

# VCM

Vox Cognitorum  
Mundorum

2eme epoque





## NOUVELLES DES MONDES CONNUS

Une Gargouille victime d'un Kraken.	2
Station spatiale Cumulus.	3
Ligueheim - Découverte macabre.	
Porte de Leminkainen.	
Byzantium Secundus - Un otage libéré.	4
Finale de Rollerball.	

## EXCLUSIVITES

Talion.	6
Rocking Rock.	8
Journal de bord.	10
Velvet of Darkness.	12

## FEUILLETON

Juan Sullivan contre les Mécanoïdes.	17
--------------------------------------	----

## ANNEXE ROLISTIQUE

Les conseils du Lt Wardher.	19
Les frères de la côte, sauce Fading Suns.	
Navires stellaires.	20
La guilde des Cartographes.	21
L'histoire du Narval Stellaire.	24
Golems de défense Aurore.	26

## SCENARIO

Agoraphobie.	27
--------------	----

## CREDITS

33

Pour ce nouveau numéro de VCM, grondent les moteurs et les blasters des forteresses de céramétal qui sillonnent les chemins de l'espace ! Vous l'aurez compris, ce second opus se place sous le signe des étoiles, qui malgré leur splendeur et leur fragrance perdue continuent d'attirer les regards, parfois inquiets, parfois emplis d'espérance - mais toujours envieux.

Sans plus tarder, passons au programme des réjouissances - cet été aura été fertile ! Vous aurez, je l'espère, la joie de retrouver Juan Sullivan aux prises avec les redoutables ennemis mi-humains, mi-machines de l'Empire ; sans oublier les nouveaux conseils du Lt. Wardher à l'adresse des jeunes bretteurs ; la suite de la présentation des chasseurs stellaires ; tout un article au sujet d'une peuplade étrange, effacée des mémoires ; un nouveau scénario en orbite de Byzantium Secundus ; et bien d'autres choses, que je vous laisse le plaisir de feuilleter.

Excellente lecture à tous, et puissiez vous voyager dans la Lumière !

*Fading Suns* est une marque déposée, sous copyright, de [Holistic Design](#). La version française est éditée par [Multisim Editions](#).

## INQUIÉTUDE CHEZ LES AURIGES : UNE GARGOUILLE VICTIME D'UN KRAKEN.

**P**our la première fois un vaisseau équipé d'une Gargouille aurait été attaqué par un Kraken du vide.

Commandé par le Capitaine Sven Merryweather le «Salut de Vladimir» n'avait rien d'un vaisseau poubelle. Sorti des chantiers de Ligueheim il y a trois ans, il est de conception récente et son entretien avait été cité plusieurs fois en exemple par la guilde des Auriges. Il y a quatre mois (voir nos éditions du 14.03.4999) le vaisseau avait pris l'espace depuis quelques jours seulement, avec une importante cargaison de produits semi-finis, lorsqu'il disparut au large de Criticorum. Aucun signal de détresse n'avait été détecté, le vaisseau avait purement et simplement disparu. L'enquête menée par les Baillis sur les circonstances de cette disparition avait conclu à une arnaque à l'assurance, hypothèse motivée par les importantes dettes de jeu contractées par le second du bord, le Commandant Hitomi Tenkov. Le rapport avait statué sur une mainmise du second sur le vaisseau et pronostiquait une vraisemblable réapparition du vaisseau sous un autre nom au cours des prochains mois.

Le mois dernier le croiseur impérial «Lumière de Théty» découvrit une épave en bordure du système de Stigmaté. Le vaisseau, un cargo lourd, avait subi de très graves dommages, ne laissant pas le

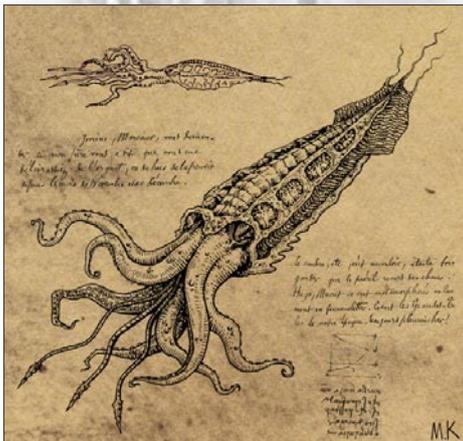
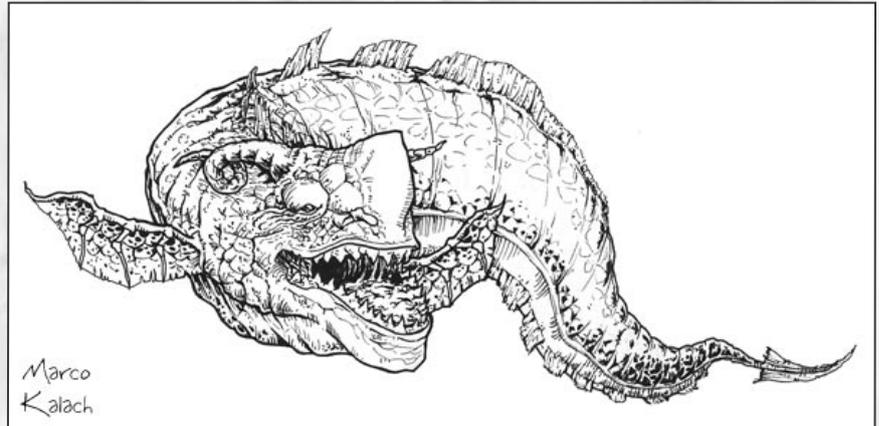


Illustration tirée de l'ouvrage "La mythologie spatiale"

moindre doute planer quant à de possibles survivants. De fait on ne put retrouver le moindre corps. Remorquée sur la station «Gloire de Ravenne», l'épave fut identifiée comme étant celle du «Salut de Vladimir». L'expertise permet de penser que le navire fut victime comme tant d'autres d'un Kraken du vide.



Représentation mythologique d'un Kraken, tirée de l'ouvrage "Les démons du Vide"

La proue manquante du vaisseau empêcha les enquêteurs de remarquer ce qui différenciat ce cas de tous ceux imputés aux Krakens du vide. Ce n'est que la semaine dernière qu'un collaborateur de notre rédaction, examinant un ancien cliché du «Salut de Vladimir», remarqua que la proue du vaisseau arborait une représentation de Gargouille. Pour nos lecteurs n'ayant pas une profonde connaissance du phénomène Kraken du vide, nous rappelons que jusqu'à aujourd'hui aucun vaisseau ne portant une représentation de Gargouille n'a été attaqué.

Contactée par nos soins, la guilde des Auriges s'est refusée à tout commentaire, refusant même de reconnaître que le «Salut de Vladimir» avait jamais porté la moindre réplique de Gargouille. Des documents officiels de la guilde et des vues du vaisseau nous ont été présentés pour confirmer ces dires. Pourtant des sources au sein de la guilde, dont nous protégeons l'anonymat, nous ont confirmé que les documents produits étaient des faux réalisés après l'accident afin de masquer le scandale. Une fois de plus la guilde des Auriges fait preuve de désinformation.

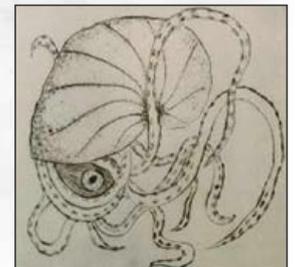
Plus inquiétant encore, ces mêmes sources nous ont fait état d'une rumeur circulant au sein de la guilde révélant que la Gargouille était authentique et non une simple réplique.

L'autre mystère concernant le «Salut de Vladimir» est son déplacement de Criticorum à Stigmaté (la feuille de route donnait pour destination Ravenne). Les résultats de l'analyse du journal de bord communiqués par les enquêteurs

impériaux montrent un détournement du vaisseau par le second et deux autres membres d'équipages, vraisemblablement des Symbiotes. C'est après avoir été détourné vers Stigmaté que le vaisseau aurait été attaqué par un Kraken.

Enfin nos sources au sein de la guilde des Auriges nous ont confirmés que le vaisseau transportait une cargaison «très spéciale» pour le compte de la guilde. Celle-ci n'a souhaité s'exprimer ni sur ce sujet, ni sur la falsification des documents officiels, ni sur la présence de Symbiotes à bord du vaisseau.

**“L'expertise permet de penser que le navire fut victime comme tant d'autres d'un Kraken du vide.”**



La protection supposée dont bénéficiaient les vaisseaux porteurs de répliques de Gargouilles n'était-elle qu'une aberration statistique ? La Gargouille du «Salut de Vladimir» était-elle authentique ? Pourquoi aucun corps n'a pu être découvert sur l'épave ? Que faisaient des Symbiotes à bord du vaisseau ? Quelle était sa véritable cargaison ? Voilà les nombreuses interrogations face auxquelles nous nous trouvons et que nous tenterons de résoudre. En tout cas, une chose est sûre, les Ténèbres d'entre les Etoiles sont plus dangereuses que jamais..

Chapelain Ehtaniel Li Halan.

## Nouvelles des Mondes Connus

Byzantium Secundus -  
Station spatiale Cumulus

## Le Cumulus a connu une bien étrange situation hier soir...

Un bâtiment s'est approché de la station aux alentours de 15h (fuseau impérial). Aucun senseur n'avait alors détecté l'approche de ce qui semblait être un vaisseau fantôme, dérivant dans le vide spatial. Une première analyse de la coque révéla qu'il s'agissait du redoutable appareil du pirate Jethon Altus, qui avait écumé les routes de saut au cours des Guerres Impériales.

Ce navire, éventré de part en part, a provoqué un vent de panique au sein de la population, lorsqu'un individu se présentant comme le Capitaine Nihilo réclama la possession de sa station !

Sol Culby, un ex-policier officiant en tant que barman sur le Cumulus, a aussitôt reconnu son ennemi de toujours. En effet, Culby avait longuement le pillard Altus à travers les Mondes Connus, avant que la flotte de notre Empereur nouvellement couronné ne mette fin à la sinistre carrière du pirate.

Le capitaine Fargo, dirigeant la station, a alors invité le Capitaine

Nihilo afin de discuter de « cette délicate affaire de succession » selon ses propres termes. Quelle ne fut pas sa surprise, lorsqu'il découvrit à la descente de la navette un squelette surmonté de multiples implants cybernétiques ! Après un débat philosophique houleux, où il a été question de la vie et de sa définition, le vaisseau personnel de la duchesse Salandra Décados est apparu, réclamant la tête du Capitaine (précédemment Jethon Altus) et son procès – celui-ci aurait en effet assassiné les parents de la duchesse.

Cette soudaine apparition fit diversion, et permit au mort-vivant cybernétique d'échapper à la vigilance des services de sécurité, et de s'enfuir. Sol Culby, assisté de quelques amis, s'est lancé à sa poursuite – traque qui s'acheva sur un dénouement bien étrange. Nihilo a été retrouvé dans une ruelle, mort, victime de ce qu'un prêtre de l'Ordre Eskatonique interprète comme étant un rite théurgique Avestite. La duchesse Salandra s'est déclarée satisfaite de cette issue, attribuée à la toute-puissance du Pancréateur. Cependant, la station et les guildiens du bord vivent aujourd'hui dans la crainte qu'un fauteur de troubles Avestite ne se soit infiltré sur le Cumulus...

De notre correspondant Padawn, Colporteur de nouvelles.

## Ligueheim - Découverte macabre

## Ce matin, une équipe de maintenance de la Tour Smirnov a fait une bien macabre découverte.

Amenée sur place par une défaillance électrique, l'équipe a découvert vingt cadavres connectés à une curieuse machine. Immédiatement alertée, la police a découvert ce qui semble être le seul témoin vivant de la scène qui se trouvait prostré dans une pièce voisine. D'après ses papiers d'identité, il s'agirait de Mikael Stormberg, membre de la guilde des Ingénieurs. Interrogé, il s'est contenté de dire « Il est venu les chercher » puis s'est mis à trembler avant de retourner à sa prostration.

D'après les premiers éléments de l'enquête, les victimes, qui portaient toutes une prise neurale, faisaient partie d'une secte techno-fétichiste et tentaient de fondre leurs esprits avec celui d'une machine. Quelque chose semble avoir mal tourné lors de cette expérience. L'Inquisition a d'ailleurs été contactée et devrait envoyer un enquêteur pour résoudre cette affaire.

De notre correspondant Ethan Stryges, pour VCM.

## Porte de Leminkainen

## Hier dans l'après-midi, l'amiral Stuart a annoncé la perte d'un navire de guerre de la flotte de la Maison du Lion.

Il y a dix jours, les escorteurs « Indomptable » et « Téméraire » patrouillaient près de la porte de Leminkainen quand un vaisseau de combat est entré dans le système. Les deux vaisseaux se sont donc approchés pour identifier l'intrus et ils ont pu constater qu'il s'agissait d'un escorteur du même type que le leur. Une fois le contact radio établi, leur surprise a été encore plus grande d'entendre un homme qui prétendait s'appeler Jeremy O'Donnel Hawkwood, c'est à dire le nom du capitaine du « Téméraire » ! Le plus troublant était qu'il parlait avec la même voix que le vrai capitaine et qu'il prétendait également commander le « Téméraire »... Décidé à éclaircir cette plaisanterie de mauvais goût, le capitaine O'Donnel donna l'ordre

d'aborder la copie de son navire, ce malgré les protestations véhémentes d'un passager de la « copie ». Cet homme, le docteur Aloïs Mc Farlan, se lança dans des explications confuses au sujet d'univers parallèles et de matière à polarité inversée. Rien n'y fit et, quelques minutes avant le contact, une navette quitta le bord de la copie du « Téméraire ».

Le capitaine William Dexter Hawkwood de l'« Indomptable » rapporte qu'au moment du contact une énorme explosion eut lieu, qui faillit bien détruire son navire. Après avoir réparé ses senseurs, l'« Indomptable » balaya le secteur à la recherche de survivants. Mais, des deux vaisseaux, il ne restait que de rares débris et la navette resta introuvable. Après enquête de notre part, il s'avère qu'un docteur Aloïs Mc Farlan a bien enseigné à l'Académie Interatta. Mais il y est mort il y a 6 ans lors d'une expérience de nature inconnue...

De notre correspondant Ethan Stryges, pour VCM.

Byzantium Secundus -  
Station spatiale Cumulus

## Cette nuit, une violente explosion a secoué la station Cumulus.

Il était 1 heure du matin quand un incendie s'est déclaré dans le hangar 47. Les systèmes anti-incendie se sont déclenchés rapidement, mais le feu s'est étendu à des fûts de produits dangereux qui ont explosé. L'explosion a provoqué une brèche dans la coque qui a provoqué l'isolement de tout le secteur. Le service de sécurité a découvert trois cadavres d'Ukari dans les décombres. On ne déplore pas d'autre victime sur la station.

D'après les premiers éléments de l'enquête, il semblerait que les trois individus décédés étaient en train de déplacer des bidons de divers produits toxiques introduits sur la station de manière illégale. Probablement suite à une négligence, ces produits ont du entrer en contact et ont provoqué l'explosion.

De notre correspondant Ethan Stryges, pour VCM.

## Nouvelles des Mondes Connus

Byzantium Secundus-  
Un otage libéré

**D**ix mois après son enlèvement, Lana Zelvian, fille de Stuart Zelvian (Consul des Ingénieurs et responsable de la production du sérum de longévité), a été libérée après l'assaut lancé par un commando des Recruteurs conduit par le Baron Dorian Hawkwood. Tous les ravisseurs présents sont morts au cours de cet assaut.

Il y a donc six mois, Lana Zelvian était enlevée par un gang au sortir de la fête de Lux Splendor organisée à l'ambassade Hawkwood. Au cours de cette attaque, les ravisseurs blessèrent plusieurs personnes dont le Baron Dorian Hawkwood, fiancé de mademoiselle Zelvian. Peu de temps après, les ravisseurs envoyèrent une oreille de leur otage, réclamant une rançon de 5 millions de Fénix. Par la suite, les prétentions des malfrats ne firent qu'augmenter pour arriver à leur dernière revendication datée d'il y a dix jours et qui fixait la rançon au chiffre extravagant de 20 millions de Fénix !

Probablement lassé des attermoissements de ses complices et alléché par la prime de 500 000 Fénix promis à toute personne aidant à la libération de l'otage, un des ravisseurs a trahi et transmis l'emplacement de leur cachette aux forces de sécurité. D'après le témoignage de Dorian Hawkwood, quand l'unité d'assaut est intervenue, les ravisseurs avaient découvert la trahison de leur collègue et était en train de le torturer sous les yeux horrifiés de mademoiselle Zelvian. A ce jour, on ignore toujours si les ravisseurs appartenaient à une organisation ou s'ils ont agit seuls.

De notre correspondant Ethan Stryges, pour VCM.

Byzantium Secundus - Finale  
de Rollerball

**C**omme tout le monde le sait, demain doit avoir lieu la finale de la Super Coupe de Rollerball qui verra s'affronter les Devils de Jakovgrad (Severus) et la Night Legion de Samarkand (Istakhr).

Et ce matin, le coach de la Night Legion, équipe constituée entièrement d'Ukari, vient d'annoncer que sa joueuse

## Communiquer du temple Avesti

*L'humanité entière est coupable, elle a détruit l'oeuvre du Pancréateur. Mais le Pancréateur dans son infinie bonté a eu pitié de nous, pêcheurs indignes. Malheur à ceux qui refuseront d'expier sur le chemin du salut, ils tomberont sous le joug des Qlippoth. Celui qui souffrira dans sa vie verra les portes de la rédemption s'ouvrir à lui.*

vedette a été enlevée cette nuit. Syra Na Draka a déjà marqué 20 buts lors de cette compétition, ce qui fait d'elle le meilleur buteur de toute l'histoire de la Super Coupe.

A l'annonce de cette nouvelle, Butcher Bob, meneur de jeu des Devils qui a tué 22 adversaires lors de cette compétition (dont 12 lors du match contre les Lions de La Nouvelle-Chartre), a déclaré : « Sui qu'à fait ça, f'rai bien d'relâcher la pâte. J'veux la tuer sur l'terrain, moi. Si y m'empêche d'le faire, j'le r'trouv'rais et j'lui f'rai sa fête à c't'enculé ! »

Le coach de la Night Legion n'a fait aucun commentaire pour le moment, mais d'importantes forces de police ont été rassemblées pour contenir tout débordement de la part des supporters al-Malik.

De notre correspondant Ethan Stryges, pour VCM.



## Publicité

La Compagnie des Armateurs de Criticorum vous propose ses croisières à bord du Narval Stellaire. Montez à bord de ce vaisseau unique et découvrez une autre ère de la navigation, où les traditions du passé se marient agréablement au modernisme du présent.

Imaginez-vous un seul instant confortablement installé dans la navette qui vous amène au Narval Stellaire, un verre à la main... Vous discutez avec votre voisin, quand celui-ci s'arrête au milieu d'une phrase, une expression d'émerveillement sur le visage. Vous regardez par le hublot et vous apercevez, flottant dans le vide, un vaisseau aux formes pures, il vous évoque un dauphin d'un blanc pur ayant échappé aux mers de Teyr-Sainte. Vous avez d'abord du mal à en croire vos yeux, ses dimensions sont gigantesques, 300 mètres de la proue à la poupe, 50 mètres de diamètre.

La navette se rapproche et vient s'arrimer au sas principal, au milieu du navire. Vous débarquez et commencez à

remonter la galerie principale qui présente des hologrammes des différents mondes que vous allez visiter, lors de cette magnifique croisière. Vous pouvez également y découvrir certains des plus beaux trophées ramenés par vos prédécesseurs.

Après un court trajet, vous pénétrez dans le Hall Gailbreath, qui porte le nom d'Anton Gailbreath, découvreur du Narval. Là, le capitaine Deucalion, le héros des guerres contre les symbiotes, et ses officiers vous accueillent autour d'un verre de champagne. En sirotant votre verre, vous pouvez découvrir les boutiques qui bordent le Hall et où vous pourrez trouver tout le nécessaire à votre voyage. Du Hall, deux couloirs s'étendent, l'un vers la proue, l'autre vers la poupe. Le premier vous conduira à la salle à manger, avec sa vue panoramique sur l'espace, à la salle de bal, au théâtre du vaisseau et à divers salons privés. Vers la poupe, vous trouverez la bibliothèque, le casino, deux salles de spectacle plus petites ainsi que la salle des trophées.



Mais vous venez de finir votre verre et une hôtesse s'approche de vous pour vous conduire à votre cabine sur l'un des six ponts passagers situés au-dessus de vous. Deux escaliers monumentaux et des batteries d'ascenseurs vous permettent de vous y rendre.

## Nouvelles des Mondes Connus

Vous arrivez à votre cabine qui se compose d'un salon, de trois chambres (dont une pour les enfants et une autre pour la gouvernante ou la camériste) et d'une salle de bain. Il y a quelques mois, vous avez exprimé vos desiderata en matière de décoration, et vous pouvez constater que toutes vos instructions ont été suivies à la lettre. Pendant que vos serveurs installent vos affaires, vous vous demandez si vous n'iriez pas faire un tour au hammam le temps d'un massage. Mais, finalement, vous décidez plutôt de vous rendre sur le pont des étoiles pour aller vous recueillir dans la chapelle.

A la sortie de l'ascenseur, vous restez estomaqué par le spectacle grandiose que vous contemplez à travers la coque transparente de ce pont. Byzantium Secundus flotte au dessus de votre tête telle une boule grise cernée de nuages, un navire de la flotte impériale, en route vers quelque mission urgente, passe non loin. Vous reprenez contenance en entendant les cantiques majestueux qui s'élèvent depuis la chapelle, alors que de l'arrière vous parviennent les cris de joie des enfants qui se sont précipités pour profiter de la piscine aux étoiles - qui vous donne l'impression de flotter aux milieux des astres et du vide infini de l'espace.

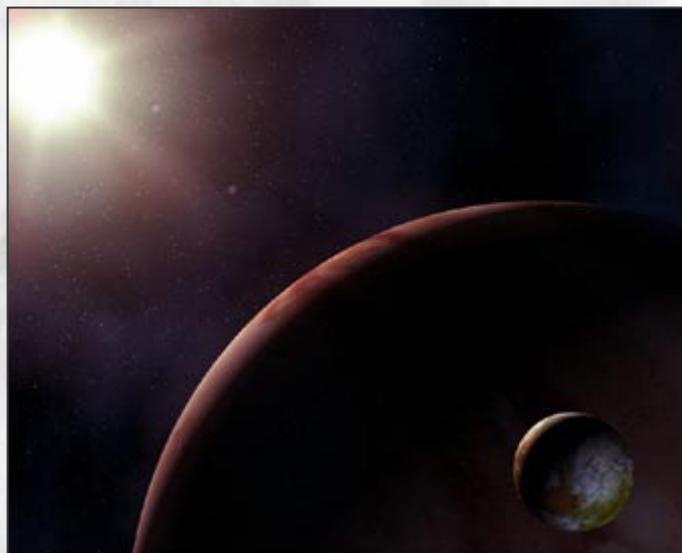
Des gens en tenue de sport vous dépassent pour se rendre vers le gymnasium, quand votre communicateur se met à sonner. Il s'agit votre épouse qui vous demande de la rejoindre au kiosque à musique au pont -1 pour assister à une représentation impromptue donnée par le virtuose Karel Drapsky. C'est une occasion à ne pas manquer et vous vous rendez rapidement jusqu'à l'arboretum. Là, vous savourez ce moment de bonheur musical au milieu de la nature verdoyante d'une journée de printemps.

L'après-midi touche à sa fin et vous retournez à votre cabine afin de vous préparer pour la réception de ce soir. Pour l'occasion, la piscine a été couverte et sert de salle de réception. Tous les passagers sont présents pour saluer le départ du navire. Vous savourez le buffet et écoutez les discours d'une oreille distraite quand une exclamation s'élève de la foule. Le Narval commence à bouger. Byzantium Secundus commence à s'éloigner, d'abord imperceptiblement, puis de plus en plus vite. Non, vous ne rêvez pas, vous êtes bien à bord du Narval Stellaire, le plus beau paquebot de tous les temps, en route pour la plus fabuleuse des croisières qui vous mènera pendant un an à travers les Mondes Connus.

Partant de Byzantium Secundus, le Narval Stellaire se rendra d'abord sur Madoc pour vous permettre de découvrir les atolls de Turquoise où vous pourrez déguster les incomparables fruits de mer de la région. Vous pourrez également aller nager en compagnie des Oro'ym et les accompagner dans leur chasse au redoutable requin-serpent.

Après ce séjour paradisiaque, vous embarquerez pour poursuivre votre route jusqu'à Kish, où vous pourrez admirer les magnifiques jardins et palais de la famille Li Halan, enchâssés au milieu des déserts brûlants. Les deux semaines de votre séjour sur Kish passeront comme dans un souffle que vous reprendrez déjà votre périple vers Criticorum, la planète des intrigues. Vous arriverez juste à temps pour assister à l'événement de l'année, le Jour de la Liberté, où des dizaines de criminels se battent jusqu'à la mort dans l'arène pour recouvrer le bien le plus précieux qui puisse exister. Installez-vous dans les meilleures loges, vous pourrez parier à votre aise sur vos favoris.

Après cela, direction Severus pour découvrir les jungles impénétrables de ce monde que l'on ne compare pas à une



émeraude pour rien. Vous pourrez admirer la jungle dangereuse depuis les puissantes cités forteresses Décados, ou de plus près si vous décidez d'accompagner nos guides pour une chasse à l'Ascorbite - qui sera sans nulle doute mouvementée.

Après l'atmosphère pesante de la jungle, votre voyage vous conduira vers la chaleur sèche du désert d'Istakhr. Vous y découvrirez l'infini variété de couleurs que peut prendre le sable du grand désert. Avant de repartir, vous aurez l'occasion de parcourir les ruelles étroites du grand marché de Samarkand, où les senteurs des Mondes Connus et d'ailleurs se mélangent dans un parfum enivrant.

Après avoir quitté le marché d'Istakhr à regret, vous ferez route vers Delphes. Là, vous irez explorer les prodigieuses ruines Anunnaki qui parsèment les montagnes. Vous pourrez également vous livrer aux joies de la chasse en traquant les terribles Vers des glaces qui vivent aux creux des pôles.

Le voyage jusqu'à Teyr-Sainte vous laissera tout le temps de vous réchauffer et de vous préparer à visiter le berceau de l'humanité. Il y a tant de choses à voir, de monuments à visiter, de cathédrales millénaires où aller faire ses dévotions, que vous n'aurez guère de temps à perdre, avec les deux seules semaines où le Narval restera à quai pour tout observer.

Ensuite, en route pour Aragon pour y admirer les tempêtes de feu qui se déchaînent dans la nébuleuse d'Esperi et qui enflamment le ciel nocturne de la planète. Mais l'arrêt sur Aragon n'est pas qu'esthétique, il est aussi l'occasion de vous proposer une chasse unique mise au point il y a peu par des jeunes nobles Hazat. Il s'agit ni plus ni moins de se rendre sur Alvarado, la géante gazeuse du système, pour y chasser la grande Raie tachetée. Un prédateur géant qui respire de l'ammoniaque et particulièrement vicieux. Tuer une Raie est un exploit que bien peu de nobles peuvent mettre à leur actif !

Finalement, chargés de souvenirs et d'histoires, vous retrouverez Byzantium Secundus pour reprendre votre train-train quotidien, l'esprit encore enivré par cette traversée.

**N'hésitez plus, cette croisière est faite pour vous et ne coûte que 10 000 Fénix par personne.**

Lord Grigor Dorianovitch.

## Le VCM vous propose une nouvelle dans l'univers de Fading Suns.

\*\*\*

La revanche m'appartient, comme disent les dieux du passé. Et bientôt, elle sera nôtre, mon amour. Je l'ai retrouvé. Enfin je l'ai retrouvé. J'ai traversé les étoiles, ma tendre, et à présent, il est à portée de mes mains. Je ne suis guère qu'à quelques heures de ma destination. Je peux déjà presque sentir sa peur.

Tombent les ténèbres...

...et le silence. La ville me sait ici, au plus profond de ses os. Elle peut sentir ma présence. Mais tout est paisible, elle sait qu'elle a mieux à faire que de s'interposer entre le chasseur et sa proie. Voilà qui me convient. Ceci, et la pensée que mon but me fasse parcourir cette cité que j'exècre. Voir la lie de l'humanité dans toute sa misère, cherchant aveuglément le salut en vain, se noyant dans sa propre ordure. Avidité, peur, haine. Une puanteur qui offense chacun de mes sens. Je me serai peu à peu habitué aux cités tout au long de ma quête, j'aurai parcouru des dizaines d'entre elles, certaines plus grandes, d'autres plus petites, mais aucune ne m'aura jamais autant écœuré, que ce soit pour ses murs ou pour ses habitants grouillants.

Je me déplace tel un murmure dans la nuit. Toute une vie, je me suis préparé pour ce moment. Je ne porte d'autres armes que celles auxquelles ma naissance m'a donné droit. Nul besoin de l'acier allongé. Il ne ferait que me ralentir. Je me faufile sans laisser de traces entre les ramassis de l'humanité. Comme une feuille portée par une douce brise d'un mois d'été, je les survole, passant d'un toit à l'autre. Ces êtres ne voient que ce qu'ils désirent bien voir, scrutant les cieus avec leurs yeux avinés, rêvant d'un jour meilleur. Tous aveugles à mon passage.

Cette ville, ces gens. Tout cela s'étend sous mes yeux. J'attends, je veille en silence, et... je m'élançai de nouveau à travers le chancre pourri, droit au cœur. Peut-être que mes actes libéreront ces gueux impuissants, peut-être que non. Il ne m'appartient pas de rêver à leur futur. Je n'y pense déjà plus.

Chaque seconde semble durer des siècles, mais je reste patient – la crainte de la découverte, de l'échec, de la justice flouée est omniprésente. Mais elle ne me ralentira pas. Ces peurs viendront me nourrir et me donner la force dont j'ai besoin. Voici les derniers mètres – toujours les plus dangereux lors d'une chasse. Et cette proie est la plus redoutable d'entre toutes. Mais elle ne peut m'arrêter, elle ne l'a jamais pu, hier comme aujourd'hui.

Quelle ironie que le château de mon adversaire – dommage que je ne puisse la savourer. Un monceau de verdure et de jardins dissimulé derrière des parapets et des créneaux, retranché, sûr. Coupé de la marée putride des masses qui vient se briser sur ses murs, non pas coupé de moi. Je n'y vois qu'un espace où se cacher, un silence couleur noire dans lequel ramper. Pas un seul garde ne peut plus me sentir. A l'extérieur, ils auraient pu me trouver avec un coup de chance, mais pas maintenant. Son arrogance, pétrie par son pouvoir et sa richesse, le condamne comme elle l'avait déjà condamné des années en arrière.

Les derniers pas jusqu'à sa porte se passent comme dans un rêve éveillé, et quatre silhouettes s'effondrent silencieusement – elles ignorent ce qui leur arrive comme j'ignore qui elles sont. Et me voilà entré. Dans l'antichambre du sanctuaire où tout ma haine se concentre. Où m'attend l'âme noircie qui a consommé ma vie depuis si longtemps. Derrière une simple porte.

D'un geste brusque, elle s'ouvre, et je m'avance dans sa chambre. Je me fais léger, comme si un voile venait atténuer le martèlement de mes pas. Je marche sans même frôler les feuilles qui

jonchent le plancher de bois obscurci. Elles auraient pu trahir un piètre chasseur, quant à moi, elles m'offensent plus qu'elles ne me gênent. A travers les soieries bleu pâle tendues et la rumeur d'une aube proche, je me rapproche encore un peu plus. Il est endormi. Inconscient. Paisible. Une colère ancestrale s'empare de moi, ébranle mes sens. Mon tortionnaire, se reposer de la sorte ! Mais du calme. Je me concentre, j'inspire profondément, ma colère s'estompe. Ma revanche ne sera en aucun cas un acte sauvage, irréfléchi. Ma revanche mérite beaucoup plus. Mon amour mérite beaucoup plus.

*Après avoir appris le triste récit de la bouche mes fidèles serviteurs sous le choc, avoir entendu ce qu'avait subi mon amour, je ne pus esquissier le moindre geste. A ce moment même, mon chemin était tracé. De cette minute jusqu'à aujourd'hui. Je marchai au-delà des limites du temps pour retrouver le monstre responsable. Malheur à moi, qui n'avait pas été là pour prêter main forte. Il aurait mieux valu que je meure au cours de la bataille, aux côtés de ma douce, plutôt que d'endurer ce qui allait se produire. Mon orgueil m'avait fait me tenir à l'écart. Elle avait tant souhaité que je reste à ses côtés, et l'air était lourd des senteurs du printemps – sa saison préférée. Elle avait toujours adoré ce soleil voilé des fins d'après-midi, tandis qu'il me donnait l'impression de m'assoupir. Mais cette fois-ci, il m'avait fallu partir, il m'avait fallu me séparer d'elle, pour participer à la chasse du seigneur voisin. Il m'avait fallu montrer mes talents, faire mes preuves une fois de plus face à mes pairs. Je n'avais jamais compris ce qui se passait, jusqu'à ce que ce sentiment s'échappe. Il s'apprêtait à s'évanouir et j'amusais mes amis, avec le récit de mes faits et gestes, alors que ces pleutres assassins tombèrent sur notre paisible foyer. La piste était déjà froide lorsque je m'en revins de ma chasse victorieuse. Mais le temps ne put me cacher la vérité. Des braises et des cadavres purent m'expliquer. M'expliquer cette attaque soudaine, et cette résistance vaillante mais condamnée d'avance. Ceux qui avaient succombé reposaient le dos contre ma demeure, transpercés uniquement par devant, aucun n'avait pris la fuite. Je n'en aurais pas moins attendu de mes gardes. Je me sentis esseulé, alors que j'examinais les cadavres avec un sentiment de sourde horreur, puis de plus en plus vite, panique au ventre. Où pouvait-elle être ? Las, elle s'était envolée, les Seigneurs esclavagistes avaient dérobé celle qui faisait ma fierté, volé mon amour. Enfin, je sus que faire. Il me fallait la retrouver.*

*Ils l'avaient emmenée, ça ne faisait aucun doute pour l'un de mes sens. Ses empreintes mélangées à celles de leurs pieds lourdement chaussés, ils l'avaient entraînée au loin. Une captive, pour une raison que je me refusais à envisager. Leur arrogance leur avait fait oublier d'effacer leurs traces. Autrefois, j'aurais étouffé de rage face à une telle insulte, mais aujourd'hui, cela ne faisait que s'ajouter à la liste de leurs péchés pour lesquels ils devraient répondre. Je savais alors même qu'une chose était sûre, je serais vengé.*

*Par monts et par vaux, je les talonnai. Ils étaient nombreux et bien armés, encombrés de prisonniers qui les ralentissaient, mais ils avaient une longueur d'avance de plusieurs jours. L'exigence me poussait en avant, procurant à mon corps comme à mon esprit une force comme je n'en avais jamais connue auparavant. Jamais je ne ralentis ou m'endormis, possédé comme je l'étais, tel un dieu de la guerre d'antan devenu chair et os. Mais pour mon malheur, je ne pus les rattraper avant qu'ils ne rejoignent leur havre. Leur vaste citadelle, cernée de pierre grise, s'élevait comme un abcès au-dessus de la verte terre. Et leurs jardins domestiqués et terrassés, et leurs canaux luisants. Une parodie difforme de la terre à laquelle je donne le nom de 'foyer'. Le doute m'assaillit pour la toute première fois – comment pourrais-je m'introduire ? On me verrait sans aucun doute à l'intérieur. Que pouvais-je faire ?*

*J'attendis, non pas avec cette attente du chasseur, mais avec celle de l'être paralysé face à l'inconnu. Jamais je ne m'étais éloigné de la sorte de mon foyer. Quelle était la marche à suivre ? La providence, cette maudite mégère, daigna me sourire, caché comme je l'étais sous le couvert de la forêt. Mon inaction allait payer, m'aidant et jouant contre moi à la fois. Ma proie vint d'elle même. Au petit matin du*

## Exclusivité

*troisième jour, ma veille arriva à son terme. Il chevaucha à l'extérieur de son bastion, les rais de l'aube embrassant l'or brodé sur ses robes, les membres de sa suite tout aussi élégants. Sur de fins chevaux noirs, ils s'élançèrent à la chasse. Le Seigneur et son entourage – plus que je ne pouvais en compter – ses gardes, ses serviteurs, ses maîtres-chiens et ses dresseurs. Et je la vis elle. En leur compagnie. Enchaînée et traînée derrière le gros des hommes du Seigneur. Mon cœur fit un bond. Elle n'était pas morte. Mon inaction n'avait pas été vaine. Il me fallait me rapprocher. Leur trajet sous les verts couverts ne pouvait qu'aider ma cause.*

*Avec précautions, je rampai derrière eux, ils se déplaçaient bien plus lentement que lors du combat. Mais je fus bien plus prudent. Je franchis l'épéron qui surplombait leur campement à la tombée de la nuit. Leurs tentes avaient été levées, et des lanternes où brûlaient de faux feux dressées. Ma femme n'apparaissait nul part. Elle devait se trouver à l'intérieur de l'une des tentes, devinai-je. J'espérais en apprendre davantage – mon souhait fut bientôt exaucé, et bien plus encore.*

*Je me faufilai et m'accroupis, aisément dissimulé par la nuit et la nature aux yeux de leurs gardes étourdis, afin d'observer. Se serait mentir que de dire que je ne fus pas captivé, jamais je n'avais étudié les Seigneurs d'aussi près. Leurs manières précipitées me laissaient penser aux abeilles : tant d'automates concentrant leur essence même pour servir la reine. Je me souvins également des douleurs encourues lorsque l'on tailladait un essaim. Mieux valait faire attention, si jamais une occasion se présentait. Mon inertie fut alors dérangée, par les rumeurs d'activité provenant d'un peu plus bas. Des serviteurs couraient ça et là, mus par une énergie frénétique. Je m'avancai pour découvrir les raisons – ce devait être pour leur Seigneur. Pour son agrément. Exact. Ensemble, plus rapidement que je ne l'aurais cru, ils bâtirent une arène rudimentaire, clôturée de câbles métalliques dont ils avaient emporté des rouleaux entiers. La terrasse d'observation du Seigneur fut érigée au-dessus de la limite nord, lui procurant une vue d'ensemble. Mais dans quel but ?*

*Comme pour le reste. Pour satisfaire ses quatre volontés. Un froid enserra mon cœur alors que le rideau se levait. Ils avaient préparé un spectacle, ce qui était censé être une représentation pour le Seigneur siégeant sur son trône. Son divertissement, ce spectacle conçu pour l'amuser et qui allait m'anéantir. Une partie tout entière de moi allait disparaître à cet instant. Mon regard ne pouvait se détacher de ma femme, alors qu'on l'emmenait. Elle était toujours enchaînée, son pelage couvert de poussière. Impossible d'écarter les yeux. Ils la firent avancer, jusqu'au centre de l'arène crasseuse, comme si elle n'était qu'un vulgaire animal. Je priai sans espoir pour qu'elle me fisse signe, pour qu'elle m'enjoignît de venir la secourir. Mais rien. Ses yeux n'étaient que tristesse, son esprit brisé, bien avant que les chiens de chasse ne viennent la déchiqeter à terre. Des larmes brûlantes vinrent emplir mes yeux, je ne pouvais plus faire le moindre geste. Lorsque enfin je pus voir de nouveau, elle n'était plus. Son esprit était parti rejoindre nos ancêtres. Elle était libérée de la douleur et du tourment hantant mon monde.*

*Elle m'avait quitté. J'aurais voulu m'arracher les yeux, pour ne plus voir les chiens profaner celle qui avait été ma femme. Mon regard tomba sur le grand Seigneur. Il sirotait une tasse de thé et conversait avec un aide de camp. Il n'avait pas même daigné jeter un œil sur le spectacle qui se jouait face à lui. Je sentis la honte et la colère bouillonner dans les tréfonds de mon estomac. Jamais elle n'aurait mérité ceci. Ma quête était fixée, dès à présent.*

*Lorsque cette nuit mourut, lorsque les valets s'en furent allés, je me glissai à travers le cantonnement et subtilisai son corps. On l'avait jeté au loin comme un déchet. Je l'emmenai hors de ces lieux, et dans le jardin que nous partagions autrefois, je l'ensevelis. Aux côtés de sa tombe, je pleurai pour la dernière fois.*

*Puis je m'en revins.*

Sept années standards se seront écoulées, depuis ce jour. Je revins dans sa place-forte pour trouver vengeance, mais rien. Il s'était

évanoui. Cela m'aura pris du temps, mais j'ai appris. Beaucoup appris. Ma proie était bien un Seigneur. Mais pas de ce monde-ci. Un visiteur d'une autre terre, introduit dans ma vie. On l'avait ôté soudainement, rappelé pour des affaires bien plus importantes. C'est ainsi que j'appris l'existence de l'univers qui m'entourait. Et comment trouver ma voie vers les cités, et, à travers la douleur et la besogne, le chemin depuis la planète qui m'avait vu naître jusqu'aux étoiles.

Je le pourchassai de monde en monde. Rien ne m'échappa durant ma quête, pas une seule pierre que je ne retournai pas. Je ne peux plus me souvenir du nombre de personnes que j'ai pu tuer pour retrouver sa trace, ou de toutes les façons dont j'ai pu être humilié ou avili au cours de mes recherches. Mais j'avancai pas à pas, avec chaque cirque, avec chaque exhibition de monstres...

Jusqu'à aujourd'hui même. Maintenant, je me tiens au pied de son lit.

Maintenant, ma douleur peut s'écouler librement.

« Faillir est humain, pardonner divin. » les ai-je entendus murmurer. Mais je ne suis ni dieu, ni humain. Qu'ils sachent combien il a souffert avant de périr. Il m'aura amusé, j'aurai joué avec lui avant que ma rage ne nous emporte tous deux, avant qu'il ne rende son dernier soupir. C'est alors qu'il me supplia de le lâcher. Mon seul regret sera de ne pas avoir pu prolonger son cauchemar.

A présent, la fin est proche. J'arrive au terme de ma course. Nul lanterne pour me rappeler à travers les ténèbres. Ma dernière chasse s'est achevée. Et maintenant ? J'ai tout le temps... le temps de m'arrêter.

Les premiers tirs semblent sortir d'un rêve. Un lourd impact dans mon dos, comme si j'étais frappé par une branche volante ou une massue. L'onde de chaleur lancinante me donne la fausse impression d'un enfer dévoreur, et l'odeur des poils calcinés monte jusqu'à mes narines.

Des blasters. Un sourire s'affiche sur mes lèvres, alors que je me tourne pour faire face à mes bourreaux, ses gardes. Trop tard pour qu'ils puissent secourir leur maître. Beaucoup trop tard. Ils brandissent leurs blasters, engoncés derrière le cuir métallique de leurs armures. Mais ils ne peuvent dissimuler leur peur, dont l'odeur emplit l'air. La brûlure dans mon dos se fait de plus en plus ardente, ma vue se brouille, teintée de rouge, mais je souris toujours. Je fais un pas en avant.

Ils tressaillent. L'un lâche son arme, et tourne les talons pour se mettre à courir. Je le laisse faire. Je le laisse aller raconter le récit de cette journée. Toute légende doit bien débiter quelque part. Celle-ci commence alors que mon histoire s'achève. Mon dos se fait de plus en plus brûlant, la chaleur envahit ma poitrine, écartant les doigts glacés de la mort pour un instant. Seulement un instant.

Fin, enfin. Ma Némésis est vaincue, mes ennemis dispersés, mon amour... mon doux et tendre amour vengé. Quelque part, dans les ténèbres grandissantes, j'entends de la musique... et des rires. Je n'aurai pas trahi ma mie, mon peuple, mes ancêtres. Un dernier regard, la peur est devenue épouvante dans les yeux des gardes, alors que je me hâte pour retrouver mon créateur. Ils savent qui je suis. Vorox.

\*\*\*

*Ce texte, connu aujourd'hui sous le nom d'Hérésie d'Ungavorox, fut traduit du Vorox d'origine par Venjh Llere Osiron, du département de Xéno-archéologie de l'Académie Interatta.*

*Ce document semble apparaître comme étant la confession du meurtre de Qui San Li Halan en 4367, par le Prêtre-Roi Ungalavonto, peu après la campagne de pacification d'Ungavorox. Cette mort fut tout d'abord attribuée au demi-frère de Qui San, Sheng Mi Li Halan, exécuté ainsi que sa famille par le Baron Justus Li Halan, après les tortures rituelles.*

Père Kemal du Temple Avesti.

## ROCKING ROCK

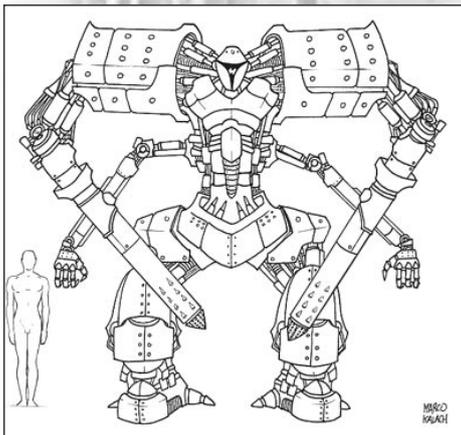
**P**ersonne ne se souvient de Gemco.inc, un minuscule Zaibatsu, spécialisé dans l'exploitation minière.

Le développement de leur firme sur Sathra's Boon (ex Sutek) leur avait permis de fonder une petite colonie sur un des satellites errant dans ce système, appelé Ulango. Attirés par la promesse de trouver de la trinite, un isotope ultra-radioactif utilisé dans la fabrication des micro-générateurs à fusion, les mineurs débouchèrent de toutes parts. Le satellite était composé en grande partie de ce minerai, mais les conditions extrêmes, conjuguées aux rumeurs de cultes mystérieux, tarirent plus vite le flot d'émigrants que de trinite. Puis vint l'insurrection des pilotes, liée au Sathraïsme. La base minière devint un port d'attache pour ces valeureux combattants de l'inutile. Les forces des Zaibatsu, équipées de boucliers anti-Sathra, bombardèrent rapidement cette base.

**Le miracle de la bête d'acier**

Ulango fut récupérée pendant la Diaspora par un consortium marchand qui utilisait des robots pour affronter les conditions terribles de vie sur Ulango. Fabriqués pour produire un rendement maximum, ils ne disposaient que d'un cerveau très primitif, mais leur taille était inversement proportionnelle à leur intelligence. Les quelques humains utilisés pour la maintenance des machines vivaient un enfer perpétuel, toujours à la limite de la dose mortelle de radiation.

C'est pendant un voyage de Zacharie que Sainte Maya décida d'aller prêcher la justice auprès de ces mineurs opprimés. Elle était montée clandestinement dans un des cargos de la compagnie. Son action attira l'attention du comité de sécurité de l'entreprise, qui ne désirait surtout pas entendre parler de revendications sociales. Le directeur de la station ordonna que soit chassée Sainte Maya. Elle refusa, et les mineurs prirent les armes. Le directeur ordonna que Sainte Maya passe de vie à trépas. Devant la justesse de ses propos, les gardes refusèrent de la tuer. Alors le directeur fit appel à l'une de ses machines pour qu'elle soit éliminée. La bête s'en approcha pour la concasser, lorsqu'elle pointa son arme sur la tête du directeur. Si le robot s'approchait encore, elle le tuerait. Le dilemme



terrassa le monstre, qui s'abattit sur le directeur. Cet épisode de la vie de sainte Maya fut renommé à l'époque, et fut nommé le mirade de la bête d'acier. La firme eut un procès retentissant et perdit ses acquis. Les pèlerins de Sutek et d'ailleurs vinrent en masse voir le lieu du miracle et la carcasse du monstre.

La Seconde République étouffa rapidement les pèlerinages, et l'Eglise permit à une petite entreprise d'exploitation minière de s'installer, à la condition qu'elle n'utilise pas de robots pour recueillir le minerai. Au fil des propriétaires, il advint qu'Ulango, dont la masse commençait à décroître sensiblement, échut à une riche scientifique, intéressée par les propriétés de la trinite. Les mutations qu'elle produisait à long terme sur le corps étaient impressionnantes, pour leurs stabilités et le bienfait que les mineurs en retiraient. Certains disposaient d'un épiderme renforcé, qui leur permettait de se protéger un tant soit peu contre les rayonnements

de la trinite.

**La reine de verre**

Marguerite Sherkinne, spécialisée dans la biochimie génétique, et cobaye assidue de ses propres découvertes, était surnommée la reine de verre à cause de la pâleur de son épiderme, qui laissait passer une partie des rayons solaires. L'argent peut faire des choses à l'homme qu'il va regretter toute sa vie. Des enfants furent conçus sur cette station, et vendus à SherkinneCorp. Après de multiples expériences infructueuses, Sherkinne réussit à composer des mutants totalement adaptés à leur milieu, et capables de se reproduire. Des colosses énormes, à la carapace de chitine, capable de creuser le sol de la mine à mains nues, sans aucun trait humain. Lorsque les autorités de Sutek eurent vent de la création de ses créatures, il était trop tard, elles avaient commencé à se reproduire, et servaient dans SherkinneCorp avec le même statut que les autres mineurs. C'est d'ailleurs ce qui précipita le sort de Sherkinne. Les autres mineurs ne pouvaient rivaliser avec les « crabes radioactifs », et les mutants, eux, ne disposaient pas d'installations à leur taille. Une grève sans appel commença.

C'est après avoir tenté de descendre sur Sutek, que le chef des révoltés décida de tuer Sherkinne. En effet, si sa carapace lui permettait tout à fait de vivre dans une atmosphère terrienne, son poids était un obstacle infranchissable à une vie dans une pesanteur normale. De plus, il était considéré comme un monstre. Les mutants s'unirent aux mineurs, et détruisirent toutes les installations avant que le service de sécurité ne puisse intervenir. Sherkinne fut jetée dans l'une des concasseuses de la mine. Ulango fut alors abandonnée par les humains. Des firmes sans scrupules échangeaient la trinite contre un peu de nourriture avec les mutants. Ils étaient sans cesse au bord de la famine, et durent apprendre à faire fonctionner les instruments de la station. Nul ne connaît véritablement la façon dont c'est déroulé l'expérience, mais il est certain que les mutants acquièrent rapidement la faculté de générer leurs propres sources d'oxygène et d'énergie. Certains parlent d'une aide d'un convent sathraïste, contre un bon accueil. D'autres supposent qu'un assistant de Sherkinne aurait survécu.

Toujours est-il que les expériences que Sherkinne n'avaient jamais osé mettre en œuvre furent paradoxalement tentées, et les monstres s'adaptèrent. Respiration interne, exosquelette renforcé, et photosynthèse permirent aux mutants de vivre dans l'espace, sans combinaison ni nourriture.

**Zlan Orgulzi Chauki, "l'Avaleur de chats"**

La fin de la Seconde République approchait, lorsqu'un individu sans scrupules, Sire Zlan Orgulzi Chauki, mit la main sur des cartes mentionnant l'existence d'un gisement très important de trinite sur un astéroïde nommé Ulango. Le lieu l'intéressait beaucoup, plus pour sa proximité avec le Portail de Saut que pour le gisement. En effet, Zlan était un fidèle des enseignements de l'Ordo Draconis, l'un des principaux collègues antinomistes, et plus particulièrement du redoutable Twylau.

Lorsqu'il rencontra les mutants, il fut persuadé de rencontrer enfin des démons, et leur apporta des offrandes. Les mutants, qui n'avaient rien compris, gardèrent la nourriture pour d'éventuels naufragés. En tant qu'antinomiste modèle, Zlan comptait se servir de la proximité du satellite pour réveiller Sshlu'uthecch, le joueur de flûte bariolé. Pour cela il lui fallait organiser quelques suicides d'innocents personnages importants. Il utilisa ses pouvoirs psychiques pour convaincre des notables de s'adonner à quelques perversions innocentes. Puis sa secte prit de l'ampleur, et ses adhérents allèrent jusqu'à toucher les membres de l'Eglise. Il réussit à entraîner une noble vierge de la famille al-Malik sur Ulango, qu'il poussa au suicide, lui faisant croire que l'individu masqué qu'elle préférait pendant les

**Exclusivité**

« réunions » de la secte n'était autre que son père. Ensuite il convainquit le père de faire la même chose, puis il y entraîna le fils.

Mais les mutants, qui n'aimaient pas les activités que l'on pratiquait à leur porte, intervinrent. Ils chassèrent tous ces fous, avec le serment qu'ils ne répèteraient à personne l'existence de leur peuple. Zlan, prêt à revenir, périt durant la prise de pouvoir des Hazat, et ses notes furent confisquées. Le noble al-Malik ne dit mot de ce qu'il avait faillit subir. Cependant, ses descendants vivent toujours quelque part, n'attendant que le couteau d'un antinomiste pour achever le rituel.

**Padre Monguillo**

La connaissance d'Ulango fut perdue lors de la Chute. Ce n'est qu'en 4715 que survint la première rencontre conservée par écrit entre un humain et les Petros. Padre Monguillo était un prêtre zuraniste en fuite, poursuivi par des chasseurs de l'Eglise. Il parvint à passer inaperçu en se crashant sur un astéroïde perdu, dénommé Ulango. Son vaisseau avait trop souffert pour reprendre la route, et Monguillo n'avait pas de vivres. Destiné à mourir dans peu de temps, il accepta son avenir avec stoïcisme.



des pirates vit le jour en 4744, et rassemblait les repris de justice les plus dangereux, et les hérétiques les plus dépravés. Mais la poigne de Boonux, et la relative liberté de pensée, continuaient d'attirer davantage de bandits. Leur trésor commença à atteindre des tailles telles que les Castenda ne pouvaient concurrencer, et cette branche des Hazat devint de plus en plus compromise.

Lorsqu'une action conjointe des Justus, de l'Eglise et de la Ligue fut mise en œuvre, une formidable flotte se dirigea vers Ulango. A leur arrivée, il ne restait rien de la guilde des pirates. Un champ d'épaves entourait le satellite. Aucun survivant ne pu leur dire ce qui s'était passé. En fait, les Petros furent assez longs à se regrouper et à se mettre en branle. Ils se concertèrent, et de l'avis de leurs prêtres, ces créatures n'étaient pas des hommes, mais des démons. Ils venaient forcément de derrière le soleil, et étaient la cause de sa faiblesse croissante, qui les menaçait d'extinction. Leur idole représentait sans nul doute leur dieu, et devait à tout prix être détruite. Pendant la nuit, des Petros discrets se collèrent aux parois des vaisseaux. Puis, au signal, ils creusèrent tous dans le céramétal. En quelques heures, il ne restait plus un seul vaisseau à quai.

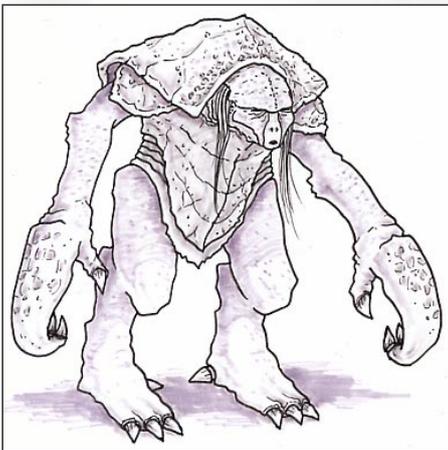
**Rock Utopy**

Les Petros n'ont pas grand chose à faire de leurs journées. Ils se nourrissent en dormant car la chaleur non filtrée du soleil les endort. Leur langage est une succession de gestes complexes, et de mouvements dont on les croirait incapables. Ils sont environ un millier, sur un bloc de plusieurs centaines de milliers de kilomètres carrés. Leur conseil des sages est constitué des plus vieux individus. Ils peuvent vivre jusqu'à 150 ans. Leurs enfants sont élevés dans des poches ventrales, puis dans une crèche. Certains individus, particulièrement bénis par les saints, sont capables de manifester des pouvoirs psychiques.

Plusieurs fois par jour, ils se rassemblent dans la station où ils ont vu le jour. Là, dans l'ancienne infirmerie, qui leur sert maintenant de crèche, un prêtre allume la radio et laisse parler les humains à sa place. Pour les Petros, les humains sont des êtres magiques, sages et fragiles, qui saisissent tout un ensemble de règles inhérentes à l'univers que ne peuvent voir les Petros. C'est pour cela qu'ils agissent souvent en dépit du bon sens.

Les prêtres continuent à entretenir les machines pour le jour où les humains reviendront, comme le leur a appris Monguillo. Cependant il est probable que leur idée des humains ne corresponde en rien à la réalité. Leurs activités tournent autour de l'art, et des concours de lutte. Ils sont de très habiles sculpteurs, de métal, de pierre ou de trinite. Ils sont aussi d'excellents danseurs et surfeurs, mais du vide. Le concours de lutte le plus prisé est celui qui se déroule dans les quelques salles conservées en apesanteur. Le gagnant est celui qui a le droit de recevoir les humains qui se présenteront, et, peut être, récompense suprême, de visiter les Mondes Connus.

Mystagogue Magus Ouroboros Flamel.



Les mutants, timides et méfiants, ne l'abordèrent que lorsque Monguillo fut au bord de la mort. Nourri de conserves vieilles d'une centaine d'années, soigné dans un local pressurisé vieux d'un millénaire, Monguillo se remit paisiblement de ses déboires. Il fut par la suite très surpris de comprendre le langage que parlaient les créatures. Elles avaient

en effet conservé les moyens de communiquer avec l'extérieur, mais sans les utiliser de manière active. Padre Monguillo resta parmi elles le temps de leur apprendre à adorer l'Usen Dheu, et les saints zuranistes. Il leur conseilla de rester cachées car les Mondes Connus n'étaient pas encore prêts à les recevoir.

Puis, comme elles se nommaient humains entre elles, Monguillo les baptisa Petros, du nom de certains esprits de sa religion. Dès qu'il eut réparé son rafiote avec des pièces de la station, il repartit. Son histoire circula dans les spatioports comme une bonne plaisanterie zuraniste, ou peut être une métaphore incompréhensible.

**Les colombes sanglantes**

L'histoire a circulé jusqu'aux oreilles du capitaine Boonux, individu cybernétisé jusqu'à la moelle et amoureux du profit. Financé en partie par les Hazat de la famille Castenda, il ne s'attaquait qu'aux vaisseaux de l'Eglise. Le nom de sa bande provenait du nom de son vaisseau, lui même baptisé ainsi à cause de la gargouille qui ornait sa proue. En guise de reconnaissance, ces pirates portaient des scaphandres à tête de colombes rouges. Profitant de leur « lettre de marque » Hazat, ils s'installèrent sur Ulango, en s'occupant uniquement des vaisseaux de la Ligue et de l'Eglise.

Les Petros ne les abordèrent pas, les prenant pour des démons, et restèrent cachés. Les bénéfiques accrurent leur réputation, et bientôt Ulango devint un repaire de pirates de la pire espèce, comme le remarquèrent les Petros, en repêchant les cadavres jetés par les coursives. Le capitaine Boonux, fort de son succès, décida de profiter de tous ces acolytes rassemblés, et de fonder une association. L'éphémère guilde

Exclusivité

## JOURNAL DE BORD

**V**ox Cognitorum Mundorum publie pour vous la suite du mystérieux journal de Jonas Nirm :

**Le 4 août 4995**

Ils nous ont eu. Nous ne devons notre survie qu'à l'aide du Pancréateur et la présence d'esprit de Matteo. Malheureusement, je ne sais pas si cela sera suffisant pour que nous nous en sortions.

Mais, excusez-moi, je ne vous ai pas expliqué ce qu'il s'est passé durant ces dernières 48 heures. Nous sommes donc partis en direction de cet astéroïde, après avoir loué une navette auprès des Auriges. Le voyage n'a posé aucun problème et la dextérité de Tamal, notre pilote a permis une approche discrète du côté caché du soleil. Après l'atterrissage, nous avons marché, en scaphandre, jusqu'à la partie éclairée du rocher. En d'autres circonstances, j'aurais trouvé ce spectacle magnifique. Mais aucun d'entre nous n'était d'humeur à s'extasier. De l'autre côté, nous avons découvert un bâtiment de structure apparemment assez ancienne semblant abandonné. Nous avons redoublé de prudence.

Matteo n'a eu aucun mal à ouvrir le sas ; il faut dire qu'il a reçu un entraînement des plus poussés chez les Xanthippes. La base était déserte. Nous avons fouillé chaque recoin, mais il n'y avait que des cadavres partout d'une antique guerre oubliée. Les systèmes de survie fonctionnaient encore malgré les années, les siècles peut-être et on pouvait voir quelques papiers à côté des machines pensantes laissant penser à d'antiques Sathraistes s'étant cachés là pour éviter les persécutions. Ils avaient dû finir par être découverts puisque des cadavres armés, à l'uniforme différent, jonchaient le sol. Mais, pas une trace des hérétiques. Et c'est donc dépités, n'ayant découvert aucune trace des Antinomistes, que nous nous sommes redirigés vers le navire. Mais, il n'y était plus !

L'œil exercé de Tamal nous fit alors remarquer qu'un point dans l'espace était notre navette qui partait à grande vitesse vers Manitou, et avec elle nos espoirs de retour ! Nos scaphandres n'allaient pas tarder à se vider et aucun navire stellaire ne passerait à proximité de ce coin perdu du système solaire avant des décennies... Mais, Tamal, refusant de se décourager proposa de rentrer dans la base. Avec un peu de chance, nous pourrions arriver à relancer suffisamment les systèmes de survie et à envoyer un message vers la planète...

Nous sommes donc revenu à la base. En entrant, une sensation bizarre m'envahit. Matteo réussit rapidement à localiser la zone de contrôle des systèmes de survie. Tamal parvint facilement à relancer un peu d'énergie. Il fut enfin possible d'enlever les scaphandres. Une fois ceci fait, Matteo commença à prospecter pour trouver une salle contenant une radio. Je me sentais alors de plus en plus mal ! Le Xanthippe trouva la machine, écarta le cadavre qui recouvrait la console ... mais le cadavre ne tomba pas ! Il se releva dans un geste d'une obscénité que seule une créature contrôlée par les pires engeances Qlipothiques peut produire. Tous les corps disposés dans la pièce se levèrent un à un comme sortant d'un long sommeil. Tamal commença à relancer la machine, tandis que Matteo et moi, prenant notre courage à deux mains, nous débutâmes une lutte désespérée pour repousser ces abominations infernales à l'extérieur de la pièce le temps que le

message soit lancé et qu'on vienne nous chercher.

Mais qui aurait le courage de venir nous chercher ? Ce ne fut pas notre préoccupation immédiate et les balles et les coups d'épée cassèrent de nombreux membres pourris avant nous ne réussissions à nous enfermer dans la pièce. Tamal envoya son message quelques secondes plus tard. Celui qui fut mon frère n'a vraiment plus rien d'humain. Ce piège est d'une intelligence diabolique, et je pense que sa mort est la seule solution : son âme est trop corrompue pour qu'aucun espoir de rédemption ne soit possible...

Nous attendons. Régulièrement, le choc des armes improvisées des zombies cogne contre les portes qui ne devraient plus tenir très longtemps. Nous n'avons reçu aucune réponse d'un éventuel secours. La lumière a baissé d'intensité et sans doute bientôt l'oxygène ne se renouvellera plus. Matteo, Tamal et moi-même sommes d'accord, les zombies ne trouveront que des cadavres. Nous nous suiciderons quand les portes lâcheront, quand il n'y aura plus aucun espoir. Je ne sais pas si nous ne serons pas devenus fous d'ici là. Notre seule chance est dans un éventuel secours qui arriva forcément trop tard...

Ça y est, un craquement plus fort que les autres a rompu la monotonie des coups des non-vivants sur la porte. Elle va céder. Tiens, non, elle s'ouvre. Mais, qui...

**Le 23 août 4995 (d'après mes calculs, date peut-être fausse)**

J'ai volontairement laissé la phrase inachevée dans le texte du 4 août. Car, je ne serais pas capable de vous resituer exactement tous les événements. Je veux que rien de ce qui est dit dans ce journal ne soit faux. Les Vao, qui nous ont accueillis, viennent aujourd'hui de nous expliquer qu'ils sont venus nous rechercher suite au message envoyé et qu'ils ont préféré nous anesthésier avec des gaz hypnotiques pour nous récupérer afin que nous ne nous suicidions pas.

Je n'ai aucun moyen de prouver que c'est ce qu'il s'est réellement passé. Donc, je ne fais que vous le rapporter tel quel. Je n'ai aucune confiance dans ces Xénomorphes qui ont toujours l'air d'avoir des ambitions secrètes derrière leurs gestes. Mais, force est de constater qu'ils nous ont sauvé la vie. Selon eux les zombies n'ont offert qu'une faible résistance, et ils nous ont secouru pour que nous puissions rapporter la bienveillance de leur peuple à l'égard des humains...

En attendant, nous sommes dans leur navire stellaire qui est d'une technologie et d'une beauté impressionnante. Ils sont très polis avec nous et notre liberté de mouvement est presque totale. Mais, leur contact manque terriblement de chaleur. On a l'impression qu'ils ne savent pas comment communiquer avec nous. La différence de culture est flagrante et nous sommes nous aussi souvent gênés devant leurs réactions et leur discipline de caste tellement stricte. L'impression en se promenant dans les coursives est celle d'une horlogerie parfaitement huilée où chaque individu agit sans erreur mais sans imagination non plus pour le groupe. Les ouvriers gèrent les tâches les plus pratiques,



**Exclusivité**

les soldats patrouillent ou s'entraînent, tandis que les mandarins passent des heures à débattre pour la moindre décision (en tout cas dans les réunions auxquelles nous avons été autorisés à assister). De ce que l'on a pu en voir, ils réfléchissent à partir de prédictions du futur (dont l'origine ne nous a pas été révélée) pour déterminer les meilleurs choix dans une optique de long terme.

**Le 28 août 4995**

Les Vao nous ont averti que nous allions être redirigés vers les humains. Pour ne pas avoir à les croiser et pour que nous ne soyons pas célèbres dès notre retour comme ayant voyagé avec les Vao, ils nous expliquent que nous serions "abandonnés" dans une navette de secours copiée sur les modèles humains sur le trajet d'un cargo stellaire.

Le voyage se termine donc là. Il était temps car ils ne nous avaient plus parlé depuis le 23. Nous pouvions nous déplacer librement mais la moindre discussion avec eux semblait être le fruit de nombreuses réflexions. Matteo a d'ailleurs débuté un embryon d'explication de leurs intervention sur la foi de quelques attitudes bizarres (qui doivent être interprétées puisque les Vao ne semblent rien laisser au hasard) et de beaucoup de suppositions : les Vao nous auraient épargnés car la mission que nous nous sommes fixés (la destruction du Qlippoth, et d'un de ses représentants majeurs chez les humains) devrait aller dans leur intérêt dans un avenir plus ou moins lointain. Si c'est le cas, nous avons alors de très puissants alliés. Sinon, et comme à chaque fois avec les Vao, nous ne pouvons être sûrs de rien ! Un détail quand même qui va dans l'hypothèse de Matteo : les Vao nous ont dit que la piste de ceux que nous poursuivions continuait dans ce cargo.

**Le 29 août 4995**

Le cargo stellaire nous a repêché. C'est un navire aurige, le Sainte-Maya, affrété par les Recruteurs pour le retour vers Cadix. L'équipage et Niroj Krunson son capitaine nous ont accueilli le plus chaleureusement possible. Ce sont des gens biens.

Les Recruteurs ont quand à eux été beaucoup plus distants et suspicieux, nous demandant de quel navire nous étions les naufragés et pourquoi nous situions dans une zone finalement assez peu fréquentée des routes commerciales. Je doute que nous ne sympathisions dans les quelques jours de trajet restant !

Les autres passagers, quelques nobles, marchands et prêtres n'ayant pas les moyens de s'offrir meilleur transport semblent sympathiques bien que méfiants eux aussi. La plupart sans doute ont des choses à se reprocher pour voyager discrètement dans un cargo en route sur les moins fréquentées des routes stellaires.

Matteo, Tamal et moi avons bénéficié d'une cabine chacun qui, bien que spartiate, est suffisante pour le voyage. Je repense aux propos des Vao sur ceux que nous poursuivions et quelque chose me dit qu'ils se cachent dans ce navire. Je vais enquêter sur tout ceci.

**Le 30 août 4995**

J'ai enfin découvert pourquoi ce navire maintient profil bas ! C'est en fouillant dans le pont des machines que j'ai découvert qu'il y avait un pont inférieur. J'ai réussi à y entrer, pour découvrir des centaines d'humains enchaînés et entassés dans la



soute. Ce navire est un négrier, un navire transporteur d'esclaves ! Je comprends mieux l'attitude hostile des Recruteurs. S'ils savent que j'ai découvert ça, ils feront tout leur possible pour me faire disparaître. A moi de redoubler de vigilance, si je me trahis, je signe mon arrêt de mort (ou mon voyage au fond des soutes du vaisseau !).

Cependant, je risque de ne pas être le centre des préoccupations. Un des nobles, un Hazat, qui voyageait avec nous a été retrouvé mort poignardé. J'ai pu voir son cadavre, il s'agit d'un meurtre rituel Qlippothique. Non seulement les antinomistes sont dans ce navire, mais ils s'apprêtent à invoquer une abomination (et pas des moindres puisque rien n'est encore perceptible après un premier sacrifice humain).

Le temps presse, il faut trouver ce qui se trame.

Nathan Zelter.

**D. D. R**

**Formation de récupérateur**



**ACADEMIE  
INTERATTA**

Le département de récupération vous propose son programme intensif de 12 mois se déroulant sur Ligueheim, défini selon les standards les plus rigoureux.

Cette formation est animée par les meilleurs professeurs qui vous transmettent un enseignement reconnu dans tout les mondes connus.

Rejoignez ce département prestigieux et partez à la recherche des merveilles perdues de nos galaxies.

**LIGUEHEIM**

Date limite de dépôt  
des dossiers pour les  
épreuves de sélection:  
**1 juin 5001**

Informations: Consul Fariel Kodova  
Académie Interatta, Département de  
Récupération, bureau de recrutement,  
Ligueheim.

[Exclusivité]

## VELVET OF DARKNESS

GDH : 31-OCT-4999 (Z) 07h21 (Fuseau Cité Impériale).

Urgence : Message Flash - Secret Défense.

Autorité origine : Chev. Ekhart Macrebb, Agent infiltré au sein des Jakoviens.

Dest. Action : Seigneur Chamon Mazarin - Cité Impériale (sys. Byz'II).

Dest. Info : Comm.Centr. Œil Impérial - Diadème (sys. Byz'II).

\*\*\*

/Début Transmission.

/OBJ : Gargouille dévoreuse d'astre.

/TXT :

Seigneur,

Il est de mon devoir de vous faire un rapport immédiat de la situation actuelle. En effet, l'effervescence qui règne dans les Mondes Connus est très préoccupante. La stabilité de l'Empire est en grand péril et toutes les agences de renseignement s'affolent.

En cette période de grand obscurantisme, les serfs et tous les habitants de Nulpart ont pu assister à un spectacle des plus sinistres : l'apparition d'une gargouille de dimensions colossales montant trois portes de saut. Cette apparition a vu aussitôt la luminosité du soleil de ce système décroître.

Les documents qui suivent ont été interceptés et mis en relation par Raspoutine, la Machine Pensante jakovienne mise en place par mon père. J'agrémenterai de commentaires les divers écrits qui suivent.

Votre dévoué serviteur,

Ekhart Macrebb.

/BT

/Fin transmission.

/Dépôt-Réception : 07h23 (Z)

▷ A l'intention de : Illuminatus Draguinian, planète Gwynneth.

De : Magister Deleter, planète Pentateuque.

Date : 27 Août MMMMCMXCIX A.D. - 2150 années après la mort du Prophète.

Priorité : Confidentiel, cryptage Babel enclenché.

Sujet : Tablettes d'Apschai.

Frère,

Comme vous le savez, l'échéance approche.

Quittez sans plus attendre votre suite dès réception de ce message, et rendez vous sur Nulpart, où vous devrez rendre compte – les Tablettes d'Apschai disent-elles vrai ?

Nos recherches pour contrer la créature sont pour le moment infructueuses, et nous souhaitons ardemment que nos dernières informations ne soient qu'un tissu de mensonges.

Puisse le Prophète vous accompagner,

Magister Deleter – Fides nos loricat.

▷ A l'intention de : Synode Inquisitorial du Très Saint Siège, Teyr- Sainte.

De : Inquisiteur Jun Li Halan, planète-martyre Stigmaté.

Date : 19 Septembre MMMMCMXCIX A.D. - 2150 années après la mort du Prophète.

Priorité : Pour vos seuls yeux.

Sujet : Poursuite de la secte Manja de Kish.

Vos Eminences,

Notre traque des hérétiques sur Kish se fait de plus en plus intrigante ; en effet, nous sommes parvenus à la conclusion que les renégats sont entrés en contact avec divers antinomistes et membres de la Voie Invisible, lors d'une réunion commune – qui semble s'être déroulée sans le moindre heurt.

Cette rencontre a eu lieu au milieu de ruines Ur jusque là inconnues de notre ordre, dissimulées sous terre, au beau milieu d'une région montagneuse. Celles-ci me rappellent étrangement plusieurs autres ruines de Teyr-Sainte, découvertes dans le continent d'Australie, du diocèse d'Océanie, là où une imposante bibliothèque put être mise à jour.

Ce concile bien singulier a donné lieu à l'exhumation dans le silence de créatures impies, de formes vaguement coniques nous a t-il semblé. Suite à cette cérémonie, les membres du convent ont découvert puis vraisemblablement activé une sorte de pentacle, décoré d'un œil enflammé en son centre. Tout porte à croire qu'ils élaborent un rituel incantatoire visant à ouvrir les portes de notre monde à une abomination issue des Qlippoth.

Je me permets de suggérer humblement la levée et l'envoi de troupes de renforts, ainsi que de membres des Kalinthis, sur la planète Nulpart, où nous estimons que le convent s'apprête à renouveler sa procession perversive.

Prions pour que le Pancréateur daigne venir à notre aide.

Inquisiteur Jun Li Halan, de l'Orthodoxie Teyrienne.

## [Exclusivité]

▷ A : Jun Li Halan, Stigmaté.

De : x#\*ù^aè[ (Information non décriptable – Raspoutine s'est révélé inopérant)

Date : 20/09/4999 – 13h00.

Objet : \$ùssy#{^&euq (Information non décriptable – Raspoutine s'est révélé inopérant)

Jun,

J'ai pu intercepter ton message.

Occupe-toi de Stigmaté, nous ferons le reste sur Nulpart, que nous occupons actuellement.

▷ A l'intention de : Inquisiteur Jun Li Halan, planète-martyre Stigmaté.

De : Synode Inquisitorial du Très Saint Siège, Teyr-Sainte.

Date : 20 Septembre MMMMCMXCIX A.D. - 2150 années après la mort du Prophète.

Priorité : Confidentiel.

Sujet : Envoi des troupes.

Père Inquisiteur,

Les troupes demandées ont été mises en route, depuis nos réserves de la planète De Moley. Un prêtre Kalinthe des rangs des Frères de Combat a été placé à leur tête.

Un vaisseau particulièrement vélocé a pu être affrété sur le champ pour l'occasion, et les renforts devraient vous rejoindre d'ici un mois.

Allez dans la Paix du Pancréateur.

Cardinal Aurélien, Synode Inquisitorial.

// B607SEG23H - De Moley - 09.35 - 21SEPT99  
//Envoi – TRANS14/78 – Ok.

\* /DE : Agent Gryrnov.

\* /A : Demetria Décados.

\* /SUJ : Mouvements de troupes importants.

Madame,

J'ai repéré un mouvement inhabituel de Frères d'Armes (moines et auxiliaires), dont au moins un Kalinthe et plusieurs Inquisiteurs.

J'embarque à bord afin de vous tenir au courant du moindre mouvement suspect.

Seule certitude pour le moment, notre destination : Nulpart.

Madame, croyez en mon indéfectible fidélité.

Gryrnov.

//BT.

// B607SEG23H - Severus – 10.02 - 21SEPT99  
//Envoi – TRANS22/08 – Ok.

\* /DE : Agence Jakovian.

\* /A : Agent Gryrnov.

\* /SUJ : Actions à entreprendre.

Gryrnov,

Ralentissez le convoi dans la mesure du possible. Les Van Gelder nous font savoir que celui-ci se dirige vers Malignatius afin d'emprisonner certains des nôtres.

Nous ne pouvons avoir foi en ces individus, mais si ces envoyés découvraient – par erreur – notre activité sur les lieux, notre Maison aurait du souci à se faire...

Orovitch, AJ.

//BT.

▷ A l'intention de : Inquisiteur Jun Li Halan, planète-martyre Stigmaté.

De : Chapelle Inquisitoriale, planète De Moley.

Date : 22 Septembre MMMMCMXCIX A.D. - 2150 années après la mort du Prophète.

Priorité : Confidentiel.

Sujet : Problème de transport.

Mon Père,

Les troupes demandées rencontrent de nombreux problèmes avec cette maudite technologie. Nous ne pouvons décidément pas avoir foi en ces appareils sans âmes.

Les renforts arriveront ainsi en retard, aux alentours du 25 Octobre d'après nos meilleures estimations.

Diacre Han, délégué et serviteur du Synode.

▷ A : x#\*ù^aè[ (Information non décriptable – Raspoutine s'est révélé inopérant)

De : Jun Li Halan, Stigmaté.

Date : 24/09/4999 – 07h43.

Objet : ù#byz\$vczfà= (Information non décriptable – Raspoutine s'est révélé inopérant)

Nous ne pouvons malheureusement pas nous fier à l'Eglise, trop lente à réagir, et trop peu disciplinée.

Envoie-moi quelques memb#\$è de à#&\$< ù%\*£ce et l'affaire sera réglée.

## Exclusivité

▷ A : Jun Li Halan, Stigmaté.

De : x#\*ù^aè[ (Information non décryptable – Raspoutine s'est révélé inopérant)

Date : 27/09/4999 – 08h00.

Objet : f#fèzé\*&ù (Information non décryptable – Raspoutine s'est révélé inopérant)

Malheureux, ne mentionne pas ce nom ! N'oublie pas que notre action doit rester aussi discrète que possible.

Quoiqu'il en soit, ils risquent d'arriver en même temps que nos hommes, nous ne pouvons prendre un tel risque.

▷ A l'intention de : Inquisiteur Jun Li Halan, planète-martyre Stigmaté.

De : Chapelle Inquisitoriale, planète De Moley (transfert du message de Maître Celag, commandant l'expédition).

Date : 22 Septembre MMMMCMXCIX A.D. - 2150 années après la mort du Prophète.

Priorité : Confidentiel.

Sujet : Saboteur éliminé.

Frère,

Le saboteur, un Sathraïste de toute évidence, qui avait réussi à freiner notre avancée a été démasqué puis éliminé. Celui-ci avait débranché le bouclier anti-Sathra alors que nous allions traverser le portail d'Istakhr – doux Pancréateur, nous avons pu le découvrir à temps.

Notre arrivée sur Nulpart n'est plus qu'une question de jours.

Maître Celag, Ordre des Kalinthis.

// B607SEG23H - Istakhr – 23.54 - 27SEPT99  
//Envoi – TRANS14/78 – Ok.

\*/DE : Agent Gryrnov.  
\*/A : Demetria Décados.  
\*/SUJ : Couverture intacte.

Madame,

Pendant un instant, j'ai cru être découvert, mais fort heureusement j'ai évité par deux fois un sort peu enviable – tomber entre les mains de l'Inquisition et subir l'aliénation de ce Sathraïste.

Agir de façon discrète sera beaucoup plus compliqué désormais, je requiers votre assistance.

Gryrnov.

//BT.

// B607SEG23H- Severus – 01.27 - 27SEPT99  
//Envoi – TRANS14/78 – Ok.

\*/DE : Agence Jakovian.  
\*/A : Chev. Ekhart Macrebb.  
\*/SUJ : Agent requiert assistance.

Chevalier,

Un agent situé actuellement dans le système planétaire d'Istakhr se trouve en difficulté. Nous savons que votre frère est dans ce système pour affaires avec les al-Malik. Vous seul pouvez le convaincre de nous aider, car depuis son départ inopiné – et toujours inexplicé – de la Maison et son intégration au sein des Ingénieurs, nous ne disposons de plus aucune prise sur lui.

Orovitch, AJ.

//BT.

## Postes &amp; Telegrammes Imperiaux

A : Compagnon Enoch Macrebb, 184a allée de Djeita, Samarkand – Poste Sud, Istakhr.  
De : Ekhart Macrebb, Tiroj Piazza, Le Néo-Cap (Transvaal), Severus.  
Le : 28 Septembre 4999.

Salut frerot !

J'aurais besoin de tes talents pour réparer la pompe du jardin de notre oncle près de chez toi. Si tu pouvais la boucher pour la faire monter en pression, je pense que ça devrait arranger l'affaire, surtout que le poisson rouge est coincé dedans ! Ça ferait du mal à papa qu'il meure... d'autant plus que l'Ancien pourrait ne pas être content : il surveille cette opération qui l'intrigue au plus haut point.

Ne prends pas de risques, et si ça se complique, coupe simplement le moteur de la pompe, ça devrait ralentir l'arrivée d'eau et permettre de récupérer le poisson rouge de papa.

Porte toi bien,

Ekhart.

## Postes &amp; Telegrammes Imperiaux

A : Ekhart Macrebb, Tiroj Piazza, Le Néo-Cap (Transvaal), Severus.  
De : Compagnon Enoch Macrebb, 184a allée de Djeita, Samarkand – Poste Sud, Istakhr.  
Le : 28 Septembre 4999.

Ok Ekhart, je m'en occupe tout de suite.

A très bientôt.

Enoch.

## Exclusivité

▷ A l'intention de : Inquisiteur Jun Li Halan, planète-martyre Stigmaté.

De : Chapelle Inquisitoriale, planète De Moley (transfert du message de Maître Celag, commandant l'expédition).

Date : 28 Septembre MMMMCMXCIX A.D. - 2150 années après la mort du Prophète.

Priorité : Confidentiel.

Sujet : Nouveaux retards.

Frère,

Nous subissons de nouveaux retards : la Porte est longtemps restée infranchissable. D'après l'Ingénieur qui nous a renseigné, le dernier utilisateur a utilisé une clef de saut de contrefaçon très spéciale... Lorsque nous avons montré notre mécontentement, ce même Ingénieur nous a annoncé dans les minutes qui venaient que la Porte était de nouveau opérationnelle. Malheureusement, au moment de passer celle-ci, nos moteurs ont subit de graves dysfonctionnements.

Ce brave Ingénieur qui avait fait tout son possible pour réinitialiser la Porte a daigné examiner notre machinerie (nous avons accepté de bon cœur, car son corps ne présentait aucun de ses implants blasphématoires et dépourvus d'âme). Nous lui avons expliqué que nous nous méfions de nos propres techniciens embarqués, car nous les soupçonnions de sabotage. Il est aussitôt monté à bord, et a réparé notre avarie en quelques heures.

Loués soient les hommes de confiance dévoués en notre Pancréateur !

Maître Celag, Ordre des Kalinthis.

## Postes &amp; Telegrammes Imperiaux

A : Ekhart Macrebb, Tiroj Piazza, Le Néo-Cap (Transvaal), Severus.  
De : Compagnon Enoch Macrebb, 184a allée de Djeita, Samarkand – Poste Sud, Istakhr.  
Le : 29 Septembre 4999.

Ca y est, j'ai pu faire ma petite modif' et récupérer le poisson rouge de papa. Tu me dois une faveur.

Enoch.

// B607SEG23H - Severus – 04.30 - 29SEPT99  
//Envoi – TRANS22/08 – Ok.

**\*/DE :** Chev. Ekhart Macrebb.  
**\*/A :** Agence Jakovian.  
**\*/SUJ :** Sauvetage effectué.

Le sauvetage s'est effectué sans encombres, mais j'ai dû mentir à mon propre frère pour le convaincre. Tromper un membre de ma propre famille ne me plaît guère, même si officiellement il ne fait plus partie de la Maison.

Je vous serais gré de ne plus me demander ce genre de services à l'avenir, surtout s'il s'agit de mettre mon frère en danger.

Chevalier Ekhart Macrebb.

//BT.

▷ A : Jun Li Halan, Stigmaté.

De : x#\*ù^àè[ (Information non décriptable – Raspoutine s'est révélé inopérant)

Date : 27/09/4999 – 08h00.

Objet : \$upèr%\* (Information non décriptable – Raspoutine s'est révélé inopérant)

Jun,

Nous avons fait des martyrs, mais les traîtres Manja et leurs acolytes ont été éliminés.

Je pense que tu avais raison au sujet de ce symbole maudit – les traîtres se sont rendus aux Crocs du Hurlleur pour y trouver leur pentacle. Nous avons pu les arrêter avant qu'ils ne lancent leur rituel, et nous avons ensuite détruit leur symbole démoniaque.

Fais de même lorsque tes renforts se décideront à arriver. Je pense qu'un exorcisme sera de rigueur, avant que l'on ne détruise ce site qui outrage l'œuvre du Pancréateur.

▷ A l'intention de : Magister Deleter, planète Pentateuque.

De : Illuminatus Draguinian, planète Nulpart.

Date : 22 Octobre MMMMCMXCIX A.D. - 2150 années après la mort du Prophète.

Priorité : Confidentiel, cryptage Babel enclenché.

Sujet : Tablettes d'Apshai.

Monseigneur,

Vous m'aviez envoyé en mission sur Nulpart afin de vérifier si les allégations des Tablettes allaient se vérifier. Je ne vous cacherai pas mes craintes, tant celles-ci sont grandes. Je redoute cet instant fatidique dans la journée du 31 Octobre, peu avant l'aube.

Je tâcherai de scruter le ciel toute la nuit, mais je prie sa seigneurie de mettre en alerte une unité de Frères d'Armes sanctifiés – un mauvais sentiment me préoccupe.

Que la Lumière nous vienne en aide...

Illuminatus Draguinian.

▷ A l'intention de : Chapelle Inquisitoriale, planète De Moley.

De : Inquisiteur Jun Li Halan, planète-martyre Stigmaté.

Date : 27 Octobre MMMMCMXCIX A.D. - 2150 années après la mort du Prophète.

Priorité : Pour vos seuls yeux.

Sujet : Arrivée des renforts.

Vos Eminences,

Les troupes du Saint Synode sont enfin arrivées. Nous nous mettons en route immédiatement, afin de rejoindre le site d'ici un à deux jours. Dès la destruction du symbole, nous vous contacterons.

## Exclusivité

Puisse le Pancréateur nous assister, en cet instant de troubles.  
Inquisiteur Jun Li Halan.

▷ A l'intention de : Magister Deleter, planète Pentateuque.

De : Illuminatus Draguinian, planète Nulpart.

Date : 31 Octobre MMMMCMXCIX A.D. - 2150 années après la mort du Prophète.

Priorité : Confidentiel, cryptage Babel enclenché.

Sujet : Tablettes d'Apshai.

Monseigneur,

Ce soir, les quatre lunes de Nulpart ont disparu, les prédictions ont dit vrai ! Les étoiles se sont mises à briller d'une lueur malsaine, des mouvements telluriques se sont faits sentir, après quoi le soleil de Nulpart s'est levé et a commencé à faiblir, une tâche grandissante rongant son centre.

Pointant ma lentille, j'ai vu Kunoga, la Gargouille voleuse de vie.

Monseigneur, je vous en conjure, accourez avec la flotte de notre Patriarche, le Dévoreur d'Astres est là, droit devant nous !

Accourez, le plus vite possible !

Illuminatus Draguinian.

▷ A l'intention de : Chapelle Inquisitoriale, planète De Moley.

De : Inquisiteur Jun Li Halan, planète-martyre Stigmaté.

Date : 31 Octobre MMMMCMXCIX A.D. - 2150 années après la mort du Prophète.

Priorité : Pour vos seuls yeux.

Sujet : Mission accomplie.

Vos Eminences,

Nous avons détruit le symbole cette nuit-même, peu avant l'aube. Immédiatement, un grand nombre de créatures impies se sont jetées sur nous, afin de nous tailler en pièces. Il ne fait aucun doute quant au motif de ce geste désespéré, après que nous ayons effacé leur sanctuaire.

Les pertes de notre côté sont élevées, mais toutes les créatures sont passées de vie à trépas – pas une seule trace ne demeure.

Inquisiteur Jun Li Halan

**Expéditeur :** Raspoutine.

**Destinataire :** Agence Jakovian.

**Sujet :** Déploiement majeur de vaisseaux de grande taille.

**Confirmation :** Envoi ; Trans\*12\* ; OK

**Phase de cryptage :** RAS\*w545hz/478 ; 1208 ; 31Oct4999

\*Déploiement détecté en orbite de la planète Nulpart. Cuirassé du Patriarche arrivé il y a 10 minutes sans passer par aucune Porte. Explication probable à 91,008% : Pierre Philosophale avec capacités de saut.

\*Regroupement de troupes et vaisseaux en provenance de De Moley.

\*Regroupement de vaisseaux sur les mondes Hawkwood. Trois destroyers partis depuis Gwynneth.

\*Consultation du côté de la Maison al-Malik et des Hazat.

\*Vaisseaux guildiens en approche de Nulpart.

Objectif supposé : Gargouille apparue près de Nulpart.

Intentions : capture et appropriation par les différentes parties en présence.

Analyse : situation déstabilisante. Envoi de l'amiral Ramius fortement conseillé pour le bien de la Maison Décados.

Chevalier Ekhart Maccreb.

## FEUILLETON

## JUAN SULLIVAN CONTRE LES MÉCANOÏDES - EPISODE 2

**U**ne aventure inédite de Juan Sullivan, agent secret de sa Majesté Impériale.

Résumé de l'épisode précédent :

*Le professeur Caron ainsi que d'autres spécialistes de la cybernétique ont été enlevés par d'étranges golems à l'apparence humaine. Juan Sullivan commence son enquête chez Farès le Fouinard. Alors que ce dernier va faire des révélations à Juan, un cri féminin s'élève d'une pièce voisine. Nous retrouvons Juan Sullivan alors qu'il se précipite afin de découvrir la raison de ce cri...*

\*\*\*

Juan déboucha dans un hall. Au pied de l'escalier, une fleur de sang s'élargissait petit à petit à partir du cou tranché d'un garde. Celui-ci gisait là, cimenterre à la main, une expression de surprise peinte sur le visage. Derrière un pot, une jeune servante terrorisée se recroquevillait en pleurant, son plateau renversé à ses pieds. En une seconde, Sullivan s'agenouillait devant de la jeune fille, la prenant par les épaules.

- Que s'est-il passé ici ?

Mais la fille ne semblait plus pouvoir faire autre chose que pleurer. Juan la gifla bruyamment et réitéra sa question.

- Une araignée de métal volante est entrée par la fenêtre et s'est dirigée vers l'escalier, dit la servante d'une voix entrecoupée de sanglots. Saïd s'est interposé et un tentacule de la chose a jailli pour lui trancher la gorge. Il n'a rien pu faire !

- Par où est-elle partie ?

- Elle a monté l'escalier et est partie vers la droite.

Juan bondit sur ses pieds, raffermis sa prise sur son blaster et s'élança dans l'escalier au moment où Farès faisait son apparition accompagné par quelques gardes. Celui-ci donna l'ordre à ses hommes d'accompagner notre héros.

Arrivé au premier étage, Juan Sullivan s'engagea précautionneusement dans le couloir qu'avait indiqué la jeune fille. Un couloir richement décoré s'ouvrait devant lui avec, au milieu, un autre cadavre de garde baignant dans son sang. Il s'avança jusqu'à la porte que ce garde semblait garder pour découvrir une chambre à travers le panneau découpé au laser.

Dans la chambre, l'araignée volante, une boule de métal de la taille d'un melon duquel pendaient quatre tentacules, stationnait au-dessus d'un lit où reposait une femme endormie d'apparence peu banale. De l'œil unique de l'araignée, un rayon était en train de scanner le corps de la demoiselle, constitué pour moitié de composantes cybernétiques apparentes.

Juan resta interloqué par ce spectacle une seconde qui faillit bien lui coûter la vie. L'araignée l'avait repéré grâce à quelque senseur caché et lançait déjà un tentacule à l'assaut de sa gorge. Il se jeta en arrière et le tentacule fit un long sillon dans le marbre du chambranle. D'un bond, il se précipita dans la pièce en envoyant une décharge de son blaster vers la machine. Une pluie de rayons lasers s'abattit sur lui et mit son bouclier à rude épreuve. Le second tir de Sullivan réussit à endommager les senseurs

de la machine qui commença à envoyer des tirs et des coups de tentacules dans toutes les directions. Un troisième tir mit fin à l'existence de l'engin qui s'écrasa au sol en projetant encore quelques étincelles.



Pendant ce temps, la femme avait repris conscience et son visage montrait tous les signes d'une lutte intérieure intense. Juan s'avançait vers elle, l'arme baissée, mais prêt à faire feu, quand les gardes de la maison firent irruption dans la pièce.

- Il n'y a plus de danger ? fit Farès depuis le couloir.  
- Non, maître. Vous pouvez venir. répondit un des gardes.

Farès fit son entrée, un petit pistolet laser dans la main et une expression farouche peinte sur le visage.

- Qui est cette femme et que lui voulait cette machine ? lâcha Sullivan en regardant Farès.

- C'est une vieille amie... fit l'intéressé avant d'être interrompu par la voix claire de la demoiselle.

- Je m'appelle Samyra et je vous remercie, étranger. Sans votre intervention, cette machine aurait repris le contrôle de mes implants et je serais retombée sous la coupe du Calife.

- Vous étiez donc au service du Calife, c'est intéressant, dit Sullivan. Pourquoi ne m'avais-tu pas parlé d'elle, Farès ?

- C'est une très vieille amie, comme je me préparais à te le dire, et elle a déjà assez souffert dans cette histoire pour que j'essaie de la protéger en évitant de te la présenter.

Juan Sullivan prit un air vexé tout en se retournant vers Samyra qui était en train de se relever en chancelant.

- Vous connaissez mon nom, mais moi j'ignore tout de vous monsieur, fit-elle avec une grimace de douleur alors que son pied touchait le sol.

- Je m'appelle Juan Sullivan, je travaille pour l'Empire et je suis ici pour combattre le Calife. Toutes les informations que vous pourrez me communiquer seront les bienvenues.

- Le fameux Sullivan. Farès parle souvent de vous, et en termes très élogieux, fit-elle. Il y a quelques mois, le Calife s'est installé sur Criticorum en se faisant passer pour un chef Fouinard. Il a facilement recruté des gens en offrant du matériel cybernétique gratuit. Evidemment, cela cachait un piège. Ce chien plaçait des systèmes de contrôle dans notre corps en même temps que les implants. Il n'a pas fallu longtemps pour que nous soyons comme des golems à obéir au moindre de ses caprices. J'ai eu de la chance, lors d'une mission il y a quelques jours, je suis passée près d'un générateur électrique dont le champ magnétique a perturbé mes implants et j'ai pu reprendre le contrôle de mon corps. Je suis immédiatement venue me réfugier ici, chez mon ami.

## FEUILLETON

- Intéressant, pourriez-vous me dire où se trouve le repaire du Calife ?

- Il possède une grosse villa juste à l'extérieur de la ville, au nord.

- Merci pour votre aide, je dois vous quitter maintenant. dit Sullivan en se dirigeant vers la porte.

- Laissez moi vous accompagner, je pourrais vous aider à échapper aux systèmes de surveillance et puis-je veux me venger de celui qui m'a fait cela, lança Samyra avec un regard déterminé.

Juan lui retourna un regard scrutateur. Essayant de déterminer s'il pouvait lui faire confiance. Finalement, il prit sa décision, son instinct lui chuchotant qu'elle pourrait lui sauver la peau.

- D'accord, vous pouvez venir avec moi.

Après un voyage en glisseur consacré à appeler plusieurs personnes au QG de l'Oeil Impérial, Samyra et Juan arrivèrent en vue d'une villa de taille respectable. Un jardin artistiquement organisé entourait des bâtiments qui formaient un carré autour de la cour intérieure qui faisait bien quinze mètres de côté. A la surprise de Sullivan, aucune grille n'entourait le parc. Posant la question à Samyra, celle-ci répondit :

- Il y a une série de détecteurs enterrés qui déclenchent des ultrasons quand un animal pénètre dans la propriété. Les plus grosses bêtes ou les humains sont pris en charge par la sécurité. Un écran holographique recouvre la cour et cache toute activité aux indiscrets de notre genre. A l'intérieur, chaque pièce est équipée de détecteurs thermiques et de pression qui permettent de suivre les déplacements de chacun.

- Ce ne sera pas facile de rentrer dans cette forteresse. Oh, tant que j'y pense, prenez ceci, dit Sullivan en sortant un petit appareil de la boîte à gants. C'est un brouilleur. Ca devrait vous permettre d'échapper aux tentatives du Calife pour vous contrôler. Ceci dit, avez-vous une idée pour s'introduire discrètement ?

- C'est quasiment impossible, il faudrait...

Samyra fut interrompue par l'apparition d'une navette qui venait de décoller de la cour de la villa. A peine le champ holographique de la cour traversée, un système occulteur se mit en place, dérobant l'engin aux yeux de tous.

- Par les genoux cagneux du Prince Hiram, que se passe-t'il ici.

- Ils évacuent probablement, c'est la première fois que je les vois utiliser leur navette en plein jour. dit Samyra.

- Bon, plus le temps pour la subtilité. jura Sullivan en s'emparant d'une machine pensante qui traînait sur le siège arrière. Immédiatement, l'hologramme du visage d'un homme chauve au sourire narquois fit son apparition.

- Pas le temps de se disputer aujourd'hui, Holly. Tu dois pénétrer les systèmes de cette maison et brouiller les détecteurs. Profites-en également pour transmettre l'ordre d'intervention aux Marines sur la fréquence 7.

- Bien, monseigneur l'esclavagiste, dit le drôle de bonhomme alors que nos deux héros étaient déjà hors du glisseur en train de courir vers la villa. Les premières alarmes se déclenchaient un peu partout dans le bâtiment alors qu'ils arrivaient au pied du bâtiment.

- Ils doivent nous attendre à l'intérieur, donc nous allons survoler les difficultés. dit Sullivan en lançant un grappin sur le toit. Excusez mon impolitesse, mais je vais passer le premier.

Quelques secondes plus tard, il fit un rétablissement sur le toit et tendit la main pour aider Samyra à le rejoindre. Ils se préparaient à se diriger vers la cour quand un mouvement attira l'attention de la jeune femme, qui

se jeta sur son compagnon. L'instant suivant, une rafale d'arme automatique balayait l'air. Une tourelle de défense venait de faire son apparition parmi les tuiles du toit. Immédiatement, Sullivan se précipita vers la droite alors que Samyra roulait vers la gauche, tous deux tirant à l'unisson sur la tourelle. La machine mit un dixième de seconde pour choisir sa cible - hésitation fatale qui permit aux tirs combinés des deux armes de la faire exploser.

- Bons réflexes, merci, dit Juan tout en continuant son chemin.

Arrivé au bord du toit, il décrocha une grenade sonique de sa ceinture et la lança dans la cour. Il invita ensuite Samyra à le suivre au-delà du boudier holographique. Après un rétablissement, ils se retrouvèrent dans une cour au centre de laquelle se trouvait une navette qui refermait doucement ses portes. Ses moteurs commençaient à chauffer pour le décollage alors qu'une dizaine d'hommes gisaient éparpillés dans la cour, assommés par la grenade. Ils s'élançèrent vers la navette pour se retrouver entourés par quatre sbires chancelants qui avaient récupéré étonnamment vite.

Juan fit une feinte et projeta son pied en plein dans le visage d'un de ses adversaires, l'envoyant s'affaler un peu plus loin. Le deuxième lui décrocha un uppercut maladroit qui fut évité sans difficulté et suivit par un tir de blaster ajusté en pleine rotule. Il reprit sa course, précédé de peu par Samyra qui venait de soulever un malfrat avec une facilité étonnante pour le projeter sur son compagnon médusé.

Dans un ultime effort, Samyra s'engouffra dans la navette tirant Sullivan derrière elle au moment où la porte allait se refermer sur lui. Dans le compartiment où ils venaient de se jeter, il n'y avait que des caisses de matériel que l'on n'avait même pas eu le temps d'arrimer. Du poste de pilotage, une voix s'élevait qui devait s'adresser à quelqu'un à la radio.

- La base alpha a été découverte par les autorités. Je rejoins le convoyeur avec ma navette.

Juan s'avança dans la cabine et colla son arme sur la tempe du pilote qui était seul. Celui-ci réagit instantanément en tirant sur le manche, ce qui propulsa les deux passagers au milieu des caisses fracassées. Après avoir stabilisé l'appareil, il apparut dans le compartiment, un pistolet laser à la main, pour découvrir Juan et Samyra qui se dépêtraient difficilement des débris.

Il se préparait à dire « Haut les mains » quand Samyra lui projeta un écran de machine pensante en plein estomac. Le souffle coupé, il fut projeté dans le cockpit pour s'y écrouler, inconscient, sur le manche à balai. L'appareil entama immédiatement un plongeon mortel, projetant de nouveau nos héros d'un bout à l'autre du compartiment. Malgré la douleur, Sullivan se dégagea rapidement pour se précipiter dans le poste de pilotage. A travers le cockpit, il voyait le sol se rapprocher à toute vitesse...

Lord Grigor Dorianovitch.

\*\*\*

*Comment nos amis vont-ils se sortir de ce piège mortel ? Parviendront-ils à déjouer les plans machiavéliques du Calife ? Vous saurez tout cela en lisant le prochain numéro de VCM !*

### Les dernières parutions du Gannok Chauve

**Aurilia, princesse Kurgan.**

Découvrez les dernières aventures palpitantes de notre héroïne.  
(350p. - 210x240 mm) 5 serres.

**La vengeance du 11ème Qlippoth.**

Une lutte incroyable contre les seigneurs de la souffrance.  
(260p. - 140x220 mm) 1 fénix.



## ANNEXE ROLISTIQUE

## LES CONSEILS AVISÉS DU LIEUTENANT WARDHER, MAÎTRE D'ARMES



Rassemblez-vous mes chers élèves, allons hâtez-vous et asseyez-vous. Combien de fois m'avez-vous demandé d'où m'est venue cette cicatrice qui me barre le visage ? Non, pas celle-ci Rodrigue, un vulgaire shrapnel al-Malik sur Criticorum – rien de bien méchant. Je vous parle au contraire de celle-ci, car elle fera l'objet de notre prochaine leçon messieurs.

Voyez-vous, oubliez les vieux films de cape et d'épée des lanternes magiques de votre enfance – foutaises que tout cela ! Croyez-vous que lorsque vous affronterez votre adversaire, ses lieutenants et hommes de main s'évanouiront comme par magie, ou attendront gentiment que leur maître se retrouve les quatre fers en l'air pour se lancer à votre attaque ? Cliché ridicule – et dangereux pour vos vies fragiles ! Effacez-le immédiatement de vos mémoires ! Face à un noble, à un guildien de haut rang, ou à moine d'un ordre guerrier, ce sera au mieux une demi-douzaine d'hommes que vous aurez à neutraliser, avant de pouvoir croiser le fer avec votre cible véritable ! Mais imaginez que celle-ci s'envole, lassée de vous voir étripper ses sbires ?

C'est tout l'intérêt de l'Estampille chers élèves : si votre cible prend la poudre d'escampette, laissez-lui une belle marque sur les bajoues, avec les vingt pouces de votre acier de Vera Cruz ! Cette taillade, ce sera votre signature, votre carte de visite, par laquelle vous n'aurez aucun mal à reconnaître votre vieil ennemi au coin d'une ruelle sombre. Et les quelques centimètres de cuir que vous lui aurez tranché, ce seront autant d'onces d'amour propre que vous lui aurez dérobé !

Assez de théorie messieurs, commencez-vous à vous entraîner ! Qui a-t-il Alphonse ? Ah, ainsi je ne vous ai toujours pas dit qui m'avait causé cette cicatrice ? Ma foi, disons un noble malheureux, dont la lame n'était plus aussi agile que sur les champs de bataille, et qui n'a eu guère de chance au détour d'une ruelle sombre...

**Niveau 4 : Estampille** – Dextérité + Mêlée (2 DMG uniquement)

Cette variante du plat d'épée permet de taillader superficiellement son ennemi, et ainsi de le « marquer » à vie, lui laissant une cicatrice au visage ou au corps facilement reconnaissable.

Père Kemal du Temple Avesti.

## LES FRÈRES DE LA CÔTE, SAUCE FADINGS SUNS

Les pirates sont des êtres extrêmes, qui travaillent aussi dur qu'ils prennent du plaisir à se détendre. Tantôt riches, les poches emplies de joailleries et pauvres le lendemain, ils ne s'inquiètent pas de ce que le sort leur réserve et font confiance à leur bravoure et à leur arme pour renflouer leurs finances. Certes, ils font plus la fortune des échoppes, des auberges et des bordels que la leur, mais peu leur importe, car ils aiment leur mode de vie. Ils sont capables de jeûner pendant une semaine comme de faire bombance durant un mois entier. Il leur arrive de perdre un bras, une jambe, ou un œil au combat (ou l'ensemble en une seule fois), cela ne les empêchera pas de courir l'espace. Ce sont des êtres bien étranges en vérité, incapables de se discipliner et pourtant d'une fraternité indéfectible, riches mais incapables de profiter de leurs richesses.

Les mésententes sont peu fréquentes chez les pirates, le faible cède toujours et naturellement au plus fort. Les pirates forment une confrérie et échangent entre eux des liens très forts. Il leur est inconcevable d'abandonner un de leurs frères aux mains de l'ennemi, si bien qu'ils sont prêts à perdre une vingtaine d'hommes pour en sauver un seul. Au moins, les hommes morts au cours de l'une de ces missions ont eu le choix de leur destinée et sont morts pour le bien du groupe. Cette façon d'agir crée une confiance très forte entre eux : ils savent qu'ils peuvent compter sur leurs Frères. Cette solidarité galvanise les troupes et effraie l'ennemi au plus haut point. Celui-ci sait, lorsqu'il se bat contre un groupe de pirates, que ceux-ci sont des combattants remarquables et tenaces. De plus, les pirates iront jusqu'au bout de leur entreprise et vaincront, fussent-ils perdre tous leurs hommes. Cette attitude, ajoutée à leur effroyable férocité, donne à leurs ennemis l'impression d'être vaincus avant même de combattre – et certains iront jusqu'à hisser le drapeau blanc sans tirer le moindre coup de feu, ne serait-ce que pour éviter d'attiser la colère de leurs adversaires.

La chasse-partie est un contrat qui lie un pirate à un équipage ; y sont inscrits les droits et les devoirs des pirates, ainsi que quelques lois. La différence avec un contrat normal vient du concours de chacun à sa rédaction. En effet, chaque clause est inscrite à la suite d'un accord commun de l'équipage dans son ensemble, et chacun est libre de partir si une clause ne lui convient pas, encore qu'il soit plus constructif d'en débattre avec les autres.

Le capitaine est élu par son équipage, qui ne supporte de sa

part aucune tendance à la préséance. Il est vrai que le capitaine jouit de nombreux privilèges, mais un membre de l'équipage peut échanger sa place avec celle du capitaine qui, en théorie, est sensé ne pas broncher. Cette vision égalitaire n'entame en rien l'admiration et la considération avec lesquelles l'équipage regarde son capitaine. Jamais capitaine de navire de guerre ne sera autant aimé et obéit. Pourtant, lorsque le capitaine ne plaît pas à son équipage, qu'il soit lâche ou incompetent, il est abandonné sur la planète la plus proche, avec pour tout attirail son arme et un peu de nourriture. Un grand capitaine sait enflammer ses troupes, en leur faisant miroiter la victoire, en jouant sur la haine vouée à l'ennemi, l'appât du gain, ou encore sur l'amitié de ses troupes pour d'autres à secourir. Une bonne harangue doit être adaptée à la situation, pleine d'humour, de flamme. Elle crée avant le combat une cohésion indéfectible entre les membres d'un équipage et les fait entrer dans une rage aveugle qui ne s'apaise qu'avec la mort de l'ennemi.

Les pirates à leur début se contentaient de prendre des navires, mais avec une hardiesse et des risques qui feraient frémir le soldat le plus aguerri. Avec une poignée d'hommes, de dix à trente, à bord de navettes, de cargos ou de vedettes, ils montent à l'abordage de navires gigantesques, à un contre dix. Aux débuts de la piraterie spatiale, ils pouvaient compter sur l'effet de surprise sans même le rechercher, car qui pourrait penser qu'un navire de guerre se ferait prendre par un appareil civil en apparence inoffensif ? Les pirates compensent leur faible nombre par leur férocité sans pareille. Les pirates sont si hardis, si courageux et si redoutables qu'aucune entreprise ne les effraie. Ils ne pensent pendant le combat qu'à l'ennemi, jusqu'à ce que celui-ci se rende, et partent en « course » non pas pour la gloire ou pour une patrie mais pour des coffres emplis de Fénix. Un navire de pirate regroupe des gens de diverses planètes et origines, qui n'ont d'autre patrie que les parsecs qu'ils parcourent, et pour seule enseigne le pavillon noir.

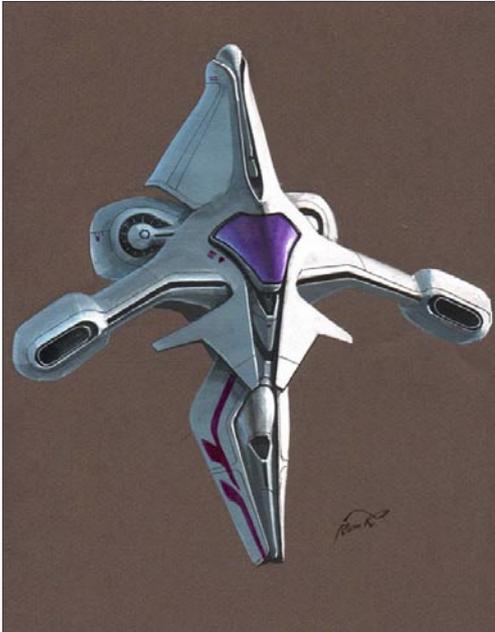
« Exposés comme nous le sommes à une infinité de dangers, notre destinée est bien différente de celle des autres hommes. Aujourd'hui vivants, demain morts, que nous importe d'amasser et de ménager ? Nous ne comptons que sur le jour que nous vivons, et jamais sur celui que nous avons à vivre. Tout notre soin est plutôt de passer la vie, que d'épargner de quoi la conserver. »

Nicétas Kalabeth.

## ANNEXE ROLISTIQUE

## NAVIRES STELLAIRES DES MONDES CONNUS

## Corvette légère Hawkwood classe "Scarecrow"



**Modèle :** Corvette légère.  
**Catégorie :** Orbital.  
**Taille :** 1

**Carburant (en UA) :** 8  
**Soutes :** 5

**Boucliers :** (arrêt) 3 / 3 / 2 / 1 / 0 (impulsion max.)  
**Senseurs :** Radar laser 5  
**Puissance :** standard (6% vitesse lumière)

**Vitalité :** 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / -3 / -6 / -10 / Carcasse

**Armement :** Lasers légers x2, une tourelle légère (laser moyen x1), et missiles x2.

**Sys. intégrés :** Signal de détresse x1, Supports vitaux x3 (chasseur triplace), Balises x2.

A la croisée du chasseur et de la vedette, cette corvette veille sur Leminkainen, conçue spécialement pour pister, traquer et éliminer les rapides vaisseaux des raiders Vuldrok, tout en assurant la protection des convois et des flottes de guerre en route pour le Portail de Saut.

Après avoir fait ses preuves de la sorte, cette corvette fait aujourd'hui son entrée dans le système planétaire de Stigmata afin de dénicher les derniers (mais nombreux) vaisseaux Symbiotes soigneusement dissimulés dans la ceintures d'astéroïdes de Sargasse, au-delà de la Station Ventriss, toujours à l'affût des lourds transports de troupes humains.

## Corvette d'assaut de la Fraternité des Armes classe "Praetor"



**Modèle :** Corvette d'assaut.  
**Catégorie :** Planétaire.  
**Taille :** 1,2

**Carburant (en UA) :** 8,2  
**Soutes :** 10

**Boucliers :** (arrêt) 6 / 5 / 3 / 2 / 0 (impulsion max.)  
**Senseurs :** Spectre EM 5.  
**Puissance :** standard (6% vitesse lumière)

**Vitalité :** 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / -3 / -6 / -10 / Carcasse

**Armement :** Blasters calorifiques x2, une tourelle moyenne (laser moyen x1), missiles x3.

**Sys. intégrés :** Signal de détresse x1, Supports vitaux x4 (appareil quadriplace), Système de cartographie (une carte intégrée, plus rarement deux).

Lourde, laide, encadrée par ses deux blasters calorifiques, cette petite corvette n'en est pas moins employée en masse par les moines guerriers, qu'il s'agisse de protéger un transport de pèlerins, les croiseurs de la Flotte Patriarcale (comme sur l'illustration), les frégates de l'Inquisition ou les transports d'assaut de la Fraternité en route pour un front quelconque. Cependant, quelques détracteurs semblent dénoncer les techniques peu « orthodoxes » des pilotes, notamment l'emploi d'implants cybernétiques strictement prohibés, pour relier ces derniers au système de vol... Pour le moment, la Fraternité a préféré ignorer ces quelques « médisances ».

Père Kemal du Temple Avesti.

## ANNEXE ROLISTIQUE

## LA GUILDE DES CARTOGRAPHES

**Historique:**

Sous la Seconde République, la sécurité urbaine reposait surtout sur l'utilisation de satellites, qui prenaient des clichés réguliers de la surface des planètes. Les divers modes d'ondes visualisées permettaient de retrouver les coupables, où qu'ils soient. De plus, les individus étaient fichés : chacun portait une puce biologique sous la peau, qui servait à la fois de carte d'identité et de compte bancaire. La nature organique de ces puces les a rendues très simples d'accès, puisqu'elles se reproduisaient exactement comme des microbes. L'emploi de ces puces fut rapidement abandonné lors de la Chute, rendant les satellites espions beaucoup moins utiles. Les services de renseignements ne renouvelèrent que rarement leurs contrats avec les usines de maintenance spatiales. Celles-ci conservèrent un certain nombre de ces satellites, surtout ceux de communication, en état de marche. Les images satellites prirent une importance surtout militaire. Mais la configuration des sols ne changeant guère souvent, les généraux se servaient au final de vieilles cartes d'état major imprécises.

C'est pendant la prise de pouvoir de Vladimir que l'on fit appel à la Ligue pour retracer les reliefs des planètes. Les anciens satellites espions furent récupérés et remis en état. Leur technologie fut dupliquée avec plus ou moins de bonheur par les marchands de la Ligue. Un certain nombre d'Auriges, plus intéressés par l'exploration que par la vente, se regroupèrent sous la dénomination de Cartographes. Les continents et les fonds marins ont été sillonnés par ces voyageurs, qui vendaient leurs cartes aux guildiens prospecteurs, aux ingénieurs ou aux nobles. Les cartes stellaires furent vendues aux Auriges, bien que souvent les maîtres Cartographes en gardaient des duplicata. Bientôt les Cartographes disposèrent d'un monopole sur nombre de renseignements précieux, nécessaires en temps de paix pour le commerce et en temps de guerre pour la stratégie.

Evidemment, lorsque les Maisons Nobles se disputèrent le terrain, les maîtres Cartographes reçurent des profits substantiels pour la fourniture de cartes exactes - mais davantage encore pour céder de fausses cartes aux concurrents. Lorsque les Guerres Impériales se terminèrent, l'Empereur fit prêter serment aux maîtres Cartographes, afin de lui réserver certaines de leurs informations, contre un bénéfice important. La Ligue a conservé la plupart des cartes précises et des photos des grandes métropoles. Les satellites espions patrouillent à nouveau le ciel, prenant des photos retransmises à des machines pensantes de la Ligue. Certains membres de l'Oeil Impérial parlent même d'une expérience en cours sur Criticorum, où des Ingénieurs associés à des Cartographes auraient relancé le système des puces organiques, afin de tracer tous les trafics existants...

Les Cartographes n'emploient que des gens de la Ligue, et l'utilisation de leurs satellites reste l'apanage des marchands. Les Cartographes ne ressemblent en aucun cas à des bureaucrates : leur champ de recherche est souvent éloigné des lieux civilisés. Auriges de formation, ils peuvent conduire toute sorte de véhicule, aérien, spatial ou terrestre. Des compétences dans le maniement des machines pensantes sont appréciées, mais celles qui permettent de repousser des pirates ou des indigènes le sont aussi. Les Cartographes ne sont pas particulièrement mal vu des barbares et des serfs - après tout, leur équipement leur permet parfois de sauver des vies ou d'échanger des biens, ce qui suffit

pour leur attirer les bonnes grâces des populations locales. L'Église n'a que peu de rapports avec eux, mais elle se sert néanmoins de leurs cartes pour envoyer des missionnaires, par conséquent les Cartographes n'ont rien à craindre d'elle. Les bureaux principaux se situent sur Aldaïa, l'un des continents de Byzantium Secundus.

**Traits suggérés :**

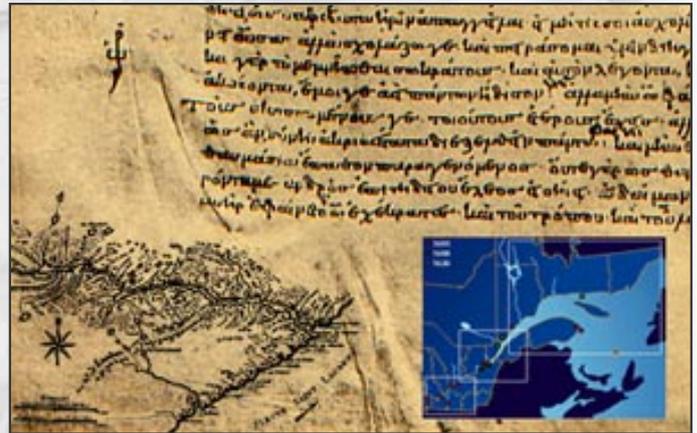
Caractéristiques : endurance ; perception ; tech.

Compétences innées : discrétion ; observation ; tir.

Compétences acquises : bibliothèque ; bureaucratie ; conduite (tous) ; connaissances (région, réseau stellaire) ; machine pensante ; pistage ; premiers soins ; rédemption tech ; scaphandre ; science (astronomie, géologie, météorologie, terraformation) ; survie.

Qualités et défauts : sens de l'orientation 2pts ; grand voyageur 3pts.

Salaire : de 300 à 3000 Fénix la carte, selon la qualité, la valeur stratégique ou commerciale, et les indications apportées.

**Les Géomanciens :**

Lors de la création de la guilde des Cartographes, de nombreux prêtres d'horizons divers se rapprochèrent de la Ligue. Ces prêtres non alignés avec l'Église Universelle orthodoxe voulaient obtenir des renseignements concernant la topographie des planètes. En échange, ils étaient prêts à fournir des informations sur la science perdue de la terraformation. Se désignant sous l'appellation de prêtres Eskatoniques, ils connaissaient des secrets perdus depuis des siècles, tirés des écrits du maître Doramos de Tyr. En vérité, ils ne représentaient qu'une très petite faction cachée au sein des Eskatoniques : les Bâisseurs de Mondes. A cette époque, les prêtres Eskatoniques étaient encore des hérétiques, aussi, la discrétion était requise. Les Cartographes conclurent certains accords avec eux, leur permettant de consulter les cartes de la guilde. En échange, ils purent apprendre des parcelles de théurgie et divers secrets concernant les méthodes de terraformation.

Certains de ces étranges chercheurs furent rapidement inclus dans la guilde. Ils étaient surtout intéressés par des Mondes Perdus ou des cartes de lieux non accessibles depuis le sol. Leurs travaux s'appuyaient sur les témoignages d'autochtones, desquels ils tiraient les preuves concernant l'existence de « lignes » quadrillant les planètes. Elles concentrent l'énergie spirituelle autant que tellurique à leurs intersections, où se

## ANNEXE ROLISTIQUE

sont produits divers miracles. D'après eux, le nombre de psychomanciens est nettement supérieur dans ces régions-là, et les monastères qui y sont installés attirent beaucoup plus de fidèles. Ils accusent les terraformateurs de la Diaspora et du début de la Seconde République de ne pas avoir tenu compte de ces données, générant à long terme des débordements climatiques et volcaniques. Les machines de terraformation de la Seconde République ne pouvaient contenir les cris de souffrance de ces planètes éternellement. Car les planètes aussi ont une âme, dont le feu intérieur indique l'harmonie avec laquelle la planète gère la biosphère, et inversement. Les désordres qui frappent des planètes comme Pandémonium ou Byzantium Secundus sont dus aux changements imposés par les machines de terraformation qu'elles ne peuvent plus contrôler. Afin de réguler la situation, ces prêtres cartographes se sont intéressés aux nœuds telluriques, où des pressions fermes, mais douces, conjuguées avec des rituels permettraient de réparer les dégâts.

Des pneumatologues et des somatologues ont rejoint les savants, ajoutant à ces théories celles concernant l'âme et le corps humain. La cartographie de l'âme étant un sujet assez ardu, seule la cartographie des points du corps qui distribuent l'énergie vitale fut à peu près terminée. Même si les savants ne sont toujours pas d'accord, les Eskatoniques ont récupérés la plupart de ces travaux et s'en servent quotidiennement. A ce moment là, le travail de ces savants dépassait de beaucoup les intérêts des Bâtisseurs de Mondes, qui cherchent à créer le monde parfait, le paradis. Ainsi, ce mélange de savants et d'astronomes géographes se donna un nom : celui de Géomanciens. Puis les Géomanciens tentèrent de mettre leur plan à exécution. Se servant de bombes nucléaires tactiques et préparés à entamer leurs rituels les plus puissants, les maîtres Cartographes étaient certains de pouvoir faire cesser la montée de l'eau sur Byzantium Secundus. Malheureusement, l'Eglise découvrit le pot aux roses quelques heures avant le début de l'opération, et envoya l'Inquisition faire le ménage, ce qui détruisit la majorité des archives des Géomanciens. Puis la Ligue se débarrassa des membres les plus gênants, à travers une purge de la guilde effectuée par la guilde des Assassins. Les cartes les plus précieuses furent sauvées avant que l'Inquisition ne les brûle. Petit à petit les survivants reconstruisirent les observatoires des Géomanciens, bien que manquant cruellement de moyens. C'est paradoxalement l'acceptation de l'Ordre Eskatonique dans l'Eglise universelle qui causa le plus de torts aux Géomanciens. Leur doctrine était loin d'être orthodoxe - la flamme spirituelle n'est pas sensée toucher les animaux ou les objets. Aussi, les prêtres qui n'avaient pas atteint un niveau élevé dans l'étude de la géomancie désertèrent les observatoires, et les bourses des savants ne furent plus remplies que par quelques nobles curieux et des sympathisants Eskatoniques. Aujourd'hui seuls les plus influents des Géomanciens osent tout abandonner pour étudier les mouvements de la couche terrestre, les autres ont une double vie, partagée entre la cartographie et la prêtrise.

La géomancie tente de réduire toute structure (matérielle ou spirituelle) à un schéma énergétique, modifiable à l'aide d'énergie en activant les principaux nœuds telluriques. Toute forme de matière ou d'énergie dispose de ce schéma, mais seules les plus importantes, comme les planètes, permettent de l'étudier. C'est en observant les planètes depuis le ciel que les Géomanciens ont pu constituer les premiers schémas, leurs symboles théurgiques. Malheureusement les manipulations du schéma à cette échelle seraient trop gourmandes en énergie pour être réalisables. Aussi les Géomanciens se contentent de la théorie en ce qui concerne les masses trop importantes. Mais à l'aide de l'énergie cinétique ou électrique, ils parviennent à activer le schéma spirituel d'êtres vivants, ayant ainsi accès à leur forme primaire. Les modifications ainsi obtenues sont extrêmement impressionnantes, et ont de nombreux points communs avec les effets des runes vuldroks. Le fait que certains schémas ressemblent fortement à ces runes, ainsi que leurs points communs avec les inscriptions annunaki,

indiquent que les Géomanciens touchent à des pouvoirs des plus sacrés.

Il reste difficile de se déclarer Géomancien, car il est nécessaire d'avoir atteint un haut niveau de sagesse avant de discerner le schéma des structures. Les personnages joueurs qui désireraient s'adonner à la géomancie doivent avoir d'abord atteint un niveau de 8 en Théurgie, et 8 en Foi. Ensuite, l'hubris du personnage ne doit jamais dépasser 3, car sinon, tous les niveaux de Géomancie sont perdus. Le schéma qui maintient la cohérence de l'univers reste heureusement caché à ceux qui ne maîtrisent pas leur volonté.

Un Géomancien doit acheter la caractéristique occulte GEOMANCIE, qui s'étend de 1 à 10. La caractéristique qui s'oppose à celle-ci reste l'hubris. Les caractéristiques des schémas sont en accord avec les compétences. Le détail des schémas indique la puissance de l'effet. Plus un schéma est précis, avec le plus de points de victoire possibles, plus l'effet a des chances de fonctionner. Afin d'activer la structure, le Géomancien doit lui fournir une énergie conséquente. Elle est même parfois trop importante pour que la structure la supporte. Il faut causer un nombre de dégâts égal au niveau de puissance de la manœuvre pour activer le schéma, ou bien réunir un nombre de points de victoire égal à la puissance avec un générateur d'électricité, voire un accélérateur de particules portable (ce qui ne cause aucun dégât, mais demande un nombre de tours égal au nombre d'essais). Dans le cas de schémas de structure sociale, il faut fournir l'énergie sous une forme intelligible du schéma : une stimulation verbale est requise, même si elle est incompréhensible par le sujet, et cela demande autant de points de victoire sur un jet de Extraverti + Baratin que la puissance du schéma.

Ensuite il faut connaître le détail des schémas génériques d'un type de structure (animal, humain, matière, etc.). Il faut acquérir une compétence différente pour chaque type de modification du schéma. En effet, plus une modification s'effectue sur un grand nombre de points, mieux c'est, mais l'énergie ne doit pas non plus être trop violente. Enfin, un Géomancien peut vouloir influencer sur la vitesse d'exécution du schéma, accélérant ou ralentissant les flux, voire agrandir la taille du schéma, en déclinant l'effet sur les structures alentour. Pour cela il existe des routines théurgiques, qui, couplées avec l'utilisation de décharges d'énergies pondérées activent les méta-schémas.

## Charte de la Géomancie

Caractéristiques	Coût supplémentaire	Expérience
Géomancie <sup>1</sup>	3 par niveau	niv. actuel X3
Scrutation <sup>2</sup>	1 par niveau	niv. actuel X2

1. Occulte

2. Compétence acquise

## Manipulation schématique de puissance:

Caractéristiques	Coût supplémentaire	Expérience
Dissimulation	1 par niveau	niv. actuel X2
Connaissance	1 par niveau	niv. actuel X2
Création	3 par niveau	niv. actuel X4
Perception	1 par niveau	niv. actuel X2
Modelage	2 par niveau	niv. actuel X3
Protection	1 par niveau	niv. actuel X2
Déplacement	1 par niveau	niv. actuel X2
Destruction	2 par niveau	niv. actuel X3

ANNEXE ROLISTIQUE

**Dissimulation :**

Camouflage	1
Imperceptible	2
Image miroir	3
Sens éteint	4
Moment caché	5
Sceau	6
Sanctuaire	7
Invisibilité	8
Intangible	9

**Connaissance :**

Connaissance des langues	1
Analyse/diagnostic	2
Preuve	3
Détection de l'inconnu	4
Parler avec les créatures	5
Télépathie	6
Parler avec la matière	7
Conseiller	8
Mémoire galactique	9

**Création :**

Accroître la masse	1
Création simple mineure	2
Remplir/renouveler	3
Création simple majeure	4
Améliorer la fonction	5
Création mineure complexe	5
Restaurer la fonction unique/régénération	6
Création majeure complexe	7
Résurrection/Réparation	8
Ex nihilo	9

**Perception :**

Sens accrus	1
Kinesthésie	2
Sentir anima	3
Voir à travers	4
Détection / traquer	5
Sens partagés	6
Ouverture	7
Psychométrie	8
Augure	9

**Protection :**

Augmenter l'endurance	1
Armure	2
Protection contre les projectiles	3
Bouclier énergétique	4
Protection contre une forme	5
Répulsion	6
Conversion des dommages	7
Renvoi	8
Indestructible	9

**Déplacement :**

Orientation	1
Télékinésie	2
Lenteur	4
Vol / nage	5
Poussée kinésique	6
Phase	7
Téléportation	8
Portail	9

**Modelage :**

Fondre formes basiques	1
Sculpter formes	2
Sculpter formes complexes	3
Sculpter forme complexe avec parties détachables	4
Changer la fonction	5
Construire forme complexe à base de plusieurs formes	6
Entremêler plusieurs formes	7
Changer de forme dans le même type	8
Changer de type	9

**Destruction :**

Diminuer la masse	1
Blessure	2
Affaiblissement	3
Démontage	4
Blessure grave	5
Annulation	6
Fracassement	7
Annulation de zone	8
Négation	9

**Méta-schémas**

Portée	1
Durée	2
Nombre de cibles	3

**Schémas de types de structures** Niveau

<b>Matière :</b>	
Solides	1
Liquides	2
Gaz	3
Energie	4
Champs d'ondes	5
<b>Vie :</b>	
Plantes	1
Créatures	2
Créatures conscientes	3
<b>Psyché :</b>	
Emotion	2
Intellect	3
Rêve	4
Golem	5
Anima	6
Psi	7
Théurgie	8
Côté sombre	9
<b>Artefact :</b>	
Eclat d'âme	6
Portail de saut	7
Gargouille	8
Pierre philosophale	9
<b>Cosmique :</b>	
Espace	6
Temps	7
Vide	8
Etoile	9*

\* Nul n'a jamais tenté de fournir suffisamment d'énergie pour éveiller un soleil, bien que cela soit théoriquement possible de le soigner ainsi.

Mystagogue Magus Ouroboros Flamel.

## ANNEXE ROLISTIQUE

## L'HISTOIRE DU NARVAL STELLAIRE

De part sa position dans le Réseau Stellaire, Criticorum fut l'une des premières cibles des troupes Ukari lorsqu'elles jaillirent de leur planète pour détruire les humains. D'abord surpris par cette attaque, puis horrifiés par les exactions des troupes xénomorphes, les humains cherchèrent un moyen de faire fuir leurs familles vers Teyr-Sainte, jugée beaucoup plus sûre.

Justement, un navire cargo, qui avait servi dans le passé à amener les machines de terraformation, flottait abandonné en orbite. Le navire fut rapidement remis en état et les femmes, les enfants et les vieillards prirent place à bord pour leur voyage de retour. Alors que ce navire, qui deviendrait le Narval Stellaire, approchait de la Porte sous escorte de deux navires de guerre, plusieurs vaisseaux Ukari surgirent. Une furieuse bataille s'engagea, les vaisseaux d'escorte se sacrifiant pour permettre la fuite du Narval. Malheureusement, une torpille toucha le transporteur, désactivant les moteurs et l'envoyant dériver dans l'obscurité bien au-delà de la Porte, sans aucun espoir de sauvetage possible.

L'équipage réduit fit tout ce qui était en son pouvoir pour réparer les moteurs ou pour infléchir la trajectoire, mais rien n'y fit. Membres d'équipage et passagers étaient condamnés à une mort horrible et inévitable... Devant la perspective de voir ceux qu'elle était censée ramener en sécurité mourir dans des circonstances aussi atroces, l'IA du vaisseau sombra dans la folie. Une folie destructrice qui lui fit ouvrir tous les sas pour évacuer les morts et les vivants pêle-mêle. Ce qui permit à un démon de pénétrer dans le vaisseau pour infecter l'IA. Les efforts de l'équipage avaient permis de modifier la course du vaisseau pour qu'il revienne dans les parages du soleil quelques milliers d'années plus tard - le démon se plongea donc dans un long sommeil pour attendre le moment propice où il pourrait à nouveau pervertir des âmes.

En 4949, un jeune Aurige du nom d'Anton Gailbreath, découvrit une épave dérivant dans le système de Criticorum. Il l'arraisonna, pour découvrir un vaisseau complètement vide mais encore en bon état malgré son âge. La chance venait de tourner pour lui qui vivait jusqu'à présent. Il remorqua le vaisseau jusqu'aux docks orbitaux les plus proches et le fit remettre en état. Après quelques emprunts, il l'aménagea pour en faire le plus luxueux paquebot que les Mondes Connus aient jamais vu. Bientôt le navire reprit du service sous le nom de « Narval Stellaire » et Anton Gailbreath commença à amasser des fortunes entières - même si (ou peut être parce que) le navire avait la réputation d'être hanté.

Avec les Guerres de l'Empereur, les croisières de plaisance n'étaient plus vraiment de mise et le navire fut loué au Régent pour servir de transport de troupes. Après le couronnement d'Alexius, Warden Gailbreath, le fils d'Anton, reprit les affaires familiales et refit du Narval Stellaire un paquebot de luxe.

Durant les travaux de réfection, un ouvrier mourut accidentellement. Cet événement, par trop banal, réveilla l'IA/démon de son long sommeil. Elle se retrouvait enfermée dans l'une des quelques pièces qui n'avaient pas été découvertes par les ouvriers, coupée de tout contact avec l'extérieur. Assez rapidement cependant, ses pouvoirs grandirent et elle parvint bientôt à influencer les rêves des passagers et membres d'équipage. Une cible de choix s'imposa rapidement à elle : le capitaine Deucalion, commandant du navire.

## Les protagonistes :

## - L'IA démoniaque

L'IA, après sa possession par un démon, a mélangé ses anciennes directives avec la volonté de destruction de son parasite. Elle a décidé de créer une race parfaite qui ne souffrirait plus et ne pourrait plus mourir. Pour cela, elle compte mêler l'Homme et la Machine... Inutile de dire que ses projets pourraient plaire à certains Ingénieurs parmi les plus dévoyés.

Pour parvenir à ses fins, elle doit d'abord amener le capitaine Deucalion à lui fournir les moyens de se fabriquer un corps. Ensuite, elle pourra développer un virus qui infectera l'humanité et la soumettra à sa volonté.

## - Le capitaine Deucalion

Cet homme est un héros adulé par tous. Aux commandes du « Jupiter », il a participé à de nombreux combats contre les Symbiotes dans le système de Stigmata



**ANNEXE ROLISTIQUE**

et ailleurs. Il a remporté de nombreuses victoires dans des situations désespérées. Et, bien que Recruteur, les autorités en ont fait un héros d'abord auprès des troupes de Stigmata pour soutenir leur moral défaillant, puis par extension dans tous les Mondes Connus. Des livres et des holo-vidéos ont été édités, dont il fut le personnage central. Une vraie légende vivante en somme.

Puis un jour, il a mal calculé son coup, et le convoi qu'il défendait a été détruit, causant la mort de plusieurs centaines de soldats - dont le capitaine Pyrrha Prosthesis, la Sœur d'Armes dont il était amoureux. Les autorités lavèrent Deucalion de toute faute dans cette affaire, mais depuis, lui a commencé à douter. Au lieu de foncer d'instinct comme autrefois, il se mit à hésiter, perdant ainsi de précieuses occasions.

Finalement, en 4998, Deucalion quitta les rangs des Recruteurs pour devenir pilote indépendant et fut rapidement engagé par Warden Gailbreath pour commander le Narval. Ce fut probablement la pire décision de sa vie. En effet, dès son arrivée à bord, l'IA commença à jouer sur son sentiment de culpabilité.

Petit à petit, elle se mit à saper l'équilibre mental de Deucalion pour en faire sa chose. Et petit à petit, Deucalion se met à sombrer dans la folie et l'alcoolisme. Tout récemment l'IA/démon s'est enfin dévoilé et lui a promis de redonner un corps à Pyrrha... Deucalion ne pouvait qu'accepter tout ce qu'elle demanderait et actuellement, il est en train de recruter des ingénieurs pour mener à terme le projet de l'IA.

**- Le fantôme du vaisseau**

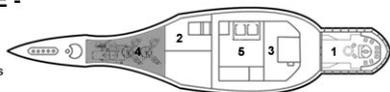
La rumeur dit vrai, le navire est bel et bien hanté. Il s'agit de l'âme d'une petite fille qui est morte lors de la tragique évacuation de Criticorum. Elle s'était liée d'amitié avec l'IA du vaisseau et est restée pour l'aider à se libérer de l'emprise du démon. Elle apparaît à intervalles irréguliers un peu partout dans le vaisseau et essaie d'entrer en communication avec des gens qui pourraient l'aider dans sa tâche. Le problème étant qu'elle utilise un dialecte très ancien, bien antérieur au teyrien actuel, et que ses paroles sont déformées par le passage entre les plans d'existence. Il faudra donc une certaine persévérance pour réussir à comprendre ses mises en garde répétées.

Lord Grigor Dorianovitch.

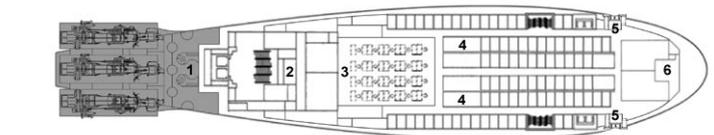
[Téléchargez les plans du Narval Stellaire](#)

**- PASSERELLE -**

- 1. Poste de pilotage
- 2. Salle des transmissions
- 3. Poste de sécurité
- 4. Systèmes de transmission
- 5. Salle de briefing

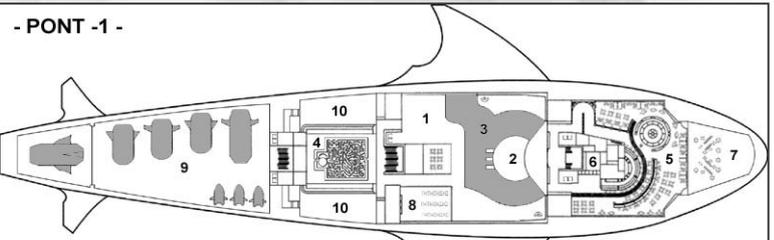


**- PONT INFÉRIEUR -**



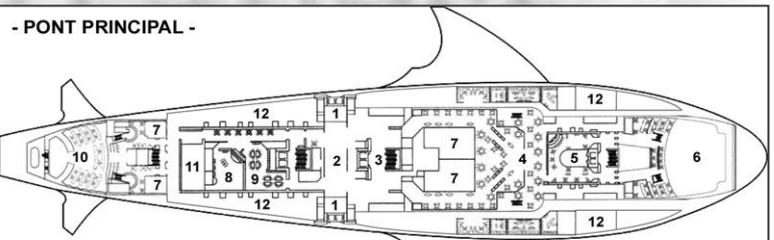
- 1. Salle des machines
- 2. Réserves
- 3. Réfectoire
- 4. Salles de détente
- 5. Sas inférieurs
- 6. Sanitaires

**- PONT -1 -**



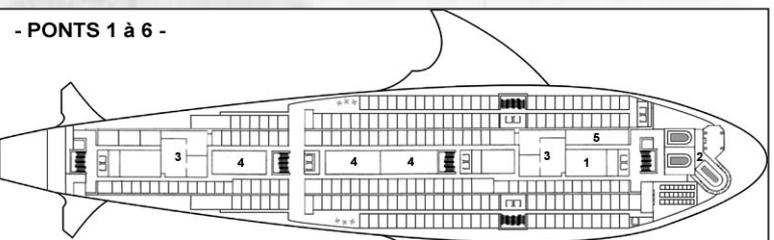
- 1. Arboretum
- 2. Kiosque à musique
- 3. Etang
- 4. Labyrinthe
- 5. Restaurant
- 6. Cuisines
- 7. Solarium
- 8. Salle de conférence
- 9. Compartiment navettes
- 10. Zones de stockage

**- PONT PRINCIPAL -**



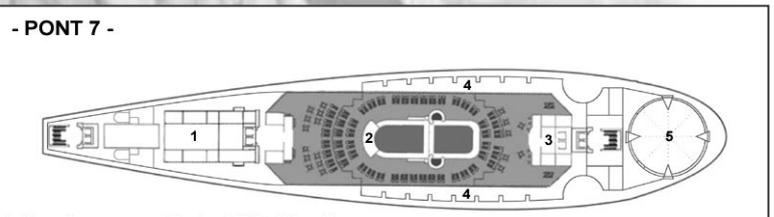
- 1. Sas principaux
- 2. Galerie
- 3. Hall Gailbreath
- 4. Salle à manger
- 5. Salle de bal
- 6. Théâtre
- 7. Salons privés
- 8. Bibliothèque
- 9. Casino
- 10. Salles de spectacle
- 11. Salle des trophées
- 12. Boutiques

**- PONTS 1 à 6 -**



- 1. Centre médical
- 2. Hammam
- 3. Suite Impériale
- 4. Salles de détente
- 5. Poste de sécurité

**- PONT 7 -**



- 1. Gymnasion
- 2. Piscine aux étoiles
- 3. Vestiaires
- 4. Promenades
- 5. Temple de l'Eglise Universelle



## SCENARIO

## AGORAPHOBIE

Ce scénario est destiné à un meneur de jeu moyennement expérimenté et à des joueurs connaissant peu l'univers de Fading Suns, capables de faire preuve d'initiative. Il peut être joué comme la suite du scénario « Un mort bien encombrant » du précédent numéro du VCM, ou indépendamment en se servant des explications alternatives fournies entre crochets. L'ensemble se déroule sur Cumulus, une station orbitale du système de Byzantium Secundus. Vous trouverez la traduction complète plus quelques intrigues à propos de la station sur le site de Cursy (<http://www.chez.com/flslair/pages/flslair.html>). Il est fortement recommandé que certains personnages soient capables de se défendre et d'évoluer dans l'espace.

## Introduction

Les PJ's ont donc mis à mal les plans de Manfred Ostor et de ses sbires. Soit ils décident eux-mêmes de découvrir ce qui se trame après avoir reconnu Ghuan Li Halan comme sosie des clones sur un journal, soit leurs supérieurs les chargent d'enquêter discrètement autour de Ghuan après avoir reconnu la ressemblance d'un des cadavres des clones avec le Li Halan [si vos joueurs n'ont pas joué le scénario précédent, un de leurs supérieurs leur recommande d'enquêter car ils soupçonnent un attentat imminent visant le noble].

Ghuan Li Halan vient juste de partir sur la station spatiale de Cumulus (c'est ce qui est inscrit dans le journal si les joueurs font preuve d'initiative), c'est donc là que nos héros devraient logiquement commencer leurs investigations...

## Cumulus

Le voyage interstellaire se déroule sans incident et les joueurs arrivent sur la station spatiale de Cumulus. Leur navire accoste sur le pont numéro 2 et s'arrime à l'aide d'un rayon tracteur. Les passagers sont invités à emprunter un tunnel jusqu'au poste de douane de la station où ils sont fouillés (quelques Fénix peuvent permettre une certaine tolérance pour les objets louches ou technologiques). Puis, ils sont libres de se promener dans les zones autorisées.

Laissez-les découvrir les merveilles et les surprises de cette station exceptionnelle. L'Agora est impressionnante par sa richesse et par le nombre de personnes la fréquentant, les quartiers habitables sont grouillants de monde. Il est fort probable qu'ils croisent Hiram prêchant la fin du monde, et quelques autres individus extravagants. Par contre, il y a toujours quelqu'un pour les suivre et l'impression d'être espionné est permanente.

Ghuan n'est pas trouvable facilement, et il faut marchander les moindres informations sur quiconque. De multiples recherches (et une perte non négligeable de Fénix) permettront d'apprendre qu'il s'est installé avec une suite restreinte dans une suite de l'un des buildings, et qu'il est ici pour contrôler l'avancement des réparations d'un cargo stellaire lui appartenant. Des rumeurs fausses circulent aussi : il serait là pour assouvir de vieux fantasmes pervers, où alors pour un rendez-vous secret avec les Martyrs Cachés, la redoutable police secrète du Prince Flavius Li Halan... En tout cas, même en se rendant dans ses appartements, il reste introuvable.

## Accident

Finalement, après plusieurs jours de recherches (à vous de doser le temps pour que les PJ's se familiarisent avec les lieux sans commencer à s'ennuyer), ils apprennent qu'un cadavre flottant dans l'espace à proximité d'une des plates-formes de réparation a été identifié par les Li Halan comme étant celui de Ghuan. [si vos joueurs n'ont pas encore croisé les clones, il devraient penser qu'il s'agit du noble mais cela ne devrait pas changer grand chose au problème].

Le cadavre est conservé au sein d'une église, transformée en chapelle mortuaire pour l'occasion, et de nombreux nobles haut placés sur Byzantium Secundus arrivent progressivement pour honorer sa mémoire. Les joueurs quand à eux ne sont pas assez influents pour entrer et voir le corps (leurs supérieurs ne voudront pas leur fournir la possibilité d'y accéder par peur que leur couverture discrète ne soit dévoilée).

Les rumeurs, comme à chaque fois sur Cumulus, vont par contre bon train. La fréquentation des bars et des informateurs mystérieux (mais assoiffés de Fénix !) permettent d'apprendre (par fragments) que le corps a été découvert par l'équipe de « nuit » (les Ingénieurs font les « 3 Huit » et cette



Ghuan Li Halan

équipe travaille de 22h à 6h) des Ingénieurs de la cale spatiale C, où l'on restaure un vieux destroyer des Guerres Impériales, le Cardano XVIII, pour en faire un paquebot de luxe. Les Ingénieurs ont été alertés en croisant la navette de l'équipe du matin que quelque chose de suspect était accroché par un câble à l'arrière de leur propre navire. C'est en atterrissant dans les docks qu'ils ont découvert le cadavre. Selon ces mêmes rumeurs, il était en tenue d'apparat Li Halan, sans scaphandre et ne souffrait que de quelques bleus en dehors des dégâts provoqués par le vide spatial (explosion de la cage thoracique, élargissement de la boîte crânienne, explosion des globes oculaires et autres joyeusetés). Certains informateurs racontent que cela leur évoque soit un accident de décompression accidentelle (par une brèche par exemple), soit le « saut dans l'espace » tels que le pratiquent les Auriges envers les traîtres et les possesseurs de clés de saut clandestines...

## Ce qui s'est réellement passé...

En fait, Manfred Ostor [un bailli qui cherche à renverser le pouvoir impérial en se servant de clones de Ghuan] est en train de mettre son plan à exécution. Il a profité du séjour du Li Halan sur Cumulus pour le kidnapper. Alors que celui-ci se promenait dans une ruelle sombre de l'Agora, Bor Fourko et quelques clones l'ont neutralisé puis transporté dans un appartement loué

## SCENARIO

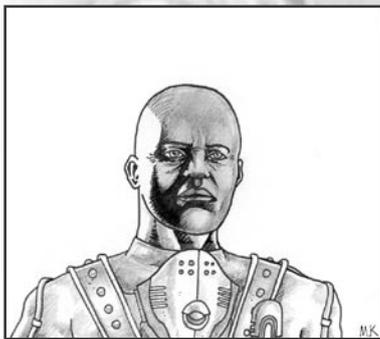
anonymement grâce aux contacts d'Ostor au sein de la station. Il ne l'ont pas tué car il connaît de nombreux moyens d'approcher l'Empereur. Ensuite, il a « emprunté » une navette des Ingénieurs et un des clones ayant revêtu les vêtements du noble s'est laissé décompresser dans un sas en compagnie de sbires en scaphandres. Son cadavre a ensuite été discrètement attaché à la navette de l'équipe de la cale C (mais un des Ingénieurs a vu la scène : pour l'instant, il se tait). Pour maquiller son crime, et troubler les pistes, Ostor a prévu de tuer plusieurs autres personnes de la même façon. Pendant ce temps, grâce à ses clones, il compte faire plusieurs fausses apparitions du noble afin d'entretenir le doute et de faire naître une rumeur de fantôme. Ainsi, progressivement les « fantômes » vont apparaître sur Byzantium et s'approcher de l'Empereur jusqu'à tenter un attentat ! Mais, les PJs devraient s'interposer avant (de toute façon, il y aura bien quelqu'un de suffisamment intelligent dans l'entourage de l'Empereur pour empêcher sa mort en cas d'échec des PJs).

## Les pistes

Les joueurs devraient maintenant se poser pas mal de questions sur cette mort pour le moins suspecte. Il y a plusieurs éléments à éclaircir

- L'équipe de nuit :

Les Ingénieurs qui travaillaient cette nuit là sont au nombre de dix. Ils travaillent ensemble depuis de nombreux mois (une équipe qui agit dans le vide spatial doit être soudée, et encore plus pendant les horaires où le sommeil peut être plus important, car la moindre erreur individuelle peut avoir des conséquences irréversibles pour l'ensemble du groupe). Ils ont tous été choqués par l'« accident » et refusent de parler spontanément à n'importe qui. Seuls les prêtres de l'Inquisition et un représentant d'Alexius ont pu les interroger. Pour l'instant, ils ne recherchent pas d'autres équipiers.

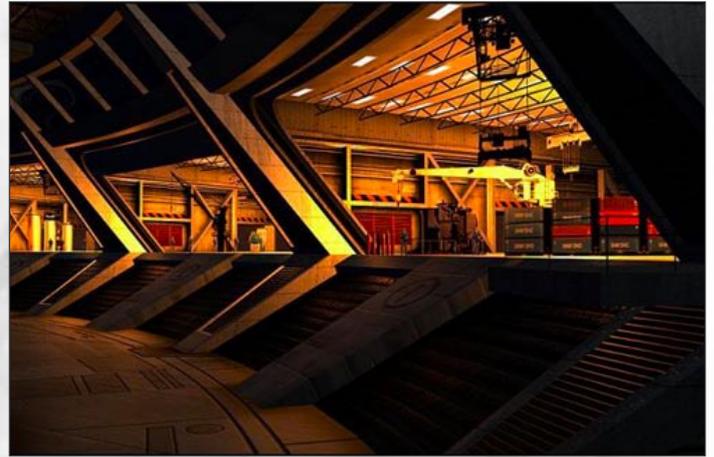


Ryan Yorg

Par contre, en se mêlant aux Ingénieurs qui travaillent sur la cale C, des joueurs astucieux peuvent soit obtenir une place dans l'équipe du matin (surtout si un des Ingénieurs est subitement pris d'une maladie plus ou moins provoquée par les PJs !). Sinon, ils apprendront qu'un membre de l'équipe de nuit (Pedro Barres) a déjà eu des

démêlés avec l'Inquisition pour des histoires de décès inexplicables dans sa famille. Ils auront aussi confirmation des détails donnés par les rumeurs. Il n'y a pas eu de nouvel Ingénieur dans les trois équipes depuis au moins trois mois. A force de se mêler aux travailleurs, ils croiseront Ryan Yorg, le doyen des Ingénieurs des cales qui leur expliquera avoir lui-même détaché le corps : il était solidement arrimé au câble par des nœuds qui, selon lui, n'ont pu être faits que par une main (et pas par hasard).

Les PJs devraient se rendre compte du travail pharaonique effectué par ces hommes, qui sont toujours à la limite de l'accident catastrophique. Leur amitié est difficile à obtenir (certainement pas par l'argent) mais si on s'intéresse à leur job et si on participe au moins aux tâches sur les docks, les langues finiront par se délier. L'« accident » a créé une tension supplémentaire et chacun commence à se méfier des autres. C'est le moment de



Cale C

faire intervenir toutes les petites rancœurs accumulées depuis des années en autant de fausses pistes...

- L'entourage de Ghuan :

Les membres de la suite de Ghuan Li Halan sont difficiles à rencontrer. De nombreux groupes enquêtent, chacun pour son compte, sur la mort de cet homme très influent. Avec du temps, et énormément de Fénix, ils devraient finir par trouver un serviteur qui se fera un plaisir de préciser quelques détails. Il n'y a pas grand chose à apprendre à ce niveau. La dernière fois que le noble a été vu remonte à douze heures avant la découverte du cadavre. Les gens qui pouvaient lui en vouloir sont légions (depuis les jaloux jusqu'aux adversaires politiques fanatiques). Il était un des membres les plus influents de l'entourage d'Alexius. Il n'avait pas reçu de menace particulière ces derniers temps. Le navire est une façon de rentabiliser un vaisseau vétuste que les Li Halan s'approprièrent à détruire pour en faire une source d'importants revenus (ce qui n'est pas pour plaire à tous les Li Halan, ni à l'Eglise : encore des ennemis potentiels !).

S'introduire discrètement dans ses appartements est très risqué (surtout quand l'Inquisition, les Li Halan, l'Oeil Impérial et quelques autres sont sur le qui-vive !) et sans intérêt. Un détail cependant peut orienter les PJs. Il n'avait pas encore prévu de faire de visite de son paquebot. La dernière fois qu'il avait été vu, il partait pour l'Agora sans escorte (comme à son habitude car il était un excellent bretteur) afin de fouiner à la recherche d'objets rares et exotiques.

- Les autres groupes qui enquêtent autour de ce décès :

Les joueurs peuvent faire jouer leurs contacts ou monter des machinations afin de découvrir ce que savent les autres groupes d'investigation. (rappelons qu'ils sont perpétuellement suivis et espionnés, comme tout le monde sur Cumulus). En fait, à ce stade, personne n'en sait plus qu'eux. Les espions se concentrent surtout autour des ennemis et diverses pistes liées à la personnalité de Ghuan, mais sans succès. L'Eglise et ses Inquisiteurs marchent sur des œufs en essayant de repérer les personnes corrompues (mais sans véritable enquête inquisitoriale vu que le Patriarche ne veut pas provoquer une nouvelle guerre froide avec les guildiens). Les Recruteurs chargés de la sécurité de Cumulus multiplient les opérations musclées qui cachent mal l'impuissance des responsables de la station à trouver les coupables... Par contre, si vous voulez introduire des intrigues pour vos futurs scénarios, c'est l'occasion rêvée.

## SCENARIO

- Pedro Barres :

Si les joueurs ont sympathisé avec les travailleurs des plates-formes, ils devraient rendre une petite visite à Pedro Barres, étant donné ses antécédents. Son logement est dans les parties réservées à l'équipage. Obtenir l'autorisation d'y accéder demandera beaucoup de négociations et un peu de chance (car il faut jongler entre les différentes forces guildiennes qui chercheront toutes à attirer la couverture à elles). Sa fouille n'apporte pas d'éléments nouveaux (mais éventuellement des ennuis). Croiser Pedro dans cette zone le rendra particulièrement méfiant.

On peut le croiser dans un bar miteux de l'Agora nommé « le Roi de Pique » (information que l'on peut obtenir moyennant quelques Fénix aux divers informateurs de la station spatiale). Trouver le bar est déjà en soit délicat car il est vraiment en marge, perdu dans un dédale de corridors abandonnés où gisent les laissés pour compte de la station (vous pouvez d'ailleurs laisser voir aux joueurs des Recruteurs s'emparant de l'un d'eux pour leur commerce d'humains).

Dans le bar, Pedro est assis au fond, complètement ivre, pestant contre le Pancréateur qui l'a abandonné, sa vie est finie, les ennuis recommencent, etc. Les joueurs n'auront pas de mal à lui parler mais ils devront sans doute attendre qu'il dessouole avant de comprendre quelque chose. En fait, depuis que le cadavre a été retrouvé, l'Eglise et d'autres personnes plus ou moins violentes se sont intéressées à son passé (qu'il croyait inconnu de tous). Il déprime car il a échappé de peu au bûcher lors de sa précédente rencontre avec l'Inquisition. Ce dont il ne parle pas naturellement, c'est qu'il a vu des choses bouger vers le milieu de la nuit (environ minuit) du côté des navettes. Il s'est approché discrètement et a vu Bor et ses hommes disposer le cadavre (il serait capable de reconnaître Bor), il n'en a pas parlé car Bor l'a déjà contacté au sol et menacé de mort s'il l'ouvrait. Il est le prochain sur la liste des « victimes » prévues par Manfred Ostor (le tuer sur la station aurait été peu prudent).

- Les systèmes de surveillance de la station :

Si les joueurs cherchent à obtenir des bandes de caméras de surveillance ou commencent à essayer de déterminer quels navires spatiaux sont sortis de la station au moment du meurtre, ils devront négocier avec les différentes factions au pouvoir. Ils découvriront qu'un navire a décollé du Dock C, son ordre de mission est mystérieusement absent (le résultat des influences de Ostor). Les bandes (il va falloir négocier pour les obtenir) montrent plusieurs hommes masqués qui montent dans la fameuse navette. En comptant au retour, il manque l'un des hommes masqués (aucun n'avait l'air de monter contre son gré dans la navette).

### Le début des «apparitions»

Le lendemain de la découverte du cadavre, un bruit extraordinaire se répand dans la station : on a vu Ghuan Li Halan en chair et en os dans le « Multisolaire », le bar le plus huppé de l'Agora ! Il a pris tranquillement un verre alors que le silence s'est fait immédiatement, puis il a déclaré : « Je suis revenu des Ténèbres d'entre les Etoiles. La foi dans le Pancréateur m'a sauvé et Maya, la Voix des Justes, [il s'agit de Sainte Maya] m'a autorisé à revenir des morts pour accomplir ma vengeance. Ce sont des hommes de l'imposteur qui vous sert d'Empereur qui ont cherché à se débarrasser de moi. Qu'ils tremblent, ceux par qui les Etoiles se meurent ! La justice va triompher cette fois, et rien ne saura stopper mon bras vengeur ! » Puis, il a mis une capuche sur sa tête, est sorti dans la rue et a disparu dans la foule.

Tout le monde est surpris. Hiram, l'hésychaste, obtient un grand succès en annonçant la fin de l'humanité. Les navires des nobles commencent à partir vers tous les Mondes Connus (pour se mettre à l'abri, mais aussi pour répandre la nouvelle). Les services de sécurité de Cumulus sont sur la brèche et ont du mal à juguler les manifestations spontanées de peur collective.



Alexander Hawkwood

Un représentant de l'Empereur, Alexander Hawkwood, fait un discours officiel dans le « Multisolaire » quelques heures plus tard pour nier en bloc toutes ces rumeurs jugées « calomnieuses » et cette apparition qualifiée d'hérétique. Martin Gonian, représentant temporaire du Synode Inquisitorial demande officiellement à l'Eglise l'autorisation d'enquêter afin de démêler le vrai du faux. Le capitaine

Fargo se sert des moyens de communications de la station pour diffuser un message appelant au calme.

Si les joueurs décident de débiter une enquête sur ces événements, il leur est impossible d'approcher des lieux de l'apparition. Les témoins racontent tous la même histoire sans plus de détails. Bref, il n'y a pas de piste réelle.

### Suite des meurtres

Et alors que tout le monde est occupé à comprendre ce qui s'est passé, l'équipe de nuit de la cale C annonce qu'un de leurs Ingénieurs a été retrouvé sans vie à la fin de la mission de nuit. Il s'agit de Pedro Barres. Cette fois, il est en scaphandre et son tuyau de compression a été sectionné (au couteau).

Si les joueurs vont voir dans les docks (ils arrivent avant l'intervention des équipes de sécurité de la station), on leur montre le cadavre, qui malgré les dégâts de décompression reste assez reconnaissable. Sur lui, un papier sur lequel est inscrit « La Lumière du Pancréateur détruira les ennemis de la justice, en commençant par les plus petits jusqu'aux plus importants » (il s'agit d'une citation d'un écrit apocryphe attribué à Sainte Maya).

Les autres membres de l'équipe expliquent qu'ils n'ont remarqué son absence que vers la fin du travail (il a été vu vivant pour la dernière fois vers 4 heures du matin). Si les joueurs ont un Ingénieur parmi eux, l'équipe de nuit accepte de le prendre (si les joueurs ont réussi à sympathiser un peu avec les Ingénieurs évidemment).

Un détail important, en enlevant le scaphandre (si les joueurs fouillent complètement le cadavre), Pedro porte un papier dans lequel il explique être innocent des crimes qui lui ont été autrefois reprochés par l'Eglise, qu'il a vu des scaphandriers fixer le cadavre (celui de Ghuan), et qu'il a été contacté par un mystérieux Recruteur entouré de deux sosies parfaits de Ghuan pour s'assurer de son silence. Il devait recevoir de l'argent. Il explique être persuadé que c'est le début de nombreux autres meurtres... et qu'il se sent menacé.

## SCENARIO

## Encore...

Dès que le deuxième décès est appris par les foules, les émeutes s'aggravent. L'Empereur commence à être critiqué par quelques agitateurs.

A partir de maintenant, les PJ's peuvent stopper la série noire. S'ils ne font rien, les meurtres vont continuer à raison d'un par nuit, toujours autour de la cale C, toujours par décompression dans l'espace (pour donner l'impression d'un rituel, comme si la justice divine s'appliquait). « Ghuan » Li Halan va continuer ses apparitions à chaque fois à la même heure mais toujours dans des endroits différents de la station, provoquant de plus en plus de remous parmi les habitants de la station.

Vont ainsi mourir :

- Tergu Drilowitz, Recruteur lié aux trafics d'esclaves, et aussi agent impérial.

- Julia Martha Eduardo Hazat, épouse d'un comte Hazat, réputée pour ses pratiques perverses et se vantant d'avoir pu dormir dans la chambre de l'Empereur. Elle avait surtout le malheur de connaître Bor Fourko (dans un papier, on découvre qu'elle a loué un mystérieux appartement à la frontière de la partie désaffectée de la station).

- Le frère Dranlius, Avestite travaillant occasionnellement pour le Synode Inquisitorial, et aux méthodes plus que douteuses (en fait, douteuses mais toujours du bon côté de la barrière : par contre, il avait découvert qu'un enlèvement avait eu lieu dans l'Agora [celui de Ghuan] et ses pouvoirs théurgiques le faisait se diriger vers le repère de Ostor où Ghuan est maintenu prisonnier et en vie).

- Par la suite, des meurtres ont lieu sur Byzantium Secundus (suivant un autre modus operandi) de plus en plus dans la proximité de la Cité Impériale (ce scénario part tout même de l'idée que tout sera résolu avant ce stade).

## Les solutions pour découvrir la vérité

- S'infiltrer parmi les Ingénieurs de la cale C :

Après la mort de Pedro, il est facile de se faire embaucher dans l'équipe de nuit de la cale C. Les Ingénieurs sont bourrus, mais après la mort de l'un des leurs, ils craignent beaucoup pour leur vie. L'avantage de faire partie de l'équipe est de pouvoir se rendre sans encombre sur les lieux du crime. La cale est une immense barge en forme de U au milieu de laquelle le navire est fixé par des câbles. Les Ingénieurs ont ouvert la coque en plusieurs endroits et travaillent là. Le lieu où le corps de Pedro a été retrouvé leur est indiqué. On peut y voir des éraillures sur la paroi de la barge (traces de lutte au couteau). Apparemment l'Ingénieur s'est défendu et on retrouve des fragments d'un autre scaphandre en cherchant attentivement (un des clones est mort pendant le combat, car les Ingénieurs qui ont l'habitude de travailler tous les jours en apesanteur sont de coriaces adversaires dans ce milieu). Ce fragment est intéressant dans la mesure où il ne correspond pas à un scaphandre standard mais au « Rigorus 15.1 » facilement reconnaissable pour un joueur habitué à la technologie, ou pour un guildien de la station. Seuls trois marchands en vendent ou en louent sur Cumulus. Après d'âpres négociations, ils apprendront qu'une dizaine a été vendue à un homme blond [Bor] et livrée dans un appartement de la zone huppée, à la frontière des quartiers désaffectés (malheureusement la piste s'arrête là car cet appartement n'est déjà plus loué quand les joueurs y vont)

Il est aussi possible de tendre un piège aux meurtriers



Martin Gonian, représentant du Synode Inquisitorial

en les attendant dans l'espace, (et éventuellement en se cachant dans l'une des navettes). Le combat en scaphandre est un sport dangereux, n'oubliez pas que le moindre dommage traversant l'armure entraîne une dépressurisation (qui peut être fatale si on ne trouve pas de lieu pressurisé rapidement). Les armes à feu ne fonctionnent pas. Les blasters ne peuvent être utilisés de l'avis des Ingénieurs car un tir perdu pourrait aller se loger dans le réacteur du navire, qui est actuellement sans blindage, et provoquer une explosion à côté de laquelle Hiroshima passe pour une fusée de carnaval ! C'est donc au couteau que cela se règlera...

Si les joueurs gagnent, garder un prisonnier permettra d'apprendre où Ostor se cache et de libérer Ghuan (le vrai).

- La piste des « apparitions » :

Il est possible de suivre les différentes apparitions de « Ghuan ». Le problème est qu'elles n'ont jamais lieu au même endroit. Il est toutefois possible, en se répartissant dans les deux ou trois endroits les plus huppés et peuplés de la station d'arriver à rencontrer Ghuan. Il tient toujours à peu près le même discours et part toujours après avoir remis sa capuche. L'attaquer dans le bar (ou le lieu où il apparaît) est une mauvaise idée car ses thèses ne sont pas si impopulaires que ça, et le fait qu'il affirme avoir surmonté les Ténèbres d'entre les Etoiles est fascinant pour beaucoup de croyants.

Il est possible de le suivre lors de sa sortie. La poursuite est difficile, le bougre se déplace vite et a un don pour se fondre dans les zones à fort passage. Une filature ne pourra marcher que si elle parfaitement préparée et que tous les joueurs ou presque y participent. Si le clone se rend compte qu'il est suivi, il prévient Bor par un petit émetteur placé dans sa montre et emmène les PJ's dans une embuscade dans la zone de chargement des marchandises. Le combat risque d'être difficile si les joueurs tombent dans le panneau.

Sinon, le clone ira droit dans le repère où se trouve Manfred Ostor et le vrai Ghuan (ligoté et bâillonné sur une chaise, amaigri, portant des traces de coups, mais vivant). Le problème est qu'il y aura aussi toute la bande des clones et Bor (Bor et les clones réunis sont au même nombre que les joueurs). L'attaque a donc intérêt à être planifiée pour être sûr d'avoir le dessus, de laisser le vrai Ghuan en vie, et de capturer (ou tuer) Ostor. La tactique de Bor en cas d'attaque du repère sera de fuir dans l'immeuble (qui n'est pas habité et dont certains appartements n'ont même pas les fonctions de survie activées - et donc pas

## SCENARIO

d'oxygène) en emportant Ghuan. Puis les clones ralentiront les survivants en se faisant passer pour Ghuan, ou en les attaquant, ou un mélange des deux. Les PJs ne doivent jamais être sûrs qu'ils parlent au vrai Ghuan.

- Julia Hazat :

Suite à son décès, la fouille de son appartement sera fructueuse pour une fois. Les joueurs trouveront une lettre dans laquelle Ostor lui demande un abri pour héberger ses « poulains ». Il lui demande aussi que le nom du locataire reste anonyme (l'adresse est écrite au crayon de papier à la fin de la lettre). Le reste de la lettre parle de la haine d'Alexius et d'un mystérieux plan pour enfin « en finir avec cet abruti ».

L'adresse est celle de l'appartement repère des comploteurs. Si vos joueurs n'ont pas compris ce qui se cachait derrière cette adresse (ou qu'ils ont été trop vite à votre goût), cette adresse est celle où les scaphandres ont été livrés. Il n'y a plus rien, à part un scaphandre éventré. A eux de comprendre ce qu'il en retourne...

- Dranlius et les investigateurs de l'Eglise :

Si vraiment vos joueurs n'ont toujours rien trouvé jusqu'au troisième meurtre, les comploteurs deviennent plus audacieux. Ils décident de tuer Dranlius, un Avestite qui est sur leurs traces et pourrait bien découvrir la vérité. Après sa mort, les joueurs pourront apprendre par l'Inquisition qu'il remontait la trace d'hérétiques. Les joueurs peuvent alors jouer franc jeu en révélant ce qu'ils savent avec l'Inquisition et les prêtres leur proposeront de les aider soit pour tendre un piège autour des vaisseaux, soit pour foncer vers l'appartement (suivant vos envies, c'est ce que l'Avestite avait découvert et marqué sur ses rapports d'investigation). Leur aide sera très appréciée et ils se feront des amis parmi les Avestites (ce qui peut toujours être utile). S'ils refusent de collaborer, ils s'exposent à des ennuis avec eux par la suite !

## Et après?

Si les joueurs parviennent à venir à bout de leurs adversaires, ils seront remerciés chaleureusement par leurs supérieurs. Ils se seront peut-être fait des amis parmi les Avestites.



Lt. Kelantan, chef de la sécurité

Et le représentant de l'Empereur les conviera à une petite soirée où Alexius en personne fera un discours les remerciant, puis leur remettra une médaille.

Peut-être que Manfred Ostor parviendra à s'enfuir. Il peut faire un bon ennemi récurrent pour vos prochains scénarios (il aura de sérieuses raisons de leur en vouloir !)

S'ils échouent, le complot sera démasqué juste avant qu'un attentat ne réussisse contre Alexius. Mais parions que Bor et Manfred s'en sortiront de

justesse, et qu'ils auront envie de se servir de gens aussi naïfs que les joueurs pour leurs futurs complots.

Dans tous les cas, les PJs risquent d'avoir encore de nombreuses choses à démêler...

## Pnjs importants

## Manfred Ostor

Bailli corrompu qui voit dans la mort de l'Empereur la possibilité de tenter un coup d'état et de devenir lui-même le leader de l'humanité, pas moins. C'est un grand homme maigre d'à peu près 40 ans, au contact glacial. Il a de nombreux contacts parmi les Baillis et bon nombre de personnalités influentes des Mondes Connus (que ce soit par des chantages ou des dettes d'argent). Il a de nombreuses compétences juridiques et de grandes connaissances, mais ce n'est pas un combattant.



Force 5 – Dextérité 4 – Endurance 5  
Intelligence 8 – Perception 8 – Tech 3  
Extraverti/ introverti 3/5 – Passion/Calmes 2/5 – foi/ego 1/5  
Bagarre 3 - charme 5 - discrétion 5 – esquive 3 – intimidation 8  
– mêlée 5 – observation 8 – tir 3 – vigueur 5  
De nombreuses compétences juridiques et de connaissances  
Equipement : épée, synthésoie, champ de force de duel, pistolet blaster  
Vitalité 10

## Bor Fourko

Recruteur vétéran de Stigmata aux habiletés militaires et physiques impressionnantes, mais à l'intelligence plutôt limitée. Il obéit à Ostor depuis que ce dernier l'a convaincu de l'intérêt de la mort d'Alexius (il espère surtout secrètement prendre le commandement de la Garde Phénix puis de monter une dictature militaire, ainsi tous les moyens militaires serviront à détruire les Symbiotes et les ennemis de l'Empire : il entrera alors dans l'histoire).



Force 7 (10) – Dextérité 9 (12) – Endurance 8 (10)  
Intelligence 3 – Perception 6 – Tech 4  
Extraverti/ introverti 3/3 – Passion/Calmes 5/2 – foi/ego 1/8  
Bagarre 8 - charme 3 - discrétion 6 – esquive 7 – intimidation 8  
– mêlée 8 – observation 4 – tir 8 – vigueur 6  
Compétences apprises : tactique militaire 6 – compétences

**SCENARIO**

nécessaires à l'utilisation de la cybernétique  
 Equipement : épée, toile polymère, champ de force standard, pistolet blaster, fusil laser d'assaut  
 Cybernétique : œil cybernétique (infrarouge et zoom), câblage souple, peau goliath  
 Escrime : parade, parade/riposte, coup de jarnac (voir VCM n°1)  
 Vitalité 15

**Clone type**

Equipement : blaster, épée électrifée, synthésoie, champ énergétique standard, couteau avec des logettes empoisonnées (utilisables pendant un tour en pressant sur un bouton).  
 Cybernétique : tout en incognito (pour ressembler exactement à Ghuan, évidemment), œil cybernétique (vue infra rouge et zoom), peau goliath, câblage souple, oxypoumon.  
 Force 8(11) - Dextérité 9(12) - Endurance 7(9).  
 Intelligence 6 - Perception 6 - Tech 4.  
 Extraverti 1/Introverti 5, Passion 2/Calme 4, Foi 1/Ego 7.  
 Bagarre 8, charme 3, discrétion 6, esquive 7, intimidation 5, mêlée 6, observation 5 (+1), tir 8, vigueur 6.  
 Arts martiaux : coup de poing expert, blocage.  
 Escrime : parade, parade-riposte.  
 Anima 5.

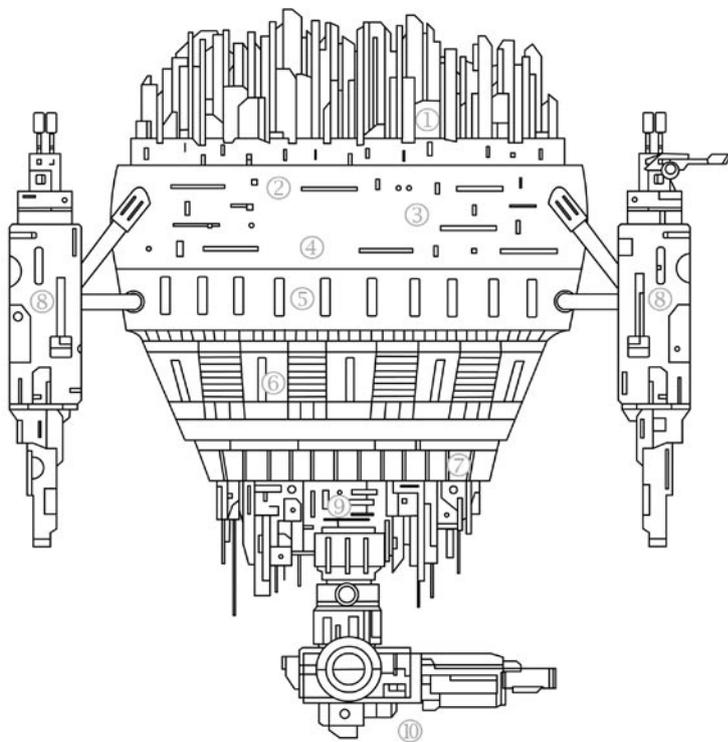
Psi 4/Voie du Soma : endurcissement, renforcement, accélération.  
 Vitalité 14.

**Ingénieur de cale type**

Equipement : pistolet (ne fonctionne pas dans l'espace), scaphandre, couteau, chalumeau (fonctionne dans l'espace, utilisez la compétence Bagarre, dégâts par le feu 4d).  
 Cybernétique : œil de l'Ingénieur, second cerveau.  
 Force 5 - Dextérité 5 - Endurance 6.  
 Intelligence 6(8) - Perception 5 - Tech 8.  
 Extraverti 1/Introverti 3, Passion 1/Calme 3, Foi 1/Ego 6.  
 Bagarre 4, charme 3, discrétion 3, esquive 4, intimidation 4, mêlée 6, observation 3 (+1), tir 5, vigueur 7.  
 Compétences apprises : scaphandre, compétences de réparation.  
 Anima 3.  
 Vitalité 11.

Par Nathan Zelter.

**STATION SPATIALE  
 CUMULUS**



- |                                  |                            |
|----------------------------------|----------------------------|
| 1. Ville Principale.             | 6. Zone d'amarrage.        |
| 2. Zone d'habitation bon marché. | 7. Centre de commandement. |
| 3. Zone de douane/sécurité.      | 8. Rayons tracteurs.       |
| 4. Agora.                        | 9. Senseurs.               |
| 5. Zone de débarquement.         | 10. Canon Meson lourd.     |

Hauteur: 2000 mètres.  
 Diamètre: 2000 mètres.  
 Equipage: 8.000.  
 Passagers: 15.000.  
 Soute (Interne): 2000 tonnes.  
 Soute (Externe): 6000 tonnes.

Marco Kalach

**Les Ingénieurs des cales**

Cette catégorie d'Ingénieurs est très importante sur la station Cumulus (d'ailleurs, on ne les trouve que sur cette station) dans la mesure où ils sont chargés de s'occuper du bon fonctionnement de la centrale électrique de la station – comprenez un labyrinthe de câbles, de tuyauterie, de raccords s'étendant sur un niveau tout entier..

S'ils forment une équipe soudée (ce qui n'étonnera personne, leur tâche quotidienne s'apparentant bientôt à un travail herculéen), on les aborde peu fréquemment, étant donné leur mauvaise réputation, celles d'individus sales, pouilleux, vivant parmi les rats de coque.

S'occuper de la station, et par extension des cales, c'est à dire de tous les bas-fonds (au sens propre comme figuré), cela revient en définitive à se charger de toutes les tâches ingrates que les autres Ingénieurs refusent de faire (pianoter sur une Machine Pensante est autrement plus noble à leur goût...), et ce travail est devenu à force leur raison de vivre et leur unique motivation. C'est pour cela qu'on les aborde peu : ils font peur, ne vivent qu'entre eux (ils ont d'ailleurs développé leur propre argot technique) et on les traite comme des pestiférés, craintifs des éventuelles maladies qu'ils pourraient transporter.

De plus en plus souvent, ils doivent faire des rondes dans l'espace, afin de réparer les graves avaries extérieures, ainsi que l'entretien des plates-formes qui gravitent autour de la station. Ironie du sort, si la station tient toujours debout, c'est grâce à leurs multiples efforts, alors que les lauriers reviennent aux Ingénieurs du « dessus », plus propres...

**CREDITS****Rédaction:**

- Chevalier Ekhart Maccreb, de l'Agence Jakovian / Padawn / [Cursy](#). (site: [Fading Suns Lair](#))
- Nathan Zelter/ [Guillaume](#). (site: [Le soleil de Criticorum](#))
- Lord Grigor Dorianovitch / Ethan Stryges / [Philippe](#).
- Mystologue Magus Ouroboros Flamel, sanhedrin de l'ordre eskatonique / [Ouroboros](#).
- Père Kemal du Temple Avesti / [Kerk](#). (site: [Fading Suns sur le SDEN](#) )
- Chapelain Ehtaniel Li Halan, postulant chez les Kalinhi / [Emmanuel](#).
- Nicéas Kalabeth, Zuranite de la voie de Radish / [Marco Kalach](#). (site: [VCM](#) )

**Corrections:** Kerk.

**Illustrations:**

- Couverture: [David Goasdoué](#).
- Noir&Blanc: Marco Kalach.
- 3D: Cursy, Ouroboros, Kalach.

**Mise en page:** Marco Kalach.

**Remerciements:**

- A Roman Kochnev pour ses illustrations de vaisseaux spatiaux.
- A [Mat Wakefield](#) pour sa nouvelle "Talio" (Traduction: Kerk).
- A Olivier De Landsheere pour l'illustration du capitaine Deucallion.



*Les illustrations et les textes de ce magazine sont la propriété de leurs auteurs respectifs.*