dans le vaisseau sont paniqués par l'effondrement de la structure, et sont prêt à accepter beaucoup de choses pour « sauver leurs compagnons restés bloqués », y compris ne pas trop insister sur les consignes de sécurité.

Frea quant à elle, n'abandonnera pas son navire : elle compte bien filer droit vers le monastère pour sauver Linz. Contre deux soldats, elle pense pouvoir faire le poids. Avant de partir, elle rappelle aux personnages leur promesse éventuelle d'une aide future, et leur souhaitera bon voyage. Si les personnages insistent pour l'aider, elle ne refusera pas, mais ça n'est réellement pas nécessaire !

Que ce soit après la libération de Linz, ou immédiatement, les personnages repartiront dans l'espace avec un vaisseau militaire tout neuf. Aucun espoir de quitter le système avec, évidemment : les portes stellaires sont surveillées. Mais cela facilitera grandement le retour sur Leminkainen.

## CONCLUSIONS

Récapitulons : si tout s'est bien déroulé (et il vaut mieux l'espérer), les personnages doivent être en possession d'un vaisseau militaire (de petite taille, mais tout de même), et surtout, ils ont l'antidote à leur maladie. Il suffit qu'ils ouvrent le tube métallique pour que la maladie cesse de faire effet chez eux. Le tube se révèle en fait vide, car l'antivirus est invisible.

L'antivirus fonctionne exactement comme le virus : il est capable de se répandre de corps en corps pour stopper les attaques de la maladie, et ceci, pendant trois jours dès la pénétration dans le corps.

Autrement dit, bien qu'ils ne puissent que le deviner, ils peuvent sauver une partie de la population de Grikkor simplement en se rendant sur place, ce qui est simplifié grâce au vaisseau militaire. Les effets de la maladie ne disparaissent pas d'un coup, mais l'évolution est stoppée. Au bout de quelques semaines, les personnages auront regagné leur capacité physique optimale.

Restent plusieurs problèmes : le blocus du général. Aux personnages de gérer correctement la situation, mais la meilleure tactique consisterait à alerter les nobles Hawkwood, et, idéalement, la duchesse Catherine elle-même.

Dans ce cas, le général Donon recevra l'ordre de cesser immédiatement le blocus, et de mettre ses hommes aux services des soins à la population. Dans tous les cas, Jarus est mort, et tout le monde peut dire adieu à la récompense promise durant les festivités.

Donon ne sera toutefois pas lourdement puni : comprenant les motivations du général, la duchesse

saura tirer parti de la soif de pouvoir du général en le manipulant subtilement par la suite. On ne se débarrasse pas d'un homme de valeur qui dispose de nombreux soutiens dans l'armée. Il pourra facilement devenir un « méchant » récurrent pour vos personnages ou alors il sera simplement récompensé, comme le sont souvent les fourbes de tous les mondes...

Nos personnages ne peuvent que s'estimer heureux de s'en être sortis vivants. Peut-être auront-ils gagné quelques alliés dans l'histoire. Dans tous les cas, ils pourront longuement méditer sur les nombreux secrets de la seconde république qu'il reste encore à découvrir... et aux dangers qu'ils peuvent représenter !

**Frea**



© Elisabeth THIERY



## LES SECONDS ROLES

### ◆ Chevalier Jarus Hawkwood

**Apparence :** Grand et fin (certains diront de corpulence malade), Jarus Hawkwood affiche fièrement ses 80 années soutenues à grand renfort de drogues et autres vitamines. Souple et agile pour son âge, il a dû sacrifier sa vision en tribut à la chimie, et ses deux yeux laiteux mettent mal à l'aise la plupart de ses interlocuteurs. Ses longs cheveux blancs (un peu filasse) et ses mises impeccables lui confèrent toutefois la noblesse de son rang.

**Caractère :** Fantastique et léger, Jarus est un « canard boiteux » de la famille, et en tant que tel, fut écarté des hautes sphères du pouvoir et relégué dans un fief éloigné. Pour lui, rien n'est réellement sérieux, si ce n'est son propre amusement. Il aime toutefois partager son état d'esprit avec d'autres et dépense ses rares surplus d'argent dans de somptueuses fêtes.

**Objectif dans ce scénario :** S'amuser jusqu'à sa mort, et tant pis pour tout le reste... Il n'a ni descendants, ni héritiers. Alors partir d'une façon ou d'une autre...

*Corps :* Force 3, Dextérité 6, Endurance 3  
*Intellect :* Intelligence 6, Perception 6, Tech 4  
*Esprit :* Extraverti 9, Introverti 3, Passion 7, Calme 3, Foi 2, Ego 8  
*Compétences innées :* Charme 7, Esquive 4, Intimidation 5, Observation 7, Tir 5, Vigueur 5  
*Compétences acquises :* Acrobatie 6, Arbalète 6, Communication (Eloquence) 6, Connaissance (Hawkwood) 5, Force d'âme 7, Jeu 6  
*Vitalité :* -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0

### ◆ Lieutenant Sender Mojik

**Apparence :** 40 ans, taille moyenne, couronne de cheveux en « lauriers de César » soigneusement taillés. Il est plutôt musculeux, bien qu'un peu rouillé, et son visage émacié lui donne un air malsain. Sa bouche est constamment déformée par une moue désapprobatrice, et ses yeux constamment en mouvements guettent toute anomalie de comportement.

**Caractère :** Sender Mojik a été envoyé ici pour surveiller un dissident et rapporter ses « folies » à son commandement. En digne chien de garde, il aboie plus que de normale, et considère cette tâche comme une punition. Il soupçonne toujours tout le monde de tout, mais ses inquisitions sont réfrénées par l'autorité dont dispose Jarus.

**Objectif dans ce scénario :** Se montrer digne de son rang et prouver qu'il est capable de mener à bien une mission. En fait, il espère s'illustrer pour sortir enfin de ce « trou » en donnant dans l'excès de zèle. Même s'il tient à sa vie, il la consacre entièrement à servir son armée, comme tous ceux qui n'ont jamais réellement eu à faire de sacrifices auparavant.

*Corps :* Force 5, Dextérité 5, Endurance 5  
*Intellect :* Intelligence 4, Perception 5, Tech 4  
*Esprit :* Extraverti 2, Introverti 5, Passion 5, Calme 4, Foi 4, Ego 5  
*Compétences innées :* Combat Main Nues 4, Discrétion 4, Esquive 5, Intimidation 7, Mêlée 5, Observation 6, Tir 6, Vigueur 5  
*Compétences acquises :* Bureaucratie 6, Communication (Commandement) 4, Connaissance (Armée Hawkwood) 5, Enquête 4, Guerre (Tactique) 4  
*Vitalité :* -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0

### ◆ Antoniov Decados

**Apparence :** Grand et musclé, d'âge indéterminable, Antoniov Decados porte une chevelure courte volontairement décolorée sur un crâne artificiellement pigmenté de teintes rouges et ocre. Son nez volontaire fige son visage dans une attitude de moquerie hautaine, bien que son attitude est plutôt enjouée. Il porte une veste de cuir noir très moulante qui rehausse ses muscles, et une combinaison de synthécuir.

**Caractère :** Il ne l'admettra sans doute jamais, mais Antoniov admire le vieux Jarus, et les frontières entre les maisons ennemies sont tombées en ce qui concerne ce bizarre couple. Antoniov fournit le seigneur Jarus en drogues de bonne qualité les plus diverses. Il les vend même à un prix défiant toute concurrence, par sympathie pour Jarus. À chaque fête, le vieux chevalier dispose donc de toutes sortes d'amuse-gueule aux effets les plus divers... en toute illégalité, évidemment !

**Objectif dans ce scénario :** Son rôle n'est pas important. Il permettra de mettre plus en avant le statut de jouisseur du Hawkwood, et fera un redoutable ennemi lorsqu'il aura été atteint par la maladie.

*Corps :* Force 5, Dextérité 5, Endurance 6  
*Intellect :* Intelligence 5, Perception 4, Tech 4  
*Esprit :* Extraverti 6, Introverti 4, Passion 3, Calme 6, Foi 2, Ego 7  
*Compétences innées :* Charme 7, Combat Main Nues 5, Esquive 6, Intimidation 7, Mêlée 6, Observation 5, Tir 5, Vigueur 6  
*Compétences acquises :* Alchimie 4, Communication (Comédie) 5, Connaissance (Decados) 4, Connaissance (Drogues) 6, Connaissance de la rue 5, Empathie 5, Etiquette 5, Torture 6  
*Vitalité :* -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0



## ◆ Dubaï Grillan, aurige

**Apparence :** Petit et gras, Dubaï affiche dans sa silhouette sa modeste réussite. Une barbe blonde en collier compense sur le bas de son visage ce qui manque en haut. Chauve depuis la fin de son adolescence, il a su tirer parti du « vieillissement » conféré par l'absence de cheveux pour s'imposer plus rapidement dans le monde marchand.

**Caractère :** Amateur de technique, Dubaï achète et vend toutes sortes d'objets manufacturés en gardant les plus belles pièces pour sa collection personnelle. Joyeux et affable, il ferait presque honte à sa caste, car son honnêteté l'empêche de réussir des coups juteux. Malgré tout, c'est justement cette honnêteté qui ravit ses acheteurs de plus en plus nombreux.

**Objectif dans ce scénario :** Dubaï pourra être d'une aide précieuse pour les personnages. Il sera prodigue de conseils dans les situations les plus désespérantes. D'un optimisme incroyable, il sera là pour motiver un groupe abattu par l'adversité. Vous pouvez vous en servir pour remettre les personnages sur le bon chemin tout au long du scénario.

*Corps :* Force 3, Dextérité 5, Endurance 4  
*Intellect :* Intelligence 7, Perception 5, Tech 7  
*Esprit :* Extraverti 4, Introverti 4, Passion 4, Calme 5, Foi 4, Ego 5  
*Compétences innées :* Charme 5, Combat Main Nues 3, Discrétion 6, Esquive 4, Observation 5, Tir 5, Vigueur 5  
*Compétences acquises :* Communication (Débat) 5, Connaissance (Hawkwood) 3, Empathie 5, Etiquette 4, Machine Pensante 5, Conduite (Vaisseaux nautiques) 5, Rédemption Tech (Bricolage) 5  
*Vitalité :* -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0

## ◆ Mollonor Varrlukanan, noble Ur-Ukar

**Apparence :** De taille moyenne pour un Ukar, Mollonor affiche fièrement les nombreuses scarifications de son rang noble en limitant ses vêtements à ce qu'impose la décence. Bien qu'on ne puisse parler de fixité en ce qui concerne ses pupilles noires, on sent une certaine placidité qui contraste avec le naturel violent de sa race. Qu'on ne s'y trompe pas : c'est un redoutable guerrier.

**Caractère :** Mollonor a accepté l'invitation de Jarus car il souhaite marquer sa place dans la société des Mondes Connus. Ce genre de corvées – lui a-t-on dit – est un facteur indispensable de l'intégration. Cela dit, il ne comprend pas les nobles humains, et cela se lit sur son visage.

**Objectif dans ce scénario :** Mollonor servira avant tout à accentuer le contraste des invités de Jarus. Il sera également un adversaire coriace dans la forêt.

*Corps :* Force 8, Dextérité 6, Endurance 8  
*Intellect :* Intelligence 4, Perception 5, Tech 3  
*Esprit :* Extraverti 5, Introverti 3, Passion 6, Calme 2, Foi 3, Ego 5  
*Compétences innées :* Combat Mains Nues 8, Discrétion 4, Esquive 6, Intimidation 7, Mêlée 8, Observation 4, Vigueur 9  
*Compétences acquises :* Armes de jet 4, Communication (Commandement) 5, Fouille 5, Survie 6  
*Vitalité :* -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0

## ◆ Bono Callen, Avestite

**Apparence :** plutôt jeune et donc assez idéaliste (gasp !), Callen porte en permanence les attributs de son ordre, quitte à paraître asocial. Il ne quitte jamais ses affaires, craignant qu'on ne les lui vole. Il affiche d'ailleurs de nombreux tics nerveux sur le visage et regarde tout le monde d'un œil paranoïaque.

**Caractère :** Callen a tout à prouver. Il est venu chez Jarus pour observer le démon à l'œuvre, et on sent qu'à tout moment, ses nerfs peuvent lâcher et que le doigt n'est jamais loin de la gâchette. Toutefois, ses supérieurs ont bien pris soin de le briefer avant, lui faisant comprendre à force de patience que tuer un noble est tout simplement interdit... d'autres personnes, par contre...

**Objectif dans ce scénario :** d'élément inquiétant durant la soirée, Callen se transformera bientôt en danger identifié lorsque pris dans les affres de la maladie, il tentera de purifier par le feu un maximum d'invités dans la forêt !

*Corps :* Force 5, Dextérité 5, Endurance 5  
*Intellect :* Intelligence 4, Perception 5, Tech 4  
*Esprit :* Extraverti 2, Introverti 6, Passion 3, Calme 4, Foi 8, Ego 3  
*Compétences innées :* Esquive 4, Intimidation 6, Mêlée 7, Observation 6, Tir 7, Vigueur 6  
*Compétences acquises :* Bureaucratie 4, Communication (Commandement) 4, Connaissance (Temple) 5, Connaissance (Dogme) 6, Enquête 4, Fouille 4, Scaphandre X, Torture 5, Guerre (Lance-Flammes) 7, Sciences (Chimie) 5  
*Vitalité :* -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0



## ◆ Général Arm Donon

**Apparence :** Les personnages ne le rencontreront jamais durant le scénario, mais sachez qu'Arm Donon est âgé de plus de 50 ans. Son corps est couturé de cicatrices gagnées durant ses combats contre la nation Vuldrok, et sa voix un peu cassée est crainte de tous les soldats. Loin d'être devenu un bureaucrate comme ses collègues de même rang, il arpente encore toutes les zones d'action à la recherche d'un moyen de gagner encore en puissance.

**Caractère :** Patient et observateur, le général sait profiter des situations intéressantes lorsqu'elles se présentent. Des années durant, il a protégé les fiefs Hawkwood en perdant beaucoup de ses camarades. Il attend désormais une juste récompense, et brigue un rang dans la noblesse, rang que son côté frustré ne lui a jamais permis d'obtenir. Militaire avant tout, il sait toutefois obéir aux ordres et reconnaître les hommes de pouvoir.

**Objectif dans ce scénario :** le général espère bien faire preuve d'une poigne de fer dans la gestion de cette crise. Au passage, il n'est pas mécontent que la catastrophe se produise justement dans le fief de Jarus, ce dernier personnifiant la forme de noblesse décadente que Donon aimerait remplacer. Il sait aussi qu'il n'a pas droit à l'erreur, et mettra donc tous les moyens pour réussir le plus grand hold-up de fief de Leminkainen.

*Corps :* Force 4, Dextérité 5, Endurance 5  
*Intellect :* Intelligence 7, Perception 5, Tech 5  
*Esprit :* Extraverti 5, Introverti 6, Passion 5, Calme 5, Foi 3, Ego 6  
*Compétences innées :* Charme 5, Esquive 7, Intimidation 8, Mêlée 8, Observation 7, Tir 9, Vigueur 6  
*Compétences acquises :* Bureaucratie 6, Communication (Débat) 5, Communication (Commandement) 9, Connaissance (Armée Hawkwood) 8, Enquête 6, Etiquette 6, Force d'âme 7, Machine Pensante 5, Médecine 4, Scaphandre X, Survie 6, Xénoempathie 5, Conduite (Vaisseaux spatiaux) 5, Conduite (Véhicules aériens) 6, Guerre (Tactique) 8  
*Vitalité :* -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0

## ◆ Antonin Gruft, contrebandier

**Apparence :** Sec et dégingandé, Gruft s'exprime avec un accent traînant mâtiné de nombreuses expressions incompréhensibles. Il porte constamment un pourpoint de cuir et est un très bon comédien : il sait parfaitement donner une apparence d'incompétence, et jouer ses atouts au bon moment. Parmi ces atouts, un petit laser qu'il dissimule dans son dos...

**Caractère :** On ne trouve pas plus pingre dans tous les Mondes Connus. Gruft s'obstine à marchander chaque phénix même dans les moments les plus incongrus. Désagréable et insolent, il se montre obséquieux et d'une révoltante bassesse avec quiconque dispose d'argent ou de pouvoir.

**Objectif dans ce scénario :** Son objectif numéro un est de sauver sa peau, mais il est prêt à prendre des risques inouïs pour gagner quelques phénix. Obtenir des artefacts de la seconde république est un attrait suffisant, même si cela doit lui coûter la vie, comme nous l'avons vu.

*Corps :* Force 4, Dextérité 6, Endurance 4  
*Intellect :* Intelligence 5, Perception 7, Tech 6  
*Esprit :* Extraverti 6, Introverti 3, Passion 5, Calme 2, Foi 4, Ego 6  
*Compétences innées :* Charme 5, Combat Main Nues 6, Discrétion 7, Esquive 6, Intimidation 5, Mêlée 4, Observation 5, Tir 6, Vigueur 6  
*Compétences acquises :* Baratin 6, Communication (Comédie) 5, Connaissance (Leminkainen) 5, Connaissance de la rue 5, Fouille 6, Conduite (Véhicules Spatiaux) 8  
*Vitalité :* -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0

## ◆ Frère Lorn Xao Zhun, moine

**Apparence :** Toujours souriant malgré ses dents noircies par des années d'hygiène douteuse, frère Lorn est émacié et porte sur lui les stigmates de nombreuses maladies mal guéries. Les stigmates des moines se lisent sur son visage.

**Caractère :** Affable et ouvert, le moine accueille tout visiteur selon les lois strictes de l'hospitalité monastique. Il ne demande rien en échange, mais accepte tous les dons faits de bon cœur. Hormis ses devoirs d'accueil, il évitera toutefois un contact trop prolongé avec les visiteurs : il ne faudrait pas qu'il s'y habitue, les visites sont plutôt rares.

**Objectif dans ce scénario :** Le moine sert avant tout d'intermédiaire entre les deux groupes d'étrangers du monastère. Il peut également fournir l'équipement de survie et quelques informations d'ordre général sur la planète Nax.

*Corps :* Force 3, Dextérité 4, Endurance 3  
*Intellect :* Intelligence 5, Perception 5, Tech 3  
*Esprit :* Extraverti 4, Introverti 7, Passion 4, Calme 6, Foi 8, Ego 4  
*Compétences innées :* Charme 5, Observation 5, Vigueur 7  
*Compétences acquises :* Arts (Enluminure) 6, Bibliothèque 4, Concentration 6, Empathie 6, Force d'âme 5, Stoïcisme 5  
*Vitalité :* -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0

## ◆ Frea : Archéologue physique

**Apparence :** Grande et plantureuse, Frea tient plut d'une aventurière que d'une archéologue, renouant là aussi avec un autre grand classique ! Ses cheveux longs sont noués en un chignon pour garder un maximum de sa liberté de mouvement. Son visage est constellé de taches de rousseurs assez charmantes, mais qu'on ne s'y fie pas : c'est une femme forte qui sait se mesurer aux mâles les plus arrogants.

**Caractère :** Sous son caractère indépendant, Frea cache son appartenance à un groupe d'aventuriers pro-républicains qui dispose de moyens considérables. Elle dirige d'ailleurs une cellule composée d'une dizaine de personnes, et fait partie du conseil secret de l'ordre. Son objectif général est de récupérer un maximum de secrets de la seconde république, d'abord pour pouvoir plus facilement la reconstruire, ensuite pour éviter de refaire les mêmes erreurs.

**Objectif dans ce scénario :** Son objectif sur Nax reste à la discrétion du meneur.

Elle peut être en quête d'un artefact **Annunaki** qui fut étudié en dernier dans les centres de recherches de la planète, ou tout simplement en prospection de minerais rares que l'on trouvait ici en abondance. En tous cas, elle sera le seul espoir des personnages sur Nax, une aide précieuse et indispensable.

*Corps :* Force 5, Dextérité 5, Endurance 5  
*Intellect :* Intelligence 5, Perception 6, Tech 5  
*Esprit :* Extraverti 5, Introverti 5, Passion 6, Calme 4, Foi 3, Ego 7  
*Compétences innées :* Charme 8, Combat Main Nues 6, Discrétion 7, Esquive 7, Intimidation 4, Mêlée 6, Observation 7, Tir 8, Vigueur 5  
*Compétences acquises :* Acrobatie 6, Armes de jet 5, Bibliothèque 6, Communication (Débat) 6, Connaissance (Annunakis) 4, Connaissance de la rue 6, Déguisement 5, Empathie 6, Enquête 8, Fouille 7, Jeu 5, Premiers Soins 6, Scaphandre X, Survie 6, Xénoempathie 5, Conduite (Véhicules terrestres) 5, Conduite (Vaisseau nautiques) 5, Sciences (Archéologie) 9, Science (Géologie) 5, Science (Physique) 6, Science (Xénobiologie) 5  
*Vitalité :* -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0

