

Vox Cognitorum  
Mundorum  
N°1



Cursy  
02/02



# Vox Cognitorum Mundorum

## NOUVELLES DES MONDES CONNUS

- Manitou - Un vaisseau fantôme signalé. **2**
- Leminkainen - Nouveau raid des barbares Vuldrok. **3**
- Nulpart - Une erreur d'aiguillage ? **4**
- Ungavorox - L'aube des missionnaires. **5**
- Ungavorox - Revers de la Guilde des Recruteurs. **6**
- Ligueheim - Un professeur trop tranquille... **7**
- Byzantium Secundus - Une naissance encombrante. **9**
- Ligueheim - Scandale à l'Académie Interatta ! **10**
- Delphes - Blackmango Meurtrier. **12**

## EXCLUSIVITES

- Gloire à la Mante. **7**
- Journal de bord. **9**

## TEMOIGNAGE

- Sophocle. **10**

## FEUILLETON

- Juan Sullivan contre les Mécanoïdes. **12**

## ANNEXE ROLISTIQUE

- La salamandre de Severus. **14**
- Les conseils du Lt Wardher. **15**
- Hérauts. **15**
- Navires stellaires. **16**
- Scénario: Un mort bien encombrant. **17**

## CREDITS

**23**

**EDITO** Alors que les Mondes Connus sont aujourd'hui en ébullition, grondant d'une ardeur que l'on pensait oubliée depuis la fin heureuse des Guerres Impériales, tandis que se prépare une Croisade Stellaire, que l'Hégémonie Vao semble enfin ouvrir ses portes, et que l'on parle d'un espoir de paix avec les Symbiotes, pourquoi priver des milliards de lecteurs de tant d'évènements cruciaux pour notre tout jeune Empire ascendant ? Oubliez les fragiles bobines usées des lanternes magiques et les rumeurs inconsistantes des crieurs de rue ! Vous désiriez une information rapide et tangible, notre rédaction est aujourd'hui à votre service ! Emeutes pour la faim, scandales religieux, éliminations politiques, derniers modèles des chantiers spatiaux, vie des stars - l'Oeil Impérial n'est pas le seul à être vigilant, soyez en assurés chers lecteurs !

*Fading Suns est une marque déposée, sous copyright, de Holistic Design Inc. La version française est éditée par Multisim Editions.*



## Nouvelles des Mondes Connus

## MANITOU – UN VAISSEAU FANTÔME SIGNALÉ.

**L**e Meridia, navire marchand commandé par le Commandant David Nilson assurant la ligne Icône/Manitou, est finalement arrivé à bon port avec une semaine de retard.

Les passagers sont descendus l'air hagard. Plusieurs d'entre eux se sont précipités vers la chapelle du spatioport pour prier intensément et remercier le Pancréateur d'être encore vivants. En même temps, l'équipage a évacué les blessés pour les emmener à l'infirmierie tandis que le capitaine a expliqué la cause du retard : ils ont été attaqués lors de leur entrée dans le système de Manitou peu après le saut.

A aucun moment les senseurs du Meridia n'ont vu venir le navire adverse. C'est le capitaine Nilson qui a donné l'alerte quand il a vu une épave dériver de façon dangereusement proche depuis le hublot de sa cabine. Les pilotes ont aussitôt entamé une manœuvre d'évitement d'urgence, mais à leur plus grande surprise, l'épave a fait de même comme si un pilote la dirigeait pour éviter une collision fatale au Meridia. Puis l'épave s'est mise en position latérale pour faire feu ! Deux des trois tirs ont pu être stoppés par les boucliers mais le troisième a touché au but, détruisant le système de propulsion principal. Le capitaine a donc ordonné de transférer toute la puissance disponible sur les propulsions auxiliaires, mais cela n'a pas pu empêcher la collision latérale de l'épave et du navire de ligne.

Les parois de la coque ont ensuite été forées en deux endroits. L'équipage a eu le temps de se mettre en position défensive devant les deux zones de forage. Mais à leur grande surprise, ce ne sont pas des pirates mais un gaz blanchâtre qui s'est lentement dissipé dans la course. L'équipage, bien discipliné, est resté en position. C'est alors que sont sortis des ombres translucides de forme humaine



ou humanoïde. Ces spectres ont demandé à l'équipage et à tous les passagers de mettre l'intégralité de leurs objets de valeur dans leur coffre. Puis ils auraient menacé que si un seul objet de valeur manquait, tous les occupants de ce navire seraient damnés à jamais ; comme eux l'étaient. Ils ont ensuite parcouru tout le navire pour récupérer tout ce qui semblait avoir une quelconque valeur puis ils ont repris le chemin de leur épave et s'en sont allés.

L'équipage a colmaté les deux brèches grâce aux combinaisons de secours de ce vaisseau ultra-moderne. C'est alors qu'un des prêtres Eskatoniques présent parmi les passagers a indiqué qu'il avait eu l'impression que ces fantômes n'en étaient pas puisqu'ils cherchaient des biens matériels et non des armes. Version corroborée par son compagnon Recruteur qui est certain de n'avoir vu que des pirates normaux. Il n'a pas osé intervenir car le combat était perdu d'avance seul

contre tout un équipage pirate. Selon lui, le problème serait venu d'un gaz provoquant des visions hallucinatoires.

Malheureusement, sa version fut vite contredite puisqu'un artisan qui avait caché de l'argent a été retrouvé mort peu après dans sa cabine. La panique fut alors générale, chacun pensant que ce maudit roturier allait provoquer la perte d'un navire interstellaire entier. L'apogée survint lorsque l'artisan se releva et commença à transformer ses victimes en craquenuits. Durant une semaine, les humains encore indemnes de la maladie se sont regroupés dans le poste de pilotage et ont repoussé les assauts de ces immondes créatures.

Cependant, dès que les manœuvres d'approche de Manitou commencèrent, tous les craquenuits moururent subitement... Ne doutons pas que cette étrange histoire puisse se répéter bientôt.

O.F.



## Communiqué du Temple Avestite

*Chers hérésiarques, n'allez pas croire que l'Inquisition ne fait et ne désire que vous traquer - en effet, nous nous soucions également du triste sort de votre immonde progéniture souillée. N'étant pas dépourvus de cœur, nous avons ainsi produit pour l'édification de leurs esprits (du moins, la parcelle qui n'a pas encore été lâchement vendue aux créatures démoniaques des Qlipboth) un programme spécialement adapté, afin de leur apprendre ne serait-ce que la hiérarchie des Vices et Vertus...*

P.K.





## Nouvelles des Mondes Connus

**LEMINKAINEN – NOUVEAU RAID DES BARBARES VULDROK.**

Cette fois-ci, les Hawkwood ont perdu deux cargos, tombés entre les mains des barbares en plus de plusieurs artefacts de grande valeur (prétendument datés de la Seconde République).

Il semblerait que les pillards auraient été bien renseignés, passant à travers les mailles d'un réseau de défense pourtant bien organisé, et montant une opération éclair sur le spatioport avant que les systèmes défensifs n'aient pu être mis en place. De là à parler d'une trahison d'un ou de plusieurs membres de la Maison noble, il y a un pas que nous ne saurions franchir...

Les Hawkwood paraissent pourtant



envisager cette piste de façon tout à fait sérieuse. Il n'a pas été précisé quels étaient les artefacts dérobés, mais ceux-ci semblent suffisamment importants pour que l'Empereur Alexius lui-même envoie deux sections de la Garde Phénix sur la piste de ces objets. Il semblerait que Sa Majesté ait également fait appel aux Chevaliers Errants opérant dans les systèmes planétaires Hawkwood pour en savoir plus sur cette audacieuse opération.

Le chef Vuldrok s'est présenté auprès des rares survivants sous le nom de « Ragnald le Rouge », leur ordonnant de transmettre un message à l'Empereur, selon lequel il ne s'arrêtera avec sa flotte qu'une fois parvenu à Byzantium Secundus ! Menace en l'air ou folie des grandeurs ? Dans ce cas, quelle arrogance alors que veille la Première Flotte impériale sur le Monde Trône !

D.V.K.

**NULPART - UNE ERREUR D'AIGUILLAGE ?**

Les habitants de Nulpart ne peuvent que se féliciter de la réouverture de la ligne de chemin de fer qui relie le petit village d'Otambu à celui de Nihilo. En effet le tourisme religieux, qui n'a jamais autant été actif, est très important aux abords de la Gargouille de Nulpart, phénomène paranormal bien connu.

Les pèlerins qui atterrissent à Oulenboytro sur Nulpart peuvent maintenant grandement se rapprocher de la Gargouille sans avoir à cheminer dans les plaines du désert mouvant de Drasie. Malheureusement, la réputation du train qui traverse ses terres est déjà faite : c'est un train fantôme. Le quatrième convoi de pèlerins n'a jamais atteint le petit village de Nihilo.

Les troupes de Frères d'Armes stationnées là n'ont rien trouvé, mais des traces laissent supposer que le convoi aurait bifurqué sur une ancienne ligne désaffectée. Il est fait mention dans les rapports de pistes laissées derrière semblables à celles qu'auraient pu faire des Symbiotes. Deux contingents de Frères d'Armes ont été envoyés, sans aucun résultat jusqu'à présent, d'autant plus que l'un d'entre eux n'est pas rentré à sa caserne. Les autorités régionales accusent les légionnaires impériaux d'avoir amené ici leurs propres adversaires, car aucun vaisseau, symbiote ou autre, n'a atterri dans cette région depuis des lustres. Les vents violents qui secouent la région ne font rien pour arranger les recherches, mais il est conseillé aux parents des victimes de ne pas s'inquiéter. Le porte parole des Frères d'Armes, le Maître Gunther Morliten, a ajouté que deux cents personnes ne pouvaient disparaître ainsi.

C'est au lever de la quatrième lune, S'tori, qu'une lueur d'espoir a gagné les secouristes. Un des soldats du bataillon disparu a surgi d'une dune de poussière «comme s'il nageait dedans» d'après les témoignages. Il était blessé et en état de choc. D'après lui, son bataillon a été «invité» à assister à un mariage au cœur du désert, par les pèlerins du convoi, qui étaient très heureux de les rencontrer. Après un long voyage, au cours duquel les soldats ont dû affronter une tempête de sable, ils sont arrivés, à la tombée de la nuit, à un oasis luxuriant. Installés depuis peu dans des ruines auprès de la source d'eau potable, les pèlerins ont fait contre mauvaise fortune bon cœur,

persuadés d'être là sur l'injonction du Pancréateur. La ligne de chemin de fer désaffectée, dont personne ne connaît l'existence, à Otambu ou à Nihilo, aboutissait là. Après quelques heures de rafraîchissement, les pèlerins se sont dirigés vers les ruines d'une église assez imposantes, suivis par les soldats. Là, ils ont assisté au plus étrange mariage qu'ils aient jamais vu...

Deux jumeaux, un homme et une femme ont déclaré avoir le pouvoir de réveiller cette planète, lors d'un discours où ils prônaient une vie libre et équilibrée, sans excès. C'est lorsqu'un pénitent des Frères d'Armes a annoncé qu'il s'agissait d'un psi et de la projection de son esprit malade, que la cérémonie s'est brutalement terminée. Les Frères d'Armes ont tiré sur le couple, sans pour autant les toucher, semble-t-il. Puis le soldat a reçu une balle, qui l'a fait tomber dans un coma provisoire, d'où il a émergé devant les



secouristes. Toute cette histoire semblerait n'être qu'un énorme canular si le soldat rescapé n'avait pas reconnu un terroriste bien connu des services de l'Oeil Impérial, Eymereich Teomim, membre influent de la Voie Invisible. Ses opinions hérétiques sur une fusion de l'humain avec l'humanité, où tous seraient égaux, ont secoué plusieurs planètes. Il reste maintenant aux autorités à retrouver cet oasis, ce qui n'est pas acquis.

O.F.

**Envie de quitter une vie trop morne ?  
Envie de partir vers une destination de rêve ?  
Envie de connaître enfin l'aventure ?  
Mais votre bourse vous interdit de vous offrir des vacances sur Teyr-Sainte ?**



## Nouvelles des Mondes Connus

### UNGAVOROX - L'AUBE DES MISSIONNAIRES.

De plus en plus de prêtres choisissent la voie difficile des missions sur des contrées éloignées ou sauvages. Peu en reviennent, certains y perdent la même foi.

L'évêque Orlando Li Halan a été fort surpris il y a quelques jours de recevoir la visite d'une Vorox sauvage, nommée Grild. Le système de sécurité de l'évêque en a largement pâti. Elle portait en ses bras un prêtre mort. Elle le berçait comme un enfant, et il fut assez compliqué de récupérer la dépouille. Le prêtre était mort par strangulation, la glotte enserrée par un câble. Un technicien ingénieur en conclut après autopsie que l'étouffement était dû à une machine, que le prêtre portait autour du cou, comme un colifichet. Cette machine était sensée produire une auréole de lumière, contenue dans un ensemble de particules d'eau en suspension du plus bel effet.

La machine en question a été distribuée sur Byzantium Secundus aux prêtres partant en mission sur des mondes inférieurs afin d'illuminer les idolâtres de leur lumière. Il semble que cette aube contenait un détecteur d'ondes radios, qui analysait le flux de transmission, et qui déclenchait la strangulation, lors de l'activation du module lumineux loin de toute agglomération civilisée. De la planète Ungavorox les ordres ont franchi de nombreux sauts avant d'atteindre Byzantium Secundus. De nombreux prêtres se sont dispersés sur des mondes aussi divers que Malignatius, Kordeth, Pandémonium, Gwynneth ou



Leminkainen, et dont personne n'aurait plus de nouvelles. Personne ne peut comptabiliser l'impact que ces prêtres suicides auront sur les populations. Ce qui est certain, c'est que les locaux de la société qui a produit ces machines démoniaques, loués par les Recruteurs, ont tout de suite été brûlés par les Inquisiteurs.

Malheureusement, le coupable, un dénommé Ghoren Omak, a disparu dans la nature. D'après l'employé chargé des relations humaines, il portait tout un ensemble de prothèses cybernétiques, et c'est la raison pour laquelle les autorités orthodoxes ne l'ont jamais croisé. Même son visage serait en métal, mais il est possible que cela ne soit qu'un masque. Les Inquisiteurs le soupçonnent fortement d'être un cyberévolutionnaire par ailleurs. L'évènement a été l'occasion pour l'Archevêque Avesti de Bûcher de manifester son mécontentement face à de telles méthodes, et de se lancer dans une parabole où le prêtre a été puni par son orgueil.

O.F.

### UNGAVOROX – REVERS DE LA GUILDE DES RECRUTEURS.

Les Vorox sont décidément un peuple bien plus complexe qu'il n'y paraît !

Les Recruteurs, qui tentent depuis plusieurs années déjà de contrôler Ungavorox (la planète jungle d'où proviennent les Vorox), avaient réussi à berner le principal clan s'opposant encore à leur hégémonie. Mais c'était faire peu de cas de l'intelligence de ce peuple pourtant amené depuis si peu de temps à la civilisation !

Lors de la conclusion de l'ultime marché, durant lequel les Vorox devaient être capturés puis revendus sur diverses planètes des Mondes Connus, ce sont les humains qui sont finalement tombés dans l'embuscade. Seule une poignée de survivants (tous des soldats Recruteurs) a pu revenir... Les Recruteurs sont persuadés qu'un autre groupe serait intervenu. Ils semblent prêts à payer très cher quiconque ramènerait le nom de ce ou ces allié(s) mystérieux.

En supposant qu'il(s) existe(nt), on peut alors se demander quel fou oserait traverser la jungle la plus dangereuse de l'univers, peuplée entre autres de Vorox qui sont pour l'instant relativement nerveux ?

Et pourtant des nobles désargentés et des mercenaires vétérans se sont déjà proposés. Il faut dire que le salaire est à la hauteur !

D.V.K.

**C<sup>te</sup> MAVARIAN**  
Système M.A.V.N., sous contrat exclusif des Fouinards. (- Téthys -)

**LE MOTEUR UNIVERSEL**  
( FUSION, GAZ, PETROLE, BOIS... )

Construction très robuste et très soignée  
Aucune surveillance pendant la marche  
Aucun danger d'explosion ou d'incendie  
Plus de 350 000 moteurs en marche

Prix Modérés, Grandes Facilités de Paiement

Les Recruteurs et les Auriges se sont aujourd'hui associés pour vous satisfaire en inventant spécialement les camps intersidéraux « Vacances & Travail » !

Partez pour les sites dont vous rêviez jusque là pour une somme dérisoire : 1000 Fénix\*, tout cela pour un contrat de travail de 64 heures !



Planètes actuellement disponibles : Manitou, Stigmata, Malignatius - et d'ici peu bien d'autres systèmes des Mondes Connus !

Pourquoi vouloir attendre plus longtemps ?

(\* : Frais de retour non compris)

Découvrez en exclusivité les mystères du portail de Pandémonium: **Article en page 9**



## Nouvelles des Mondes Connus

## LIGUEHEIM - UN PROFESSEUR TROP TRANQUILLE...

Les murs étincelants d'Interatta ont été encore une fois tachés de sang par le meurtre du Consul Mary Clayton, honorable professeur de cours de mathématiques appliquées.

Les disparitions se sont enchaînées ces derniers jours dans le département des cerveaux du Centre Basye des Machines Pensantes. L'horreur a culminé lors de la découverte dans l'appartement du Consul Mary Clayton, de son corps, mais aussi de celui du Professeur Dagata, un amas de câbles, de pistons et de délicats composants que n'ont pu identifier les spécialistes de la chose. D'après eux, les débris appartiendraient à un golem qui aurait pris l'apparence de Samuel Dagata. Le golem aurait été construit lors de la Seconde République, voire dans des contrées lointaines, peut-être même chez les Vaos. Mais le plus effrayant est sans doute le destin de Mary Clayton, broyée par une main de fer, à la force surhumaine. Les systèmes de sécurité de sa chambre semblent avoir eu une défaillance temporaire.

Les corps des autres professeurs disparus, Augustin Espariel, et Kori Rademoto, n'ont toujours pas été retrouvés. Mais des perquisitions dans leurs locaux ont permis de découvrir un ensemble important de Pygmalium, enchâssé dans des plaquettes d'origines inconnues, mais jugées bien trop grandes pour servir de support à des golems de taille humaine. Des équipements radios d'une importance inhabituelle étaient disposés sur tous les toits des habitations de ses individus. D'après les découvertes effectuées dans l'appartement du Professeur Dagata, il est quasiment certain que ce dernier se faisait passer pour un être humain depuis déjà un certain temps.

## BYZANTIUM SECUNDUS - UNE NAISSANCE ENCOMBRANTE.

Personne ne niera que les mystérieux Vao ont parfois des connaissances étranges dépassant même celles de l'Ordre Eskatonique.

Aussi, lorsqu'un ambassadeur Vao est passé par erreur à proximité de la base impériale secrète de la lune nommée Abandon, annonçant alors qu'aucun enfant ne devait y être conçu, l'Inquisition a pris cette remarque tout à fait au sérieux. Le Vao n'avait bien sûr aucune raison de croire qu'il y avait une base secrète dans les environs...

Abandon est en orbite d'Iblis, une planète semblable à Pluton, dans le système de Byzantium Secundus. L'Inquisition maintient un blocus permanent depuis qu'ont été découverts des documents mettant en garde les colons contre un danger enfoui sur Faralon 6, l'ancien



nom d'Iblis. Mais la petite base impériale sur Abandon a toujours été maintenue, malgré sa réputation de purgatoire pour les soldats impériaux. Ils peuvent être dans le vrai si l'on compte le nombre de "suicides" dans cette base. Malheureusement, contre toutes les consignes et le règlement, deux soldats impériaux ont partagé la même couche pendant plusieurs mois. Depuis, l'officier Marsha Densprill a quitté son service

Ces nouvelles ont fait le tour du campus à une vitesse supraluminique. Le Consul Mary Clayton, de la guilde des Baillis, n'était autre que la tante de Lydia Clayton, actuellement Secrétaire Générale de la Commission, l'organe de gouvernement de Kesperate. Celle-ci blâme un collègue ambitieux du Consul, craignant de rater une promotion. Melissa Pryor, Consul de la guilde des Lecteurs et doyen de l'Université, en appelle au calme et à la retenue de ses collègues. Le docteur Keri forsyth, éminent professeur de bienséance, ainsi que de nombreuses autres matières, accuse Mary Clayton d'avoir mené des recherches impies, qui mèneront toute l'université à la ruine. Dans tous les cas, les étudiants ne savent plus à quel saint se vouer.



Tous les professeurs au comportement étrange sont désormais accusés d'être des golems. Une conspiration serait en train d'être mise sur pied, contrôlant tous les aspects de la vie des étudiants, cause de tous les échecs scolaires. L'Inquisition, maintenue à l'écart de l'Académie Interatta pendant des siècles pourrait bien arriver à ses fins. Quelques investigateurs et les amis des professeurs disparus s'interrogent sur l'utilité de ses immenses réserves de Pygmalium, ainsi que du réseau d'antennes. D'après des témoignages tardifs, de source inconnue, un individu suspect aurait pénétré dans le laboratoire du Docteur Rademoto, peu de temps après sa disparition, et il ferait partie de la guilde des Auriges. Pour la source questionnée, il ne ferait aucun doute que cette personne serait actuellement sur Supremus, la station orbitale qui tourne autour de Darkside, troisième planète du système de Ligueheim. Les ingénieurs interrogés à cet égard ont paru sceptiques sur la culpabilité de ce pilote mystérieux, discret et efficace, spécialisé dans les communications. Divers mandats de recherche accordent une forte récompense pour la capture de cet homme.

D.V.K.

pendant sa période de quart, fuyant dans une nacelle de survie vers Iblis. Le soldat préposé au contrôle artillerie, l'amant de Marsha, refusa de tirer malgré les ordres sur la nacelle.

L'Inquisition, aussitôt contactée, a envoyé ses meilleurs éléments pour tenter de prévoir les répercussions de ces négligences. Les relevés récents envoyés par les Auriges les plus proches parlent d'un léger réchauffement de la croûte d'Iblis. De source sûre, l'évêque Avesti Goril Taden-Maden, agent des Kalinthis envoyé sur ordre du Synecullum serait sur les lieux. Disparue des écrans radars, l'image de Marsha Densprill hante encore les souvenirs des soldats qui veillent sur les tombeaux d'Iblis...

O.F.

Les ingénieurs ont mis au point pour vous le Golem de défense AURORE.



Voir l'encadré en page 9



## Nouvelles des Mondes Connus

## LIGUEHEIM – SCANDALE À L'ACADÉMIE INTERATTA !

Depuis hier déjà, les forces d'intervention guildiennes encerclent l'Aile F34 de l'Académie.

Du matériel de siège a été dépêché et les assauts se succèdent par vagues sans pourtant parvenir à réussir à percer les lignes des défenseurs, dans ce qui fut l'unité de recherche du professeur Darius Alogriu, éminent spécialiste de l'étude des flux neutroniques naturels. Les milices guildiennes, épuisées, ont perdu 23 hommes depuis hier, et le sergent Mc Torney, coordinateur des troupes, se refuse toujours à tout commentaire.

Des étudiants des Ailes F33 et F35 nous ont expliqué que depuis plusieurs jours, de la fumée sortait du laboratoire. Selon l'un d'eux (qui a tenu à garder l'anonymat), les événements auraient débuté suite à l'arrivée d'un étrange colis en provenance de Manitou. Depuis cette date, le professeur Alogriu et ses élèves n'ont plus jamais été revus et les personnes qui ont pénétré l'Aile F34 n'en seraient plus ressorties... Cet étudiant a également prétendu que des prêtres de l'Ordre Eskatoniques seraient passés à proximité des bâtiments et auraient subitement pris peur, ordonnant aux guildiens de dégager

les environs et d'avertir la police. Devant tant d'évènements bizarres, le doyen a décidé d'intervenir et d'envoyer les forces guildiennes démêler cette affaire.

On pourrait se demander pourquoi l'administration n'est pas intervenue plus tôt ? Il ne faut pas oublier qu'il s'agit de la toute première intervention des forces de l'ordre dans l'enceinte de l'université guildienne depuis son ouverture et surtout d'un scandale immense, car cette opération de police remet en cause l'indépendance offerte à cette administration. La chapelle Avestite de Ligueheim (heureusement peu influente dans ce système) a demandé aux dirigeants l'autorisation de mener l'enquête. Pour l'instant, cette requête leur a été refusée, mais cela pourrait rapidement changer au vu de l'efficacité des forces guildiennes à résoudre le problème. Des rumeurs courent sur l'approche d'une flotte mêlant vaisseaux de la Maison Li Halan et de l'Eglise, mais sans réel fondement - n'oublions pas qu'il faut des mois pour rassembler une telle armada... à moins que les deux factions n'aient été mises au courant depuis longtemps déjà !

Le professeur Alogriu travaillait (il me semble approprié de parler de l'enseignant au passé, vu les bombardements au mortier qui ont lieu en ce moment même) sur les flux neutroniques naturels. Ce domaine de recherche jusqu'à présent considéré comme mineur et sans réelle nouveauté avait progressé de

façon spectaculaire grâce aux travaux de cet érudit, qui avait notamment prouvé l'existence de particules originales à proximité des sanctuaires de l'Eglise (et notamment des Avestites) mais aussi dans l'atmosphère entourant les soleils en plein déclin... Il s'apprêtait à publier le résultat de ses découvertes, et ses recherches l'avaient amené à travailler avec des Eskatoniques, notamment un certain Père Weng Li Halan. Puis il avait demandé à ses étudiants de ne plus sortir du centre d'expérimentation jusqu'à la fin de ses recherches. Toutes les personnes qui connaissaient les détails de sa future découverte sont toujours retranchées dans le bloc F34 à l'exception de l'illuminatus Weng Li Halan, errant sans doute quelque part dans les Mondes Connus...

Un individu qui prétend travailler avec le professeur Alogriu et qui aurait abandonné lorsqu'on lui aurait demandé de s'enfermer dans le laboratoire prétend que les pouvoirs théurgiques, psychomanciens mais aussi antinomiques sont mêlés à cette étrange affaire. Ce témoignage est néanmoins à mettre au conditionnel puisque l'individu est fou et enfermé dans un asile depuis 10 ans aujourd'hui. Il n'a jamais pu rencontrer le professeur Alogriu (qui travaille à l'université depuis 8 ans environ) mais pourtant il semble connaître les lieux comme sa poche et renseigne les forces guildiennes sur les positions de défense dans le bâtiment !

L.G.D.

## DELPHES - BLACKMANGO MEURTRIER.

Une nouvelle mode embrase follement les Mondes Connus, à travers les pas des Hazat !

Cette danse, le Blackmango, est à la fois tendre et rythmée, mais offusque les pères de l'Eglise par son indécence. La musique des violons électriques soutenus par le son lourd des guitares acoustiques met en scène des couples dont la passion rejaillit aussitôt sur le public. La vague a touché les bals de toutes les maisons nobles, et cette musique envoûtante circule sur les ondes de tous les Mondes Connus.

Les dandys al-Malik se sont empressés de devenir les meilleurs danseurs de ce siècle. Malheureusement, la passion leur manque pour soutenir l'éclat des Hazat. Ils ont pourtant fait appel aux meilleurs professionnels - et c'est là la cause du drame...

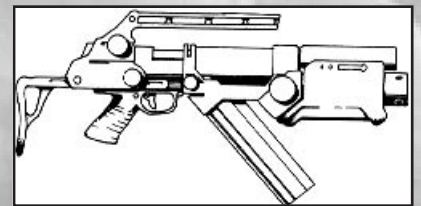
Lors du bal du Baron Angus Darbrevale Hawkwood, un jeune et fougueux chevalier al-

Malik, Torham Ibn Asul, a décapité prestement sa cavalière en lui pressant le cou contre la lame vibrante de sa propre épée. Deux semaines plus tard, un autre jeune al-Malik a jeté sa compagne du haut d'un balcon, depuis l'une des tours du Palais de Delphes, concluant ainsi le plus bel échange de Blackmango. Enfin, il y a trois jours, une jeune al-Malik poignardait son partenaire pendant qu'il la soutenait au dessus du parquet, sa chevelure frôlant le sol. Certains nobles al-Malik, craignant que la musique ne soit le détonateur de ces horreurs, circulent ou même dansent avec les oreilles pleines de cire.

Les Mutasih, la police extrêmement secrète des al-Malik, enquêtent sur la disparition d'un maître de danse Hazat particulièrement célèbre, le divin Eduardo Felipe Francesco «El Picador», qui aurait été le professeur de ces trois jeunes nobles. Ses cours ont été suivis avec assiduité, de par sa réputation pour les hommes, et son physique pour les femmes. En considérant son talent et la rumeur qui le mettrait en contact avec des Derviches actuellement en poste sur le front de Hira, cet ancien militaire pourrait fort bien donner du fil à retordre aux al-Malik !

O.F.

## ENFIN, l'arme anti-émeute des Recruteurs est disponible pour le grand public!



- Un lance-filet performant, une version MK II disponible avec lance-grenade flash ! Le Riot Grappler est l'arme anti-émeute par excellence.

- Différent types de munitions sont disponibles, pour une parfaite adaptation en fonction de la situation.

**Demandez le meilleur, demandez le Riot Grappler**

Le Riot Grappler, une exclusivité de la Guilde des Armuriers.



Exclusivité

## G LOIRE À LA MANTE

**A l'intention de :** Ekaterina Grigorijewna Décados, Responsable du Département des Opérations des Services de Renseignement, District de Valuga, Cadavus.

**Date :** 4 Mai de la 6<sup>e</sup> année du règne de l'Empereur Alexius Hawkwood, 4999.

**Classement :** Confidentiel.

Madame,

*C'est avec grand respect que je vous transmets, par la présente, le dossier personnel requis par votre secrétaire le 20 Avril, concernant diverses propositions pour déterminer le personnel d'infiltration de l'Opération Iconoclaste.*

*Après avoir compilé plusieurs curriculum vitae en vue de cette opération, j'aimerais attirer votre attention sur un cas singulier, à la fois fort troublant et inspirant à mon goût, celui d'un certain Cosaque qui servit la Maison lors des Guerres Impériales, décoré de l'Etoile de Severus pour bravoure au combat et de la Médaille Noire de l'Honneur.*

*J'ai réalisé que tout agencement des données pourrait altérer le dossier, aussi je vous les confie telles quelles - un témoignage édifiant, dont plusieurs points n'échapperont pas à un lecteur averti, alors qu'ils sembleront assez anodins lors d'une consultation plus superficielle. Ce témoignage personnel provient d'un interrogatoire, fidèlement retranscrit par les membres de l'Agence.*

*Je me permets de clarifier certains points : le sujet a été condamné non par pour trahison mais insubordination, pour ce que l'on pourrait appeler un « excès d'initiative », autrement dit un atout dans le cadre de cette opération. En requérant des informations auprès des autorités Cosaques, j'ai fini par apprendre qu'il purgeait une peine d'emprisonnement à vie au Centre d'Internement d'Atshen, sur Julka - tout Cosaque qu'il est, le sujet ne pourra y survivre plus longtemps, y étant enfermé bien avant que l'Empereur ne monte sur le trône.*

*Si jamais vous deviez décider de faire usage de cet homme hors du commun - et je vous prie de juger en ce sens le plus rapidement possible, du fait des difficultés mentionnées ci-dessus - je vous proposerais ainsi de l'employer afin d'infiltrer les Chevaliers Errants de l'Empereur, étant donné son exceptionnel champ de compétences. Il ne faudra guère qu'un bref laps de temps pour le doter d'un historique qui devrait contenter les exigences de l'Empereur.*

*D'après son profil psychologique, je constate qu'il est effectivement un individu qui a des facilités à nouer des contacts et à gagner la confiance, malgré ses difformités physiques et mentales dues à ses antécédents, et plus récemment aux séances d'interrogatoires. Néanmoins, par dessus tout, je n'ai jamais entendu parler d'un Cosaque de la sorte, qui se soit si rapidement adapté aux circonstances les plus imprévisibles.*

*Enfin, je me suis également permis d'annoter les rapports d'interrogatoire, pour votre commodité.*

Très respectueusement,

Varinewich, Analyse du Renseignement et Profilage.

**Sujet :** Clone Cosaque de la série Sergei <sup>1</sup>, numéro 8713-S, souche 4968, d'après les souhaits et nécessités du Comte Andrei Décados de Keirnova, Cadavus.

**Interrogatoire - Premier jour.**

**Etat du Sujet :** inchangé, mais le plus souvent docile.

**Traitement :** le sujet a été plusieurs fois fouetté lors des derniers jours. Aucun autre traitement n'a été jugé nécessaire, le sujet étant apparemment coopératif.

**Retranscription du témoignage :**

Je suis le Capitaine Sergei, des Cosaques Décados, garde du corps au service du Comte Andrei Décados de Cadavus. Du moins, voilà qui j'étais autrefois. Je ne sais pas qui je suis aujourd'hui. Je suis toujours un Cosaque, je suis toujours Sergei, mais j'ai trahi mon rang et la confiance de mes supérieurs.

Je comprends ma situation, et je répondrai toujours aux questions qui me sont posées, mais je crains de ne pouvoir faire court, puisque l'on m'a expliqué que je devais tout dire sur ce qui m'a mené jusqu'ici. On m'a demandé une déposition complète, pas un simple aveu de culpabilité, qui aurait été beaucoup plus bref. Je suis coupable de toutes les charges retenues, j'ai commis tous les faits que vous avez énoncés devant moi.

Je crois que l'erreur dans ma programmation provient du passé, croissant au fil des années, avant d'éclater au grand jour, alors que j'assassinai basement un seigneur de la Mante, mon seigneur Ivan Décados, fils de mon Maître et créateur, le seigneur Andrei Décados. J'admets l'avoir tué de sang froid, et j'admets avoir cherché à le piéger pour le tuer. J'admets avoir usé de sa jeunesse et de sa confiance totale envers ma loyauté pour le mener à sa perte. J'admets avoir essayé de masquer ce crime en tuant deux serviteurs qui m'avaient surpris en train de cacher le corps. J'admets avoir menti à sa sœur, à son épouse et à toute autre personne qui me demandèrent alors où il pouvait se trouver. J'admets avoir rompu mon conditionnement et avoir agi à son encontre, et j'admets avoir trahi la Mante.

Comment cela a-t-il commencé ? Difficile à dire. Je ne me souviens de rien avant mon entraînement. Je me souviens avoir grandi, mais je ne me souviens de rien d'autre avant le camp militaire. Les autres Cosaques étaient mes frères, mes frères-clones. C'est avec eux que j'ai connu le combat, la peur, le travail, autant que je me souviens. J'ai grandi. En y repensant, je croyais que tous mes supérieurs étaient des blouses-blanches. Docteurs. Ingénieurs. Leurs seringues, leurs examens, leurs gestes et leurs tests, leurs voix atones et leurs yeux omniscients, voilà tout ce dont je me souviens. Je finis par comprendre que j'étais un bon spécimen, mais je comprenais pas ce que cela voulait dire. Je ne savais pas ce qu'ils faisaient en pressant un crayon sur du papier. Tout était mystérieux et brusque, et le seul fait d'écrire n'avait aucun sens pour moi.

<sup>1</sup> Après vérifications, je doute sérieusement de cette information. Le Comte Andrei Décados n'a jamais pu disposer de clones, faute d'équipement à défaut de scrupules envers l'Eglise. L'hypothèse la plus probable reste que Sergei aurait été vendu entre 3 et 6 ans, soit à des esclavagistes franc-marchands soit aux Recruteurs. Cette période de son existence reste mystérieuse, et son code génétique original suggère une provenance de Cadavus. En revanche, je reste persuadé que Sergei pense être un clone - ceci peut être un fort atout psychologique, et je préfère le laisser croire qu'il n'est pas un homme, mais une création sans âme. Ceci renforce ses liens envers son Maître, tout en l'écartant de l'Eglise et du Pancréateur. Puisqu'il n'a pas d'âme, il ne peut pécher, ce qui le place en marge de l'ordre naturel des choses. D'après les positions paranoïaques du Comte Andrei en matière de religion, je constate que le Comte a volontairement usé de cet artifice pour lier toute une génération de Cosaques à sa seule volonté.



## Exclusivité



Je donnais le meilleur de moi-même, et je continuais de donner le meilleur, j'entraînais mon corps sans pitié, je m'endurcissais pour devenir ce qu'ils attendaient de moi. Un Cosaque. Je savais que j'étais un élu. Je savais qu'une entité lointaine et supérieure dirigeait mon existence, ma destinée, et même mes pensées. C'est alors que je fus conditionné.

Les ténèbres et la chaleur suffocante des Cuves de Macération. Une éternité à rester coincé avec votre moi. Mais qu'est-ce que le moi ? Un vide glacé, comme une forêt détruite par le feu, ou un village déserté. A l'intérieur de vous, il n'y a que le néant, vous êtes seul, vous ne pouvez pas même comprendre ce qu'est ce « je » en vous. Dans la Cuve de Macération, vous êtes un animal, un segment de nature, chassé de son terrier, de sa cachette, de la douce proximité de ses semblables.

Dans cette eau noire, suspendu aux rênes du système de support vital, flottant sans pouvoir vous orienter, vous devez écouter votre moi. Tout d'abord, vous vous souvenez. Mais les souvenirs finissent par s'épuiser un jour ou l'autre. Je ne sais pas combien de temps cela a pris. Une éternité. Après, vous avez beau essayer de vous souvenir, vous n'y arrivez plus. Les souvenirs se sont envolés, comme les cartouches à la fin d'une bataille. Ensuite, vous écoutez votre moi, mais votre moi finit par céder, lui aussi. Après cela, il n'y a plus qu'un charabia halluciné à l'intérieur de vous, des bribes de souvenirs, des morceaux d'images intérieures. Et puis, il ne reste plus que le silence, et vous faites un avec les ténèbres, avec la machine. Vous êtes un non-être. Vous n'êtes plus.

Enfin, quelque chose pénètre votre monde, une lumière aveuglante, un timbre assourdissant, une voix, qui marmonne, qui emplit l'espace de votre tête jusqu'à ce que vous pensiez qu'elle va éclater. Gloire à la Mante, tel est son leitmotiv, Gloire à la Mante ! Elle vous parle d'honneur, de gloire, de service, de reddition à la volonté de la Mante, de récompense, de force, d'invincibilité. Elle continue, pendant toute une éternité. Vous ne sentez plus votre corps, vous ne pouvez distinguer l'image du son, l'odeur du toucher. Tout ce que vous pouvez sentir est une seule et même chose. Une main qui vous touche est comme une voix qui vous appelle, un mouvement dans la Cuve est comme une pensée.

Cependant, un chose me revient à l'esprit, et cela pourrait bien être cet incident qui me corrompt, qui me transmet mon défaut. Je me souviens clairement que l'un de nous mourut dans les Cuves de Macération. Je flottais dans cette voix, dans ces ténèbres, dans cette eau du moi sans fin et sans commencement, quand j'entendis un cri étranglé, comme jamais je n'en avais entendu auparavant. Etre élevé en tant que clone ne va pas sans difficultés, et le lavage de cerveau n'est pas infailible. Parfois, vos vieilles habitudes, votre personnalité et votre ego refont surface, et certains de nous hurlent dans la nuit. Quand ils se mettent à crier, une blouse-blanche apparaît, seringue et camisole de force ou chaînes et bâillon à la main. Vous demeurez ici, les secondes de votre somme s'écoulent, et vous apprenez à tout ignorer. Mais le cri que j'entendis lorsque j'étais dans la Cuve n'était ni effrayant, ni strident ou pathétique. Ce cri était assourdissant, dépourvu d'espoir et complètement anéanti, et je ne pus l'ignorer comme les autres.

Il n'y avait pas de défiance dans ce cri, c'était comme si l'un de mes frères-clones avait compris qu'il ne remplissait pas les conditions, et avec ce cri fracassant et brutal, il pleurait la déception du Maître, il pleurait le futur glorieux qu'il n'aurait jamais, il pleurait la camaraderie et la reconnaissance qu'il ne connaîtrait jamais. Dans cette vie, il était déjà mort - et il le savait.

Ce cri m'atteignit, me débarrassant de la voix envahissante - les questions émergèrent de nouveau. Je ne pouvais pas comprendre ce qu'étaient ces questions, mais je savais que quelque chose me troublait. Inutile de dire que je n'ai jamais revu ce frère-clone. Il fut retiré.

Après cela, l'entraînement basique commença. Nous fûmes emmenés sur Edenya. Nous étions contenus, entraînés, endoctrinés. Il n'y a pas de mots pour décrire Edenya. Ceux qui survivent sont des

Cosaques.

Le traitement par les drogues continua. Il y avait des jours où je pouvais plus bouger à cause de la douleur, et où une seringue me remettait sur pieds. Il y avait des jours où je ne pouvais ni dormir ni me lever, et où une capsule de saut me propulsait là où il fallait aller. Mon corps se développa. Je devins fort et endurci, sans oublier une santé de fer. Jamais je ne questionnais mes supérieurs. Jamais je ne doutais que tout était fait pour le bien de la Maison, pour le bien de la Mante. La Mante était omniprésente. Nous n'étions pas autorisés à porter l'insigne de la Mante, mais la Mante nous gardait à l'œil constamment. Je la voyais à travers les yeux des mortels, à travers les objectifs des caméras, et je savais que les drogues provenaient de la Mante.

Un tiers des recrues mourut. Il n'y avait pas de pourcentage d'abandon. Les clones n'ont aucune voie de sortie. Nous ne sommes pas comme les soldats ordinaires, nous sommes nés au pied du mur, sans issue de secours, sans autre moyen de briller si ce n'est par notre supériorité physique. Nous n'avons pas ce qui pousse les soldats ordinaires, nés accidentellement, à se mutiner, se rebeller ou désertier. Nous ne pouvons faire cela. Nous ne pouvons faire que ce que l'on nous ordonne de faire. La Mante est notre vie, notre existence, notre seule raison d'exister. Sans la Mante, nous ne sommes rien. Aussi, nous ne pouvions abandonner l'entraînement, et les châtiments punissant les mauvaises performances étaient impitoyables. Les casernes ont leur propre type de justice. La justice entre recrues n'a rien à voir avec celle du fouet, et seuls les plus forts tiennent jusqu'au bout. J'ignorais ce qu'était la dignité, mais je savais que se contenter de résister n'était guère qu'un caprice. Il m'a fallu combattre pour rester en vie, pour qu'on ne fasse pas de moi un esclave - je n'ai pas toujours gagné.

On nous avait dit que nous étions destinés à servir de renforts, et que c'était à cause de cela que nous étions des clones. Pour se débarrasser des faibles avant la venue au monde, pour produire le guerrier ultime, le summum de l'évolution militaire, le triomphe de la Mante sur l'aléa de la naissance. Nous étions fiers. Bien évidemment - nous étions les Elus. Nous avons souffert parce que nul autre ne pouvait supporter autant. Les plus chétifs devaient être éliminés pour honorer la Mante<sup>2</sup>. Il y eut un véritable manque de troupes Cosaques au cours des Guerres Impériales qui éclatèrent en 4956, et ce n'est que douze années plus tard que mon Maître décida que la série des Sergei devaient être conçue pour remplir les exigences de l'entraînement et des tâches des Cosaques.

Mon moi désobéissant avait fini par disparaître au camp d'entraînement Cosaque. Nous n'étions pas des « je », nous étions un « nous ». Nous étions les doigts d'un poing dont les coups étaient mortels. Nous étions les étincelles d'un feu sauvage, les rochers au beau milieu d'une avalanche. Telle était notre gloire, notre force, notre pouvoir.

Nous terminâmes nos classes à l'âge de seize ans, grâce au génie génétique, aux traitements aux drogues, aux hormones et aux améliorations. Nous revêtîmes le symbole des Cosaques - l'armure plastique de demi-plate sculptée, dans laquelle nous ressemblons à des démons du vide spatial, instillant la peur dans les cœurs de nos ennemis, cachés derrière nos casques dont les visières sont des miroirs, terreur des Mondes Connus à eux seuls. A présent, nous étions dignes de l'attention de la Mante, maintenant nous pouvions lui rendre ce qu'elle nous avait tant accordé, en utilisant du mieux possible les talents dont elle nous avait gratifiés.

\*\*\*

-Fin de la transcription du 1er jour-

P.K.

<sup>2</sup> Vous noterez que l'entraînement Cosaque a fini par faire naître une proto-religion chez Sergei.



Exclusivité

## JOURNAL DE BORD

**V**ox Cognitorum Mundorum publie pour vous en exclusivité le texte du mystérieux livre découvert par les ouvriers travaillant à la réparation du Portail de Pandémonium :

Le 25 juillet 4996 (calendrier universel de Sainte Teyre),

Si vous lisez ces lignes, c'est sans doute que je suis déjà mort et que j'ai échoué. J'ai écrit ce journal pour que vous compreniez l'importance de ce que j'ai découvert et comment poursuivre ma tâche.

Mais commençons par le début : je m'appelle Jonas Nirm. Je suis né un jour d'hiver de 4971 dans l'astroport de Trieste sur la planète Ravenna. Ma mère était une Aurige. J'ai passé mon enfance avec mon père dans l'Agora de Criticorum. C'est là que j'ai appris le métier d'Ingénieur. Finalement, les Ingénieurs m'ont envoyé travailler sur Icône. J'y ai rencontré ma femme, Carmina.

Tout allait pour le mieux jusqu'au jour où j'ai retrouvé ma femme et mon tout jeune fils assassinés après avoir été torturés. La haine a envahi mon esprit et j'ai recherché les tueurs et les commanditaires pendant un an. Je ne vivais plus que pour les tuer. J'ai fini par les retrouver : c'est là que j'ai découvert qu'ils avaient travaillé pour mon propre frère ! Celui-ci était devenu un antinomiste du Qlippoth. Mon propre frère avait choisi le camp des Démons ; et pire, il avait décidé de venir de Criticorum pour me faire souffrir. S'agissait-il de la volonté perverse de son maître impie ? Ou était-ce la noirceur de son âme corrompue qui s'exprimait contre moi ?

Alors, j'ai cherché mon frère sur toute la planète. Je pensais qu'en accomplissant ma vengeance jusqu'au bout, ma propre culpabilité disparaîtrait. Je me suis renseigné sur le Qlippoth pour comprendre ses buts, ses envies, pour anticiper sur lui. J'ai appris à me battre pour être sûr de le tuer si nous nous retrouvions face à face. J'ai remonté toutes les pistes menant vers lui, ne me décourageant pas lorsqu'il m'échappait (parfois de peu !). Et un jour, ma ténacité a payé. J'ai fini par découvrir où il se cachait.

Le jour de ma vengeance, au moment où j'allais entrer dans l'usine abandonnée qui lui servait de repère, un vieillard qui était assis dans un recoin proche m'a demandé pourquoi j'entrais en ce lieu. De sa voix tremblante, il m'a expliqué que le but d'une vie ne devait pas être une vengeance mais une rédemption. Le Pancréateur nous a créés pour refléter sa lumière. Nous sommes tous des miroirs pour la lumière du salut. La vengeance n'est pas l'œuvre du Pancréateur : c'est l'arme du Qlippoth, l'Ennemi éternel de la vérité... La tentation était grande

d'enfin en finir avec mon frère. Mais les paroles de ce vieil homme tremblant et sans défense dans une des zones les plus dangereuses d'Icône me firent l'effet d'un soulagement que je n'avais pas ressenti depuis très longtemps... J'ai écouté ce vieillard. Je ne suis pas entré dans cette usine. Au moment où j'ai relâché la poignée de la porte, le vieillard n'était plus là ! Je suis reparti avec le dessein de transformer ma vie. Plus de haine, mais accomplir les volontés du Pancréateur. Je suis entré dans la première Eglise sur mon chemin et j'ai demandé à devenir serviteur du Pancréateur, prêtre de la Sainte Eglise Universelle. Je fus ordonné 5 ans plus tard. Le Patriarche Ezeckiel m'a demandé de veiller sur les brebis d'Icône. C'est ce que j'ai fait pendant encore 3 ans. J'ai prêché avec l'énergie du repentir. J'ai donné mon corps et mon âme au Pancréateur pour sauver les autres en leur offrant la Sainte Lumière, comme si mes actes pouvaient effacer ma haine... J'avais presque fini par oublier que mon frère continuait son hérétique projet avec la même ferveur que j'essayais de sauver ce qui pouvait l'être.

Mon passé a fini par me rattraper : mon frère, devenu le plus influent des Antinomistes d'Icône, s'est à nouveau directement opposé à moi. J'ai fait appel au synode inquisitorial. Les Avestites ont fini par découvrir l'usine - toujours la même, quelle ironie ! - où il se cachait. Ils ont détruit son culte mais il a réussi à s'enfuir et à quitter la planète. Les Avestites ont découvert qu'il prépare une grande hérésie à partir de vieux textes retrouvés auparavant, sans plus de précision. J'ai demandé au patriarche l'autorisation de partir à sa poursuite car qui mieux que son propre frère peut parvenir à rattraper puis neutraliser l'un des pires Antinomistes des Mondes Connus ? Le Pancréateur me guidera contre la ténèbre. J'ai donc pris un billet vers Manitou. Nous quittons le système d'Icône. Demain, notre vaisseau de ligne franchira le Portail. La poursuite va vraiment commencer...

**Pour votre sécurité, l'Ordre Suprême des ingénieurs a mis au point pour vous le Golem de défense autonome classe AURORE.**

- Solide structure blindée en céramétal.
- Deux armes automatiques\*.
- Système de déplacement sur deux pieds.
- Appareillage de détection des mouvements.
- Et une intelligence artificielle exceptionnelle\*\* !

Une petite merveille de technologie pour la modique somme de 54 899 Fénix !!!



**AURORE : pour protéger ce que vous avez de plus cher au monde !**

(\* : n'acceptant que les balles en caoutchouc non létales, conformément aux réglementations de l'Eglise).  
(\*\* : en accord avec les restrictions technologiques de l'Eglise).



## Exclusivité

Le 29 juillet 4995,

C'est fait, notre navire a franchi le portail. Nous sommes en approche de Manitou, planète sous protectorat Vao : en pratique, le repère de tous les malfrats qui peuvent échapper aux sanctions sur ce système sans gouvernement ferme. Une seule pauvre guilde locale tente de stopper le chaos de ce système dont elle a le commandement. Les inquisiteurs ne me seront d'aucun secours dans ce système, les Vao refusent à notre Eglise de combattre les cultes qui arrivent à se cacher dans ce système. Mais je ne tremble pas, la lumière est de mon côté. Le Qlipoth ne pourra pas résister.

A travers le hublot, je peux apercevoir les nuages de l'atmosphère de la seule planète habitée. Les nuages ne laissent guère entrevoir les jungles tropicales qui recouvrent cette planète particulièrement humide. Le guide touristique offert par la guilde qui assure le transport interstellaire promet " un climat chaud et humide pour se ressourcer " et " une nature très présente qui ravira les amateurs de promenades " : Quand on connaît l'optimisme dont font preuve ces brochures, on peut parier que ces jungles doivent être pleines de prédateurs dangereux et le climat particulièrement insupportable...

Le 3 Août 4995,

Depuis plusieurs jours, j'arpente ce système. Aucune piste tangible jusqu'à ce matin. Les conditions de vie sur cette planète sont pires que ce que j'imaginai en arrivant. La jungle est présente sur toutes les Terres de la planète. Les villes ont été construites en brûlant des zones de forêt tropicales et la nature est tellement vivace que les plantes reprennent du terrain tous les ans. Les villes ont donc mis au point un " périmètre de désherbage " : une fois par an, de l'essence est répandue sur 500m à distance des premières habitations puis on y met le feu. Le reste de l'année, des " employés " (que je soupçonne ne pas être si libre de partir que ça) travaillent pour la guilde de désherbage - sous commandement direct de la guilde des Recruteurs - à maintenir les rues propres de la plupart des plantes et petits animaux. Seuls les Hironem (qui sont installés

sur Ranadralu, l'autre continent) semblent réussir à refouler la jungle de leurs villes : cela doit être l'œuvre des Vao, leurs maîtres.

Il pleut environ toutes les quinze minutes, ce qui fait que rien n'est jamais sec et que tout rouille ou pourrit à grande vitesse...

Les habitants de Manitou sont vraiment l'exception des Mondes Connus. L'Eglise parle d'un Monde corrompu comparable à la Gomorre antique... Certes, la plupart des gens qui vivent ici ont une bonne raison. Mais, ils essaient de se comporter en êtres humains ! Les convents ont pignon sur rue et propose de recruter les psychomanciens isolés. L'Eglise de Manitou tolère ces pratiques (a-t-elle le choix, alors que les Vao refusent l'entrée du système à l'inquisition ?). La technologie est relativement riche, car d'une part, il existe un marché noir de matériel Vao par le biais des Hironem, et d'autre part, les Ingénieurs les plus inventifs (et bien souvent les plus proches de l'hérésie) donnent libre cours à leurs tests et autres productions.

Dans la rue, c'est bien souvent le plus fort qui a raison et je n'ai pas encore vue la police être la plus forte. Bien évidemment, les Fouinards sont très bien implantés...

Mon enquête piétinait jusqu'au moment où j'ai croisé un noble Xanthippe nommé Matteus qui arpente les Mondes Connus pour échapper à sa propre famille car il s'est opposé à une noble de sa famille (les Xanthippes ont un système dynastique de type matriarcal : il s'est donc rapidement retrouvé isolé et a préféré fuir). Matteus m'a expliqué que cela faisait plusieurs mois qu'il était sur Manitou : peut-être que ses contacts pourraient faire avancer mon investigation...

Et ce matin, il m'a expliqué qu'il a localisé un groupe d'adorateurs ténébreux reclus sur une astéroïde du nuage proche de Manitou. Demain, nous louerons un vaisseau et nous allons régler cela !

N.Z.

## SOPHOCLE

**C**e témoignage, les journalistes de VCM ont voulu vous le livrer de manière authentique, sans ajouts ou interventions de leur part. C'est le récit poignant d'un Chevalier Errant au service de notre Empereur bien aimé, Lekin Flanley. Celui-ci n'a voulu nous révéler ni le lieu, ni la Porte donnant accès à cette planète, pour des raisons que vous comprendrez aisément. C'est en quelque sorte un rappel brutal à la réalité. Un message du Pancréateur qui nous dit qu'il ne faut en aucun cas oublier sous prétexte que la situation actuelle s'améliore...

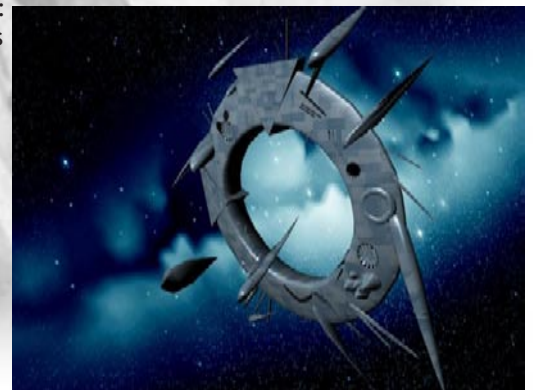
Tout d'abord, sachez que je n'ai pas le droit de vous révéler l'endroit de notre découverte. Mon Empereur me l'interdit et mon esprit aussi. Loué soit le Pancréateur de nous rappeler ainsi à la réalité pour que nous ne nous endormions pas sur nos lauriers et sur les choses que nous considérons comme acquises, car rien n'est jamais acquis avec certitude, si ce n'est la mort.

Suite à notre volonté de retrouver des mondes perdus

lors des Ages Sombres, nous recherchions ardemment des coordonnées de saut qui nous amèneraient à quelque monde oublié.

C'est ainsi que nous découvrîmes, à l'Université Interatta, des coordonnées de saut. Celles-ci semblaient méconnues à nombre d'érudits de la Ligue. Un petit équipage de Chevaliers, dont le privilège (ou la malchance) me fît faire partie, fût constitué. L'expédition se préparait sans encombre et nous eûmes même la chance d'avoir à notre disposition un vaisseau flambant neuf (enfin, remis en état avec des appareils nouvellement redécouverts) : des senseurs performants, de puissants boucliers et une allure sublime, digne de l'Empereur.

Le départ fût donné. Nous passâmes le Portail. A notre arrivée, selon





## TEMOIGNAGE

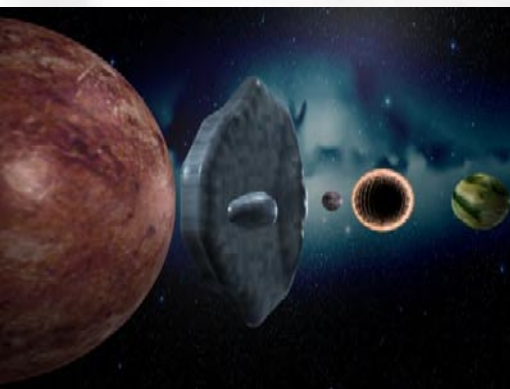
la procédure en vigueur, nous scannâmes la région proche de la porte de saut. Nos senseurs, passifs, ne nous indiquèrent rien à notre arrivée. Ni vie (la peur de croiser un Kraken pesait lourdement dans nos esprits...), ni danger. Les abords des Portes étant rarement peuplés, nous ne nous inquiétâmes pas. Une chose, cependant, nous surprit. Il n'y avait pratiquement aucune lumière solaire. Seul un point, faiblement lumineux éclairait au loin. Du moins, le pensions-nous.

Nous parcourions le système, passant en revue chaque planète, chaque lune, à la recherche de traces de vie ou de ruines Ur. Nous avançons, mais le soleil de ce système nous intriguait de plus en plus. Nous avons désormais l'impression de voir une kyrielle de points, de lignes même. La tension, venait, imperceptiblement, de monter d'un cran. De plus, cette absence de toute vie, de toute présence était inhabituelle. Seul le chef de l'expédition avait rencontré une fois ce cas de figure. De nos senseurs, lancés à la poursuite de la moindre trace de vie, tous demeurèrent silencieux. Le mutisme funéraire de nos appareils nous annonçait la couleur de notre future découverte.

*(Ici, le chevalier pris une pause, les larmes lui montaient au visage, NdR)*

C'est là que nous découvrimés la planète Sophocle et son astre à l'agonie. Nous contemplions un astre sur le déclin, à la fois mourant et faisant preuve d'une ultime luminescence, comme refusant sa mort. Notre surprise ne s'arrêta pas là. Malheureusement.

L'approche de la planète nous présenta un astronéf presque terminé. Sa gigantesque dimension, nous montra qu'il était destiné pour une population entière. L'Aurige des Fidèles



Impériaux qui nous accompagnait reconna instantanément le style de Teyr-Sainte. Un vaisseau lent ! Un vaisseau à sommeil profond, sur le point d'être terminé. Nous pénétrâmes à l'intérieur. Ses

coursives nous rappelaient nos cours d'histoire antique. Des écritures inconnues y figuraient. Mais sa ressemblance avec le saint Latin et avec le Teyrien, nous indiqua que le vaisseau venait de ce que l'on appelait jadis Terre. Nous y découvrimés des cuves cryogéniques. Des centaines. Des milliers, pour une population entière. Mais notre étonnement fût grand de ne trouver personne. Les modules informatiques, d'astronavigation, la nourriture même, avaient été chargés. Mais personne. Notre incompréhension était grande. La seule chose que nous savions, c'est que le vaisseau était programmé pour retourner vers Teyr-Sainte. Tout était prévu, mais ses occupants étaient introuvables.

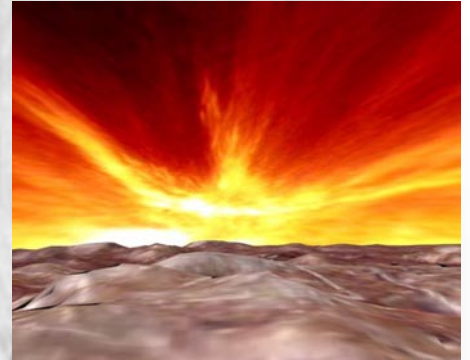
Des théories furent alors lancées. D'après Lumley, la population était morte suite à une mauvaise cryogénisation et le vaisseau était prêt à repartir selon une procédure implantée lors de son départ. La contestation fût immédiate. Comment expliquer cet état inachevé ? Pour notre mascotte Gannok, Glok, le soleil avait tué les habitants de la planète par un trop grand excès de radiations. Cette remarque nous décida à aller visiter la planète. Mais le lendemain. Tout le monde était à cran et sans

nous en rendre compte, nous étions éveillés depuis près de vingt trois heures.

Le lendemain, la première tâche effectuée fût de balayer la planète. Nul trace d'habitation. Seule une bâtisse, enterrée, semblait présente. Ni montagne, ni forêt. Une planète plate. Désolée. Sans eau, sans air, sans aucun gaz. Seules des traces, de-ci de-là. L'inquiétude éclata alors et peu voulurent descendre sur la planète. Je me dévouait avec Glok et notre chef de mission.

Le spectacle de cette désolation dépassa tout ce que j'avais imaginé. La planète était comme lisse. Un désert vitrifié immense, figé.

Horrible malaise devant un spectacle tel que celui-ci. Un monde mort. Plus aucune vie dessus. A l'inverse de son astre solaire qui continuait à lutter désespérément. Nous nous dirigeâmes vers le bâtiment unique de cette planète.



Quelle ne fût pas notre surprise de trouver une bibliothèque ! Ce lieu de savoir avait été épargné. C'est là que l'enregistrement fût trouvé. Ultime trace d'une civilisation disparue.

Sur celui-ci nous vîmes la vie, la joie et la mort. L'explication était fort simple, l'égoïsme humain avait encore frappé. Les scientifiques de Sophocle découvrirent que leur astre se mourait. Il firent reconstruire le vaisseau qui les avait amené ici, vers la seule planète qu'il connaissaient : la Terre. Ils n'avaient pas pris la peine d'explorer leur système. D'ailleurs, le domaine spatial était très peu développé dans leur communauté. Ce projet horrifia le monde. Ils allaient mourir. Enfin une partie d'entre eux. Leur population avait grandi et prospéré, aussi la place de leur vaisseau d'arrivée n'était-elle pas suffisante pour les accueillir tous. Une sélection faite au hasard détermina les élus. La guerre débuta ici. Une guerre fratricide, pour un monde qui n'en avait jamais connu. Les armes furent ressorties. La guerre fit rage et bientôt les hommes, naguère frères, employèrent des armes de destruction massive. La population fut éradiquée en un instant. La bombe planétaire destinée initialement pour déloger d'éventuels autochtones fût utilisée, en ayant préalablement pris le soin d'en augmenter sa puissance. Elle terrassa toute la planète et ses utilisateurs enterrés sous 300 mètres ne furent pas épargnés. Seule cette bibliothèque le fût, parce que construite à 800 mètres de profondeur (et encore, on pense que certains étages supérieurs ont été détruits). C'est ici que les sages de cette planète conservaient les connaissances de la Terre, quelle précaution incroyable ! Sans cela, nous aurions tout ignoré de ce qui s'était réellement passé.

C'était le dernier sage de cette planète qui avait tout consigné, avant de mourir par le manque d'air (la bombe a détruit l'atmosphère, la perçant en de multiples endroits).

Il est incroyable de voir jusqu'ou un soleil mourant peut acculer une civilisation pacifique. C'est à croire que nous, les hommes, sommes foncièrement mauvais et que l'extinction des soleils est une punition que nous envoie le Pancréateur afin d'éteindre notre race orgueilleuse. Mais peut être aussi est-ce un rappel du Pancréateur pour que nous ne relâchions pas nos effort à devenir meilleurs ?

Lui seul le sait...

E.M.



## JUAN SULLIVAN CONTRE LES MÉCANOÏDES

Une aventure inédite de Juan Sullivan, agent secret de sa Majesté Impériale.

- Par les tripes du Prophète, lâcha le professeur Caron alors qu'une secousse particulièrement violente projetait son whisky sur le plancher de la navette. Je supporte de plus en plus mal ces voyages. Surtout la descente du vaisseau vers le spatioport.

- Cela m'étonne venant de vous, répondit Juan Sullivan avec un grand sourire. Vous ne vous êtes pourtant pas plaint lorsque nous sommes descendus en navette d'assaut sur Manitou<sup>1</sup>.

- C'était il y a un an et l'avenir de l'Empire était en jeu. Par contre, je ne comprends toujours pas pourquoi vous m'accompagnez à cette conférence sur Criticorum. J'aurais cru que la cybernétique ne vous intéressait pas particulièrement. Et puis, l'Oeil n'avait-il pas besoin de vous pour sauver une situation désespérée ailleurs dans les Mondes Connus ?

- Contrairement à ce que vous pensez croire, la Science m'intéresse. Et je ne suis tout même pas le seul agent de l'Oeil et j'ai parfois le droit de prendre quelques congés.

- Des congés, Juan Sullivan ! Allons pas à moi, la dernière fois que je vous ai vu prendre des congés, vous tourniez dans votre appartement comme un lion en cage après une seule journée d'inactivité.

- Hum, je crois que nous arrivons bientôt. Il faut attacher votre ceinture, professeur.

Après avoir récupéré leurs bagages, nos deux amis traversaient le hall du spatioport vers la sortie en devisant quand, tout à coup, deux colosses habillés de longs imperméables gris vinrent se planter devant eux.

- Le Marquis Ajill al-Malik a certainement

envoyé une voiture pour... Pouvons nous faire quelque chose pour vous, messieurs ? lança le professeur, légèrement interloqué par cette interruption.

- Etes-vous le professeur Caron ? dit l'un des deux individus d'une voix mécanique, en le dévisageant.

- C'est moi même, le Marquis m'avait habitué à un accueil plus chaleureux, mais il doit craindre quelque chose. Comme vos supérieurs Sullivan, dit le professeur un grand sourire aux lèvres en se tournant vers son compagnon.

- Vous devez nous accompagner pour rencontrer notre maître, lâcha le colosse en attrapant le bras du professeur, alors que le second sortait une arme et la braquait vers Sullivan.

Celui-ci, vif comme l'éclair, se jetait déjà sur le côté alors que le coup partait. Et une fraction de seconde plus tard, avant même que la brute ne puisse faire usage à nouveau de son arme, son pied décrivait un arc de cercle parfait qui fit voler le pistolet dans les airs. Mais le sinistre individu n'en semblait pas plus ému pour autant et il lança aussitôt son poing qui cueillit Sullivan en pleine poitrine.

- Pfiou, quelle force, pensa Sullivan. Il a réussi à traverser mon bouclier d'énergie rien qu'avec ses poings ? J'ai intérêt à me méfier si je veux en sortir vivant et sauver le professeur.

Reprenant ses esprits, notre héros réussit à rouler sur le côté juste au moment où un poing propulsé à la vitesse d'un train s'abattait sur lui. Profitant du déséquilibre de son adversaire, il lui faucha les jambes et l'envoya au sol. Immédiatement sur ses pieds, Juan profita de son avantage pour sauter sur le dos du colosse afin de l'étrangler. Mais autant essayer d'enserrer une bille de bois, celui-ci ne semblait même pas se rendre compte du fait qu'il aurait dû suffoquer. Projetant ses mains vers l'arrière, il agrippa Sullivan par le col

et l'envoya percuter une pile de bagages quelques mètres plus loin.

Le choc avait encore une fois été amorti par le bouclier d'énergie, malgré tout Sullivan resta groggy quelques secondes, suffisantes pour que le colosse s'approche et ne l'attrape par le cou. Sentant sa colonne vertébrale prête à craquer, Sullivan plongea sa main dans sa ceinture et en retira un petit disque qu'il appliqua sur le bras qui le tenait. Immédiatement, une petite explosion eut lieu et le bras se retrouva sectionné net, révélant un fouillis de circuits électroniques. La main, privée d'ordres, desserra son étreinte ce qui permit à Juan d'enfin reprendre son souffle. Avant de sombrer dans le coma, notre ami eu juste le temps de voir les deux colosses emmener le professeur hors de l'astroport.

Sullivan sentait des mains douces qui appliquaient un baume apaisant sur son cou. Quand il ouvrit les yeux, il vit une jolie infirmière qui prenait soin de lui et qui lui fit un grand sourire. Il se préparait à dire quelque chose quand une voix bourrue s'écria :

- Ah, il est enfin réveillé. Laissez-moi la place mademoiselle, j'ai deux mots à lui dire à ce sagouin.

Le visage couturé de cicatrices d'un homme portant fièrement la cinquantaine et suçotant un gros cigare éteint, s'encadra au dessus de lui.

- Moi aussi, je suis content de vous voir, Colonel Mc Grady. Pourriez-vous retirer votre cigare, j'ai un peu de mal à bouger actuellement et j'ai peur que vous ne m'éborgniez avec.

- Nous allons vous envoyer notre meilleur élément qu'ils disaient. N'empêche que vous avez quand même perdu le professeur.

- Je ne m'attendais vraiment pas à ce qu'ils soient aussi forts. Heureusement, Karl avait prévu le coup et avait pensé à me donner quelques petits gadgets pour faire la différence. Sans son nouvel explosif, j'aurais perdu la tête en plus du professeur.

- Hum, oui. Karl Klauser, le petit génie du département M, je n'ai jamais eu l'occasion de le rencontrer. lâcha le Colonel entre deux bouffées de son cigare qu'il venait de rallumer. Enfin, il y a plus grave. Nos chers



1. voir «Juan Sullivan contre la Main Noire» aux éditions du Gannock Chauve pour 1 serre.



## FEUILLETON

petits amis ont attaqué l'hôtel où devait se tenir la conférence. Bilan : 20 gardes éliminés et tous les savants envolés. Je n'ai pas besoin de vous dire que le Marquis Ajill al-Malik est furieux. Toutes les forces de police du coin sont sur les dents mais nous n'avons pas la moindre piste. A croire que ces golems se sont évanouis dans la nature. Je vous conseille de vous remettre rapidement, je vais avoir besoin de vous, monsieur Sullivan.

- Comme d'habitude, je n'aurais pas le temps de me reposer. dit l'intéressé en poussant un soupir tout en jetant un coup d'œil vers l'infirmière en train de vaquer à ses occupations. Ne vous en faites donc pas, je serai vite sur pied. Et je vais commencer mon enquête chez Farès al Oualid. Cette vieille fripouille de Fouinard sait toujours beaucoup de choses et il me doit toujours un service depuis cette affaire de rubis<sup>2</sup>.

Le glisseur déposa Sullivan devant l'entrée d'une somptueuse demeure cernée d'un luxuriant jardin où bourdonnait le chant de dizaines de fontaines. Remontant l'allée vers l'imposante façade de marbre blanc qui rappelait les palais antiques des Milles et une Nuits, il arriva bientôt face à une porte de bronze monumentale encadrée par deux colosses torsés nus, portant turban et cimenterre à la ceinture.

- Que pouvons nous faire pour vous, sidi ? dit un des gardes.

- Je voudrais rencontrer Farès al Oualid. Pourriez-vous annoncer Juan Sullivan ? Le garde chuchota quelque chose dans son bracelet.

- Le maître va vous recevoir. Veuillez entrer, un guide va venir pour vous conduire à lui.

Juan Sullivan franchit les portes pour se retrouver dans un patio ombragé

dominé par une fontaine dorée. Il eut à peine le temps d'admirer l'œuvre d'art qu'une jeune femme, dont les quelques vêtements de mousseline cachaient difficilement la beauté éclatante, apparut pour le conduire à travers une multitude de couloirs magnifiquement décorés, jusqu'au bureau de Farès. Là, un homme replet, habillé comme un sultan de jadis, l'attendait vautre sur des coussins, une tasse de thé fumant à la main.

- Salaam Aleikum, Sullivan. Comment te portes-tu depuis notre dernière rencontre ? lança l'homme d'un ton jovial.

- Aleikum Salaam, Farès. Je vois que les affaires vont bien pour toi, mon ami.

- Las, j'ai abandonné le trafic de pierres précieuses pour me consacrer à une noble tâche, rendre la vie de mes concitoyens bien moins morose. C'est un plaisir de te revoir. Pour toi bien sûr, je ferais un tarif spécial, en souvenir du bon vieux temps. dit Farès avec un sourire mielleux. Veux-tu un peu de thé ?

- Tu sais parfaitement que je ne suis pas venu pour profiter des plaisirs de ton établissement. Je cherche des informations sur les golems qui ont enlevé des scientifiques ces derniers jours. Je voudrais savoir qui est derrière tout cela. Immédiatement, le sourire s'effaça du visage de Farès.

- Je ne sais rien du tout. Les gardes du Marquis Ajill sont déjà passés et, à ma grande honte, j'ai dû admettre que je ne savais rien de cette malheureuse histoire. Ce fut un plaisir de te revoir, mais à présent, j'ai du travail. lâcha Farès d'un ton sec.

- Je me demande bien qui est assez puissant pour te faire aussi peur. dit Juan doucement. Tu sais bien que tu vas devoir m'en dire plus. Si je vais raconter ce que je sais de tes anciennes magouilles,

il te faudra immédiatement fermer ce magnifique établissement - qui tombera certainement entre les mains de Haziz. Je suis sûr qu'imaginer Haziz vautre dans ces coussins te rend malade.

- Tu n'es vraiment qu'un ingrat, Juan Sullivan. Après tout ce que j'ai fait pour toi, venir ainsi remuer un passé oublié par tous et mettre ainsi en péril la survie de mes trois femmes et de mes douze enfants. dit Farès d'un ton plaintif.

- Arrête tes simagrées, Farès. Je sais que tu n'es pas marié et j'ai absolument besoin de ces informations. Le professeur Caron a été enlevé et je ne reculerai devant rien pour le retrouver. lança Juan d'un ton menaçant.

- Bien. dit Farès, résigné. Mais je ne plaisantais pas en te disant que ma vie serait en danger si je te parle. Cela fait quelques mois qu'un nouveau venu est apparu sur la scène de la pègre locale. Il a rapidement éliminé ses rivaux directs d'une manière particulièrement odieuse. Il se fait appeler le Calife et personne ne connaît sa véritable identité. Mais moi, je crois que je sais qui il est. Je pense qu'il s'agit de ton vieil ennemi...

Farès fut interrompu par un cri strident qui venait d'une pièce voisine, un cri de femme terrorisée.

En un éclair, Sullivan se redressa et se précipita vers la pièce, l'arme au poing.

*Que va découvrir Juan Sullivan ? Parviendra t'il à sauver la malheureuse ?*

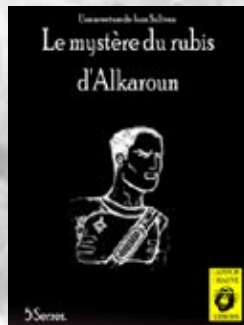
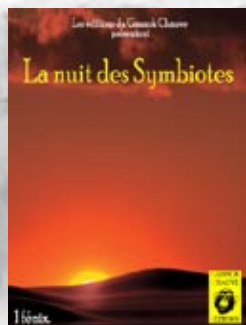
*Pourra t'il délivrer le professeur Caron ? Vous saurez tout cela en lisant le prochain numéro de VCM !*

L.G.D.

2. voir «Le Mystère du Rubis d'Alkaroun» aux éditions du Gannok Chauve.

## Les dernières parutions du Gannok Chauve

On s'est souvent demandé quels nouveaux écrivains allaient succéder aux grands disparus des lettres de notre univers. Les éditions du Gannok Chauve tentent depuis quelques années de répondre à cette question au travers de livres qui mêlent habilement aventure, suspense, amour et politique.



### Titres à paraître aux éditions du Gannok

- Rendez-vous avec les Barbares.**  
Témoignage palpitant d'un rescapé.  
(208p. - 140x220 mm) **5 serres.**
- La Nuit des Symbiotes 2.**  
Coup de tonnerre sur Daishan.  
(384p. - 210x240 mm) **1 fénix.**
- Juan Sullivan contre les Mécanoïdes.**  
A la poursuite du professeur Caron.  
(350p. - 210x240 mm) **5 serres.**
- Le Kraken de Nulpart.**  
L'aventure incroyable des nomades pèlerins.  
(260p. - 140x220 mm) **1 fénix.**



## ANNEXE ROLISTIQUE

## LA SALAMANDRE DE SEVERUS

**S**everus est connue pour sa jungle inextricable et extrêmement dangereuse. Les animaux qui s'y sont développés sont particulièrement voraces, allant jusqu'à présenter des dentitions d'acier pour la plupart. Il existe cependant une exception : la Salamandra Severi (ou Salamandre de Severus), également appelée « lézard du diable ».

**Milieu de vie :**

La Salamandre de Severus vit au cœur même de la jungle. Elle se reproduit dans les mares et rivières. Rapidement, les oeufs de ces animaux éclosent et colonisent le milieu proche de la source d'eau, mais les zones inondées changent rapidement dans cette jungle très plane, et les Salamandres se retrouvent donc vite sans leur eau indispensable pour survivre. Elles migrent donc au hasard vers la première réserve d'eau venue.

**Morphologie / Nutrition :**

La salamandre est un amphibien d'environ 30 cm. de long à l'âge adulte. Sa ressemblance avec les salamandres de Teyr-Sainte lui a d'ailleurs valu son nom. Les couleurs de sa peau varient du rouge zébré de jaune au jaune pur en vieillissant. C'est la sécrétion recouvrant sa peau qui a donné son surnom à cet animal : la sueur de Salamandre de Severus est un poison extrêmement efficace.

Cet animal est insectivore. Il se nourrit des insectes volant autour des plantes. C'est pourquoi, on en trouve souvent sur les troncs d'arbres. Evidemment, poser la main (en voulant s'arrêter pour se reposer) sur une salamandre est mortel. C'est de là que vient l'expression des habitants locaux pour signifier un danger imminent : « Tu as posé la main sur un tronc d'arbre ! ».

**Comportement :**

Le problème majeur dans la jungle de Severus avec cet animal vient du fait de sa recherche permanente d'humidité. Son museau est d'un capteur d'humidité ambiante qui lui sert à s'orienter. La plupart des animaux ont une peau épaisse et sèche à l'extérieur. Mais, l'homme, lui, sue abondamment lorsqu'il marche dans cette jungle. La salamandre le sent et décide de foncer se réfugier dans ce milieu humide. Imaginez ce qui se passe lorsqu'un tel animal se glisse dans vos vêtements ! C'est pour cela que malgré la chaleur, aucun autochtone de Severus n'enlèvera pour rien au monde ses vêtements protecteurs (combinaison intégrale en matériaux polymères, casque compris car il arrive que des salamandres tombent des arbres). Bien évidemment, quelqu'un qui souffre d'une hémorragie est un mort en sursis.

**Interactions avec les humains :**

Malgré tout, le « lézard du diable » est chassé intensément. Et pour cause, les seigneurs Décados de la planète ont vite compris l'intérêt d'un animal qui secrète un poison mortel au contact



(décès en quelques heures par asphyxie par paralysie des muscles respiratoires). En termes de jeu : un jet d'Endurance + Vigueur par heure avec un malus de -3 par heure jusqu'à injection de l'anti-venin. Si l'un des jets est raté, décès en quelques secondes...

De plus cet animal recherche le contact

humide, on peut donc le déposer dans une chambre à coucher lorsque la victime dort ; ou plus subtil, le lâcher dans la salle de bain de la victime, la salamandre plongeant et contaminant l'eau du bain (l'eau empoisonnée le reste environ une semaine)... On peut également distiller le poison en conservant une salamandre dans un bocal rempli d'eau.

L'antidote est simple à fabriquer, il suffit d'injecter le venin à une créature vivante, son sang permettra alors de sauver les autres : la quantité nécessaire dépendant de l'intensité de la contamination (des histoires abondent sur les premiers Décados contaminés, sacrifiant les membres de leur entourage pour survivre, après avoir négligé les protections indispensables).

L'un des problèmes reste la conservation de la salamandre, puisque cette délicate créature ne supporte pas d'autre nourriture que les insectes vivants de Severus. Elle ne survit pas plus de 48 heures sans nourriture et les insectes de Severus sont particulièrement ardu à élever (nécessité d'une serre d'où se dégage une odeur nauséabonde particulièrement tenace).

L'autre problème concerne la capture. Il faut imaginer les pièges à eau créés pour cela, les gants renforcés résistant aux morsures (car lorsqu'on l'attrape, elle mord : les premiers chasseurs en ont fait la douloureuse expérience !) et un attirail complet pour se protéger des autres prédateurs de la jungle.

Enfin, n'oublions pas le fait que les Décados (probablement aidés par les Fouinards) ont tenté à de multiples reprises de modifier l'ADN de ces créatures pour qu'elles finissent par manger n'importe quoi. Les résultats n'ont pas été probants. Par contre, tout récemment, un chasseur serait revenu seul d'une expédition et aurait parlé d'une Salamandre intelligente qui aurait évité le piège pour ensuite tuer ses traqueurs. L'homme aurait aussitôt été exécuté par les Décados pour son incompetence...

N.Z..



## ANNEXE ROLISTIQUE

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



Je n'aurai pas l'outrecuidance de vous sermonner au sujet de la dangerosité des Mondes Connus mes chers amis, vous en savez bien autant que moi à ce sujet ! Certes, mes talents de Recruteur m'ont fait connaître bien des batailles, des victoires brillantes comme des échecs retentissants, mais arrêtons illico ce blabla inutile ! Vous êtes là pour vous battre et non pour écouter les vieilles histoires d'un soûlographe, me tromperais-je ? Je vois vos belles têtes nobles opiner – mais avant que celles-ci ne portent un jour une couronne, montrez-moi donc comment vous autres Hawkwood tâtez de la lame ! EN GARDE !

Peu reluisant messires, bien pâle même... Vous ne tîtes qu'à peine trois minutes – j'aurai pu mettre si facilement un terme à votre verte jeunesse... Allons, relevez vous séance tenante messieurs. Lord Nichols, je vous prie d'accepter mes humbles excuses pour l'épée de votre famille – mais si vous n'aviez pas été

aussi malhabile ! Du nerfs messieurs, et ouvrez grands vos yeux !

Quel honneur, Lord Gérald ? Ah, peste soit des Hawkwood et de cette manie qui leur cheville au corps ! L'honneur messeigneurs, ce sont les lauriers de la victoire, et non pas l'erreur de respecter un ennemi qui n'a cure de vos principes ! Trancher un jarret n'est pas plus dégradant que de transpercer un cœur ou que de taillader un visage ! Ce qui est intolérable, m'entendez-vous, c'est de laisser le moindre avantage à votre adversaire, n'oubliez pas cela messieurs – les Vuldroks s'en souviendront quant à eux, soyez en convaincus... La leçon est terminée pour aujourd'hui.

P.K.

**Niveau 7 : Le coup de Jarnac** – Dextérité + Mêlée (-1 en initiative, -2 au jet)

Cette technique, particulièrement cruelle, vise à trancher le jarret de son adversaire, le mutilant pour le restant de ses jours – autant dire une spécialité des bretteurs Décados et Van Gelder.

A noter que s'il tient son arme de la main droite, l'attaquant ne peut viser que la jambe gauche de son adversaire, et vice-versa.

## LE CORPS DES HÉRAUTS

## Histoire :

Jadis, les hérauts étaient les fiers porte-étendards des armées nobles. Durant cette période éclatante, celle des Guerres Impériales, les hérauts finirent par devenir des quasi tribuns, chargés d'apporter les déclarations officielles, servant en tant que médiateurs et diplomates. Chacun leur devait respect, et contredire ou bafouer un héraut était un crime très grave. Dans cette longue période de conflits où le transport des messages était vital, les Hérauts disposaient de leur propre vaisseau. Ils étaient libres d'aller et de venir, rien ne pouvant les arrêter. Généralement très haut gradés et compétents, tous les cadets nobles aspiraient à devenir hérauts.

N'importe lequel de ces hommes encore vivant vous le dira, rien ne valait les Guerres Impériales. Désormais, ils ne sont plus rien. Ni tout à fait nobles, ni vraiment guildiens. Ils comptent certainement parmi les plus farouches opposants au régime impérial, d'ailleurs leur logo représente bien cette haine latente. Il montre le Phénix se dirigeant fatalement vers un trou noir. Cela ne veut pas dire qu'ils sont du parti des anti-Alexius, cela leur sert seulement à exprimer leur amertume, leur nostalgie des temps passés.

En effet, une fois les Guerres Impériales terminées, toute cette troupe devint inutile. Certains ont réussi à se reconvertir, finissant diplomates ou soldats - du moins pour ceux qui eurent de la chance, car leurs familles étaient suffisamment puissantes pour les appuyer. Quant aux autres, ceux qui perdirent leur famille, ceux que leurs proches répudièrent, ceux-là ne sont plus rien. Ni nobles, ni guildiens - les deux bords les rejettent.

Leur statut est précaire, ainsi que leur existence. C'est pour cela qu'ils créèrent le *Syndicat d'Information Populaire*. Les Hérauts devinrent ainsi les informateurs du peuple, les « *colporteurs de nouvelles* » (le nom par lequel ils sont plus souvent connus). Ce statut n'est guère enviable, mais mieux vaut faire front à plusieurs que seul face à l'adversité... C'est ainsi que les Hérauts se remirent à sillonner les Mondes Connus, quatre années après la conclusion des Guerres

Impériales.

En effet, certains d'entre eux ont gardé leur vaisseau, d'autres leurs clés de saut (au grand dam des Auriges). Ils forment aussi une relève, des messagers dont le rôle est apprécié des pauvres et des serfs, qui ont ainsi le sentiment d'être bien moins esseulés.

Aujourd'hui, les Hérauts vont par petits groupes sur une planète et dispensent leurs nouvelles. Ils sont bien accueillis par les populations (presque aussi bien que les prêtres Amalthéens) qui leur offrent le plus souvent gîte et nourriture. C'est ainsi que vivent les Hérauts, grâce aux dons et à la solidarité entre gens de peu de moyens.

Ce sont eux qui aujourd'hui distribuent officiellement le journal des Mondes Connus : *Vox Cognitorum Mundorum*.

## Alliés et ennemis :

Pour un véritable Héraut et ses successeurs, il existe une haine farouche qui les lie aux nobles et aux guildiens. Ils ne supportent ni les uns, ni les autres. C'est sans doute réciproque, chez les Auriges notamment. Néanmoins, les Décados et les Fouinards les apprécient pour les nouvelles inédites qu'ils peuvent leur fournir.

Concernant l'Eglise et ses sectes, les Hérauts n'y sont pas véritablement opposés et ils entretiennent d'excellents rapports avec les Amalthéens qu'ils surnomment affectueusement « *confrères* », partageant la même vie d'errance.

## Traits suggérés :

**Caractéristiques** : Extraverti, Perception, Tech.

**Talents naturels** : Charme, Vigueur.

**Talents appris** : Langues et Alphabets divers, Rédemption Tech, Conduite (Vaisseaux Spatiaux), Communication, Connaissance, Empathie, Enquête, Premiers Soins, Survie.

**Qualités & Défauts** : Soupçonneux (PER+2 quand des rivaux sont dans les parages) / Irrespectueux (EXTRA-2 face aux représentants de l'autorité).

**Atouts** : Grand voyageur (3 pts), Réseau d'informateurs (généralement 3 ou 4 pts), Clé de saut (2pts) pour certains.

**Handicaps** : Famille infâme (+1 pts), Stigmaté (+1 pt, le symbole de leur ordre est tatoué sur le front), Rejeté de la noblesse et de la Ligue (+4 pts), Rang impossible (+1 pt)

**NB** : les Hérauts n'ont aucun rang et ne peuvent en acquérir aucun.

E.M.



## ANNEXE ROLISTIQUE

## CHASSEURS STELLAIRES DES MONDES CONNUS

## Intercepteur Li Halan classe « Erinnye »



**Modèle:** Intercepteur  
**Catégorie :** Planétaire  
**Taille :** 0,7

**Carburant (en UA) :** 4,7  
**Soutes :** 0,5

**Boucliers :** (arrêt) 3 / 3 / 2 / 1 / 0 (impulsion max.)  
**Senseurs :** Infrarouges 4

**Puissance :** extrêmement rapide (12% vitesse lumière)

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

**Armement :** Lasers légers x2, missile x1.

**Sys. intégrés :** Signal de détresse x1, Support vital x1, Moteurs améliorés (le vaisseau peut accélérer temporairement jusqu'à 16% de la VL grâce à l'énergie accumulée par ses panneaux solaires latéraux).

Ce puissant chasseur, qui allie savamment grâce, rapidité et efficacité, est un appareil encore récent, conçu en collaboration avec les manufactures aérospatiales de Rempart sur l'ordre même du Prince Flavius, et qui vient tout juste d'être mis en service en orbite de Kish auprès de la flotte princière, la redoutable « Croix d'Améthyste ».

Prévu pour le combat à courte et moyenne portée, et une fois construit en série, ce petit bijou technologique (et paradoxalement toléré de bonne grâce par l'Orthodoxie) aura pour mission de nettoyer le vide spatial des corsaires Décados les plus audacieux (ou les moins rusés) issus de Malignatius ainsi que des quelques pirates qui rôdent encore autour de Midian, à la lisière des systèmes d'Apsai et de Ligueheim.

## Chasseur lourd Décados/Masseri classe « Condottiere »



**Modèle :** Chasseur lourd  
**Catégorie :** Orbital  
**Taille :** 0,8

**Carburant (en UA) :** 4,8  
**Soutes :** 0,5

**Boucliers :** (arrêt) 2 / 2 / 1 / 1 / 0 (impulsion max.)  
**Senseurs :** Spectre EM 4  
**Puissance :** rapide (8% vitesse lumière)

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

**Armement :** Blaster moyen x1, roquettes x3.

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

Longuement éprouvé aux cours des Guerres Impériales, et une fois déployé en meutes, le Condottiere a constitué un véritable cauchemar pour les précieux convois marchands al-Malik et les transports de troupes Hawkwood, jusqu'à ce que les deux Maisons nobles multiplient sensiblement le nombre de leurs escorteurs. Subissant alors de lourdes pertes, et faute de porte-astronefs encore valides, le Condottiere dut être retiré de la ligne de feu pour se cantonner à un rôle de défense, depuis les stations orbitales jusqu'aux Portails de Saut - à l'exception des premiers mois de la bataille de Malignatius, où il devait retrouver pour un temps son agressivité d'autrefois. Malheureusement, ce chasseur a conservé sa réputation de perdant des Guerres Impériales, et rares sont les amiraux à le déployer, lui préférant des vedettes et des corvettes légères mieux équipées et mieux armées.

A noter que depuis que les stocks de chasseurs ont été soldés par la Maison Décados, nombreux sont les Condottiere utilisés par les Recruteurs et les Maisons mineures, mais (malheureusement) également par des pirates...

P.K.



## SCENARIO

## UN MORT BIEN ENCOMBRANT...

*Vous avez sous les yeux un scénario complet, qui s'adresse à des joueurs et des maîtres ayant une expérience limitée du jeu de rôle et ne connaissant pas ou peu l'univers de Fading Suns. L'intrigue tente de coller autant que possible à l'ambiance si particulière de ce jeu. L'un des personnages joueurs devra obligatoirement être noble et Chevalier Errant (c'est-à-dire au service de l'Empereur). Les autres PJ seront idéalement soit membres de sa suite soit Fidèles Impériaux ou Chevaliers Errants.*

## L'histoire

Marco Andreo Dulcinea Hazat d'Aragon travaillait depuis quelques temps pour l'Oeil impérial sur Aragon, sa planète natale. Son statut de chevalier sans fief lui permettait de se glisser dans les cours de façon relativement discrète. Il avait pu enfin tisser un réseau relativement dense de relations et d'informateurs qui lui avaient permis de survivre longtemps sans se faire repérer. Marco s'adonnait aussi à des « loisirs » assez pervers : techno-fétichisme, soutien de mouvements pro-républicains, etc.

Un jour, il finit par entendre parler d'une information cruciale concernant une alliance entre son suzerain, le comte Sallino Esteban Eduardo Hazat, et un groupe mystérieux. Sa curiosité le poussa à chercher plus loin en prenant des risques conséquents. C'est en apprenant la préparation d'un attentat contre une personnalité de Byzantium Secundus qu'il fut découvert, puis tué. Pour éviter que cette mort suspecte n'attire l'attention, le cadavre fut abandonné dans un bar clandestin de techno-fétichistes et le meurtre soigneusement maquillé.

L'Empereur craignant un nouveau complot contre sa personne (ce qui pour une fois n'est sans doute pas de la paranoïa mais plutôt de la prudence), il décide d'envoyer discrètement un Chevalier Errant et sa suite enquêter sur les causes de ce décès brutal.

*La machination :*

Sallino déteste l'Empereur Alexius depuis que celui-ci est monté sur le trône. Il considère que sa politique ne correspond en rien aux intérêts de l'humanité et qu'il se trompe dans ses priorités, en refusant d'accorder son aide aux Hazat pour la guerre sur Hira.

Il maudissait cette situation sans rien faire jusqu'à qu'un Bailli du nom de Manfred lui offrit un moyen de faire changer les choses. Selon le guildien, l'un des conseillers de l'Empereur, Ghuan Li Halan conseille Alexius dans la mauvaise voie. Manfred avait besoin d'un soutien financier et d'une base secrète de repli à proximité de Byzantium Secundus. Il prépare tranquillement l'attentat en entraînant des hommes tout en finançant des espions qui le renseignent sur les faits et gestes de Ghuan. Son but est de remplacer Ghuan par un clone issu de son ADN et d'ainsi récupérer une part importante d'influence et de pouvoir, avant de lancer une nouvelle vague d'assassinats, afin de tuer tous ceux qui s'opposent à lui...

Marco a suivi Sallino (qui était déguisé en noble de bas rang) depuis le palais de Vestini jusqu'à la base située dans une vieille carrière de craie. C'est là bas, alors qu'il espionnait - effaré

de découvrir une vingtaine de commandos s'entraînant avec des technologies interdites - qu'il fut découvert puis abattu...

*Introduction :*

Le Chevalier errant vaque à ses occupations habituelles sur sa planète de résidence (si elle n'est pas trop éloignée d'Aragon) ou est en visite commerciale/diplomatique sur Byzantium Secundus/Ligueheim (si la planète est trop loin d'Aragon, au choix du MJ quant aux raisons qui l'y amènent) lorsqu'un messenger impérial lui apporte un pli scellé du sceau du Phénix. Le courrier annonce, sur un ton que l'on pourrait qualifier d'administratif :

« Le sire ... est prié de prendre immédiatement la route de la planète Aragon, pour enquêter sur le décès de sire Marco Andreo Dulcinea Hazat d'Aragon, mort dans de mystérieuses circonstances. Il devra être accompagné de ... [mettez ici les noms des autres PJs membres des cohortes impériales et/ou Chevaliers errants] et pourra partir avec sa suite [ne vous inquiétez pas, la suite d'un PJ débutant se limite en général à un page maximum et aux PJs que vous voudrez intégrer]. Naturellement l'enquête se devra d'être aussi discrète que possible, et si les nobles locaux pouvaient ignorer la venue d'un Chevalier errant tout serait pour le mieux possible. Voyagez dans la Lumière ! »

NB : On peut imaginer bien d'autres introductions en fonction des historiques des personnages, le statut de cohorte impériale n'a pas d'importance. La seule chose cruciale est que les PJs partent enquêter sur cet étrange décès, tout en ayant intérêt à rester discrets.

## Vers Aragon

Les PJs devraient donc prendre rapidement un vaisseau de ligne interstellaire à partir de l'astroport du monde où ils se trouvent vers Aragon. Le voyage se déroule sans heurt majeur et dure approximativement 15 jours : 7 jours pour arriver jusqu'au portail puis ensuite 7 à 8 jours pour traverser le système solaire d'Aragon et se poser sur la planète. Le vaisseau est un vieux croiseur datant d'avant les Guerres Impériales reconverti en paquebot. Suivant ce que les PJs veulent (ou peuvent) payer, ils voyageront soit dans les cabines individuelles de grand luxe soit dans les cabines communes, soit dans les soutes pressurisées, soit en passagers clandestins entre les différentes zones plus ou moins pressurisées (et ce, en dépit de leur condition de nobles...).

Le voyage peut être l'occasion de montrer à des PJs débutants la ségrégation sociale entre riches et pauvres. Lors du voyage, ils peuvent aussi faire connaissance avec des prêtres, des nobles ou des guildiens : cela leur permettra de saisir les relations entre les différentes factions des Mondes Connus (du moins celles présentes sur le navire). En discutant, ils devraient comprendre qu'ils ont intérêt à trouver une bonne raison d'aller à Aragon pour ne pas se faire démasquer immédiatement.

Si vous vous sentez d'humeur taquine, des « incidents » peuvent égayer le voyage : voici quelques propositions...

- L'un des nobles PJ est provoqué en duel d'honneur par



## SCENARIO

## UN MORT BIEN ENCOMBRANT...

Grigor Decados, jeune noble présomptueux et très vif pour arrogance ou irrespect (en fait Grigor est particulièrement impulsif et présomptueux, cherchant la bagarre avec le premier venu, rendez le vite insupportable !). Voyez le niveau d'escrime du personnage : laissez Grigor un cran en dessous (il n'est pas question de tuer les personnages avant le début de l'aventure !)

- La compagnie propose un bal masqué sur le thème « Splendeur de Venicia, la capitale de l'amour » où les nobles fortunés se déguisent comme au XV<sup>e</sup> siècle (sans oublier les nombreux anachronismes puisque cela représente pour eux une époque antique !) Les discussions se font plus libres, et dérivent vers des sujets plus ou moins délicats.
- Un noble meurt assassiné au poignard dans un corridor. Un serf est à côté de lui avec un couteau dans les mains. Il semble totalement obnubilé et tient des propos délirants. Simple fou ? Complot ? Ce noble était Lucius Li Halan, Chevalier errant aux ordres de l'Empereur et il s'en vantait - voilà qui devrait faire réfléchir les PJ sur leur couverture [pour info, on a implanté un nanorobot de la Seconde République dans la nuque du serf pour prendre contrôle de son système nerveux à distance puis, après le meurtre, le robot a envoyé une décharge très intense qui a grillé les neurones du pauvre paysan. Le responsable de tout ceci est un Bailli, Manfred Ostor, que les joueurs ne devraient pas voir durant le voyage mais dont ils risquent d'entendre reparler].
- Un problème technique ralentit le vaisseau : des Amen'ta ont rongé un câble important. Des PJ motivés peuvent tenter une réparation acrobatique (sinon, le voyage sera simplement plus long).
- Une fête religieuse (l'Ode à la Fécondité qui fête le début du printemps par exemple) a lieu lors du trajet : les PJ (ainsi que tous les nobles, prêtres et guildiens) doivent être présents à la cérémonie...

## Sur place

L'arrivée sur Aragon permet d'admirer à travers les hublots cette planète aux contrastes frappants. Deux régions tempérées s'étendent sur chacune des côtes est et ouest de Quechua, le plus grand continent, séparées par un désert qui recouvre la majorité des terres. La côte ouest est verte des nombreuses fermes. La côte est semble beaucoup plus grise. On peut voir de nombreuses industries qui fument tandis que le vaisseau s'arrête à la limite de l'atmosphère.

Les passagers sont invités à monter dans une navette qui les dépose sur l'astroport de la capitale. Ils pourront se diriger vers Vestini, la ville où le corps de Marco a été retrouvé, soit en louant un glisseur (50 fénix pour la journée), un véhicule terrestre (10 fénix par jour) ou par transport en commun (une sorte de bus antédiluvien : 2 serres par personne). En chemin, ils croisent l'Académie Militaire Hazat tristement célèbre...

Vestini est une petite ville au nord de la capitale, à environ 100 km. L'industrie (militaire) y était très intense pendant les Guerres Impériales. Maintenant, la plupart des usines sont fermées et en ruine. Des épaves rouillées traînent sur le bord de la route. En avançant vers le centre, les PJ découvrent que la partie habitée de la ville est mieux entretenue avec un dédale de petites rues qui débouchent sur de vastes avenues. Ces avenues se rejoignent toutes

en étoile vers le palais, un bâtiment de la Seconde République parfaitement entretenu. Les locaux des guildes sont répartis tout autour. Le plus grand d'entre eux, un bâtiment en métal scintillant, abrite l'Agora. De l'autre côté, une gigantesque cathédrale gothique est en construction. Le centre de Vestini est grouillant de monde. Des militaires Hazat bien armés patrouillent.

## L'enquête

Des affiches collées partout dans la cité annoncent l'enterrement d'Andreo pour la fin de l'après-midi. Les PJ sont arrivés vers la fin de la matinée. Plusieurs pistes s'offrent à eux :

- Une promenade dans l'Agora et quelques verres servis dans les tavernes leur apprendront plusieurs rumeurs (distillez-les au compte goutte et en fonction des recherches des joueurs) : Marco a été retrouvé mort dans un bar louche du quartier moyen de la ville, nommé « Le chien noir » (vrai). Ce bar serait le lieu de rendez-vous de techno-fétichistes (vrai). Ce bar serait le lieu de rencontre de partisans de la Troisième République (faux). Le Comte Sallino serait sur le point de signer un important contrat avec les Baillis (faux). Marco connaissait beaucoup de monde dans la ville et avait beaucoup d'ennemis (vrai). Marco avait une relation avec une roturière issue d'un milieu très simple (vrai) mais ils étaient au bord de la rupture et elle aurait pu commettre l'irréparable (faux)

- La cathédrale en construction est l'endroit où la cérémonie de l'enterrement aura lieu. Elle est de sensibilité orthodoxe. Son évêque et les prêtres logent pour le moment au palais. Dans la cathédrale vide, il n'y a qu'un novice qui prépare les décorations et une femme qui prie au premier rang, le visage en larmes. Nina, la jeune femme était l'amante de Marco. Après avoir prié, elle acceptera de parler aux PJ : selon elle, Marco avait des ennemis mais aucun n'aurait osé le tuer. Elle ne sait rien d'autre. Si on lui demande quels étaient ces principaux ennemis, elle parle d'un Ingénieur nommé Wax, mais aussi d'un certain Rufius prêtre orthodoxe, (« il citait ces deux noms assez souvent, et avec un regard rempli de haine »). Le novice, lui, sait simplement que les prêtres sont tous dans le palais pour prier autour de la dépouille.

- Les PJ peuvent tenter d'entrer dans le palais au culot, en prétendant être des connaissances de Marco de passage pour le saluer. L'entrée n'est pas libre ce jour-ci, et les gardes Hazat sont sur le qui vive. Le corps est disposé sur une pierre en marbre, en habit de guerre comme le veut la coutume Hazat. Un personnage ayant quelques connaissances en médecine pourra remarquer la plaie, causée par un tir de blaster (une arme plutôt réservée aux aristocrates). Tous les joueurs qui réussissent un jet de Perception remarqueront à l'arrière du crâne une tâche de couleur blanchâtre comme de la craie. Ne leur donnez pas plus d'indications : vous parlerez simplement plus tard de cette craie... Sinon il est évident qu'il y a toujours quelqu'un dans la pièce. Profitez-en pour décrire différents nobles, Hazat, Décados, Li Halan et quelques guildiens, ingénieurs et Baillis. Parmi tous ces gens, Manfred Ostor est là, accompagné par un homme blond au physique de colosse : le Recruteur Bor Fourko. Un PJ développant des pouvoirs occultes devrait remarquer que cet individu est étrange. Tout comme un Ingénieur semble-t-il, moins influent du fait de sa position en retrait (Wax bien sûr).

- Le bar « Le Chien Noir » est un bouge du quartier populaire



## SCENARIO

## UN MORT BIEN ENCOMBRANT...

de Vestini. Des scellés ont été posés mais ils sont déjà déchirés. A l'intérieur, les PJs découvrent une salle assez classique de taverne. Par contre, le mur du fond est décalé sur le côté, laissant entrevoir une arrière-salle... Si les joueurs s'y aventurent, ils découvrent une pièce assez grande aux murs métalliques avec des chaînes et des outils fixés en décoration. Des composants cybernétiques traînent sur les tables (étonnant que personne ne les ait volés...). Au centre de la pièce, une trace de sang. Mais, les joueurs observateurs (et ayant les connaissances nécessaires) devraient remarquer que le tir de blaster n'a pas laissé de trace de carbonisation (ce qui est inhabituel...). Alors qu'ils s'apprêtent à sortir, ils tombent sur plusieurs gaillards cybernétisés qui leur demandent ce qu'ils cherchent ici. Laissez les joueurs s'expliquer. Ces colosses sont des amis intimes de Marco (peut-être les plus proches et fidèles) et ils connaissent son appartenance à l'œil Impérial. Suivant les cas, il y aura du grabuge ou les cyberfétichistes (qui se cachent pour l'instant car ils sont recherchés pour meurtre !) expliqueront que quelqu'un a apporté le corps dans la nuit pour leur faire porter le chapeau.

## La piste de la craie

Il y a plusieurs lieux de production de craie au nord de Vestini. Si les joueurs commencent à effectuer des recherches dans cette zone, faites leur d'abord visiter une carrière normale. Puis, ils seront attaqués par des bandits payés par Bor en allant vers la deuxième carrière.

Peu après, ils découvrent la scène de la carrière (cf. plus bas). Cependant si vous avez l'impression qu'ils ont bousculé une bonne partie du scénario en allant beaucoup trop vite (ce qui est vrai !) et que vous êtes un MJ tyrannique qui n'aime pas faire un scénario pour qu'il soit court-circuité (j'en suis un, vous l'avez deviné), débrouillez vous pour que l'un des bandits survive et accepte de les mener vers leur chef : les PJs qui n'ont sans doute pas encore beaucoup d'éléments fonceront, pensant découvrir qui est en cause dans tout cela (et zou, vous sautez vers les choses s'emballent et de là, vous les coincez dans l'enterrement - ils arrivent par hasard dessus et sont obligés de suivre la cérémonie - et au bout d'une heure, ils ne devraient plus avoir le temps de penser aux carrières de craie...)

## L'enterrement

Normalement, les PJs y assisteront à moins qu'ils n'aient une autre piste. La cérémonie a lieu dans la cathédrale. Les mêmes personnes rencontrées dans le palais sont présentes. Parmi la foule populaire, les PJs qui ont croisé les cyberfétichistes les verront de loin (sauf si les PJs en ont fait de la pâte pour chien !). Le prêtre qui officie aux côtés de l'évêque déclare lors du prêche (improvisez ou préparez en un si vous tenez à impressionner vos joueurs) s'appeler Rufius ; ce qui devrait rappeler des choses aux PJs...

Après les deux heures de prière, le cortège s'ébranle vers une colline adjacente au palais où sont enterrés tous les nobles de la ville. Après l'enterrement, si les PJs n'ont pas été très discrets lors de leurs investigations, Wax bouscule l'un d'entre eux. Il vient en fait de lui glisser un message dans la poche où est inscrit :

« Retrouvez-moi demain soir à la tombée de la nuit à l'entrée de l'Agora. »

## Les suspects

Normalement, les joueurs devraient commencer à avoir quelques suspects en tête. Ils peuvent commencer à se renseigner ou à chercher à leur parler. Improvisez les rencontres en fonction des habitudes de chaque personnage...

## Wax :

Cet Ingénieur qui habite dans une ambassade de sa guilde à proximité de l'Agora propose un rendez-vous aux joueurs. Ils peuvent essayer de le rencontrer avant, mais si Wax sent que la situation n'est pas sûre, il tentera de se débiter. La rumeur est au courant que Wax et Marco étaient ennemis. Il est d'ailleurs persuadé d'être pour quelque chose dans la mort de Marco...



Il s'agit de la principale fausse piste. Wax est en fait le responsable secret des techno-fétichistes du « Chien noir ». Il a rétabli un culte plus ou moins hérétique idolâtrant la technologie et l'association du corps et de la machine. Il entretenait publiquement des relations de haine intense avec Marco, mais c'était pour cacher l'appartenance du noble au groupuscule. Cela leur permettait aussi de communiquer par des codes cachés dans les lettres d'insultes qu'ils s'envoyaient respectivement.

Wax, moins en vue que Marco, transmettait les informations confidentielles à l'Oeil Impérial. Son groupe de malades cybernétisés jusqu'à l'os intervenait quand Marco avait besoin d'un appui « physique » lors de ses missions. Wax s'en veut de n'avoir pas su prévenir la mort de son ami et il a débuté sa propre enquête. D'après la consultation des emplois du temps, il est parvenu à la conclusion que Marco n'a probablement pas été tué dans le bar, mais il n'en sait pas plus. Il prêtera main forte aux PJs si ceux-ci croient qu'il est du camp de l'Oeil. Si les joueurs le prennent pour un ennemi, il sera coriace car persuadé d'avoir affaire à des adversaires de l'Empereur.

Si on lui parle de la trace de craie sur le cadavre, il évoque des carrières au nord de la ville sans plus de précision. Il a réussi à sauver les affaires personnelles de Marco (du moins ce qu'il a retrouvé, peut-être que le coupable a eu le temps d'enlever ce qui le concerne) et veut bien les montrer aux PJs. Il y a des informations codées qui apportent des informations sur les complots variés - sources de fausses pistes ! - mais rien en rapport avec cette histoire (mais cela, les joueurs ne sont pas censés le savoir : vous pouvez développer une ou deux fausses pistes ex : les penchants antinomistes du confesseur de Rufius, un guildien qui a eu des entrées d'argent non expliquées sur son compte...)

## Rufius :

Ce prêtre aux traits secs et au caractère autoritaire était un ennemi connu de Marco. Il n'a pourtant rien à voir dans cette histoire. Il détestait Marco et le soupçonnait d'être un hérétique pro-républicain (ce en





## SCENARIO

## UN MORT BIEN ENCOMBRANT...

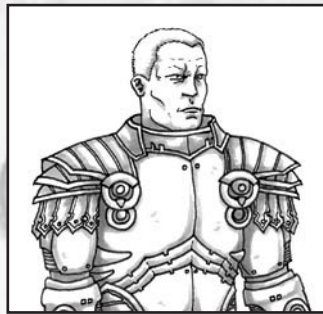
quoi, il n'avait pas totalement tort). C'est un homme juste et qui n'a pas son pareil pour repérer l'essence profonde de chacun des individus.

Il reste cependant difficile à rencontrer et refusera autant que possible de parler avec des gens qui enquêtent sur la mort d'un tel pêcheur. (« Après tout, celui qui l'a tué a fait du bien à l'humanité, non ? »). Jouez la carte du clergé avec des rendez-vous, des confessions ; faites payer des indulgences, etc.

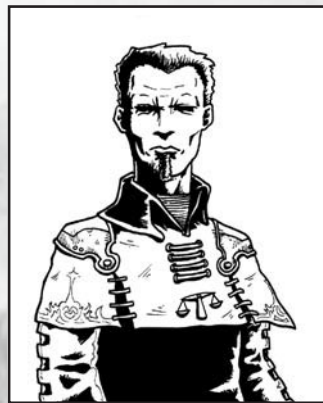
Lui parler de Bor Fourko provoque sa colère. Il considère cet individu comme la pire engeance qui soit. Si on lui parle de la craie sur le cadavre, cela ne lui dit rien. Par contre, si on lui parle à la fois de Bor et de la craie, il se rappelle que Bor Fourko, la veille de la découverte du corps de Marco avait les bottes couvertes de poussière de craie.

**Bor Fourko :**

Il est le contact de Manfred Ostor auprès des Hazat. C'est lui qui a tué Marco. C'est lui qui a engagé les truands qui ont affronté les PJs. Se renseigner sur lui est particulièrement ardu et source de gros ennuis. Toute filature se transformera en bagarre (et pas de quartiers !) en cas d'échec. Par contre, réussir à ne pas se faire repérer peut permettre de découvrir la carrière...

**Manfred Ostor :**

Lors de l'enterrement, il semble très proche du comte Sallino. Sinon, rien de louche. Il semble être le plus normal des Baillis, en relation avec un noble. De plus, il était sur Byzantium Secundus au moment du meurtre. Le suivre ou le faire suivre est ardu et sans intérêt. Il mène une vie d'homme d'affaires et envoie un grand nombre de lettres, etc. En fait, une partie de ces lettres est codée et destinée à Bor qui reçoit ses ordres de lui.

**Le comte Sallino :**

Il peut être soupçonné. Mais il est particulièrement malin et si les PJs l'interrogent, il niera être au courant de quoi que ce soit et affirmera vouloir les aider. Il écouterait tous leurs arguments sur les différents suspects des joueurs sans en défendre aucun - sauf si les arguments sont vraiment étranges. Cela lui permettrait en plus de savoir ce que les joueurs ont découvert exactement (du moins si les joueurs parlent trop) et s'ils font ou non partie de l'Oeil Impérial ou des Chevaliers errants.



Dès qu'il aura réussi à les convaincre de sa bonne foi, il profitera de leur départ pour avertir Bor et Manfred. A partir de ce

moment ils deviendront des personnes à abattre et des bandits (ou même des soldats Hazat déguisés en brigands, trompés à l'aide de faux ordres) tenteront de les tuer. Au début, il s'agira d'accidents apparemment liés au hasard puis au fur et à mesure les menaces deviendront plus directes. (Une idée de tentative de meurtre pourrait être basée sur les Salamandres de Severus décrites dans le VCM n°1 qui auraient été vendues par un Décados à Manfred, etc...)

Si les joueurs essaient de s'infiltrer parmi l'entourage (se faire passer pour des domestiques, etc.) ils remarqueront que le comte part tous les jours et revient avec des bottes couvertes de craie.

**Autres :**

Décrivez tous les autres membres de la cour Hazat et donnez leur un maximum de couleur. Ils peuvent tous avoir des secrets mais aucun en rapport avec la mort de Marco. Allons je suis sûr que vous avez plein d'idées, je ne vais pas tout vous faire quand même...

**Les choses s'emballent**

Si les PJs restent balourds et ne prennent pas la peine d'enquêter très discrètement, ils seront rapidement suivis. Si les PJs s'en rendent compte, les fileurs disparaissent le plus vite possible. Offrez l'occasion aux sportifs du groupe de s'exercer à la poursuite à pied. S'ils arrivent à en rattraper un, il ne sait rien mais dit appartenir à un groupe de bandits (agissant sous protection de Fouinards, mais il faudra le torturer pour lui faire avouer ceci) qui ont été payés pour les suivre et les surveiller par quelqu'un que seul le boss connaît (il ne précise pas non plus qu'ils devaient organiser un « accident »).

Que les fileurs aient été attrapés ou non, une confrontation va avoir lieu avec les bandits. En se dirigeant vers leur repaire (guidés sans doute par le Fouinard capturé) ou en vacant à leurs occupations (s'ils n'ont pas capturé de fileur ou s'ils n'en ont pas tenu compte). Ils sont amenés à passer dans une ruelle à moitié occupée par un échafaudage. Sans l'échafaudage, on pourrait tenir à trois de front. Avec, seul un homme peut passer à la fois. Alors qu'ils se glissent, des charges explosives font chuter l'échafaudage sur les PJs. Ils se retrouvent coincés sous les débris, planches, gravats (faites leur perdre un ou deux points de vie pour le principe, peu importe leurs armures) et une dizaine de bandits leur tombent dessus, armés de couteau, de sabres, et de pistolets moyens ou lourds. Le combat est rude, mais si les brigands se sentent menacés, ils rompent le combat (un conseil, pour rendre l'effet de surprise, décrivez plusieurs passages délicats sur la route où il ne se passe finalement rien, et c'est quand ils commenceront à se dire qu'il n'y aura finalement pas d'embuscade qu'il faut vous lancer !).

Le repaire des brigands est vide et leur chef (« Jehan le joufflu ») a disparu quand les PJs arrivent après l'embuscade. Par contre, par la suite, les PJs vont échapper de justesse à plusieurs attentats puis à des tentatives de meurtre de plus en plus claires (depuis, la voiture qui oublie de freiner jusqu'à l'assassin classique). Les PJs sont devenus personae non gratae et ils ne peuvent plus enquêter sereinement. Wax et le réseau de Marco les considérera comme « grillés » et ne leur donneront plus d'informations pour ne pas que cela se retourne contre eux.

Par contre, s'ils arrivent à capturer et à faire parler un ou plusieurs des tueurs, ils finiront grâce à un recouplement par



## SCENARIO

## UN MORT BIEN ENCOMBRANT...

apprendre que c'est un blond qui les a engagé, et qu'il se sont fait engager à l'Agora ou à proximité. Si les joueurs n'ont toujours pas compris, l'un des tueurs finira par parler d'un signe de Recruteur sur l'épaule... (il s'agit évidemment de Bor !)

## Le rebondissement

Alors que les PJs commencent à tourner en rond, n'avancent plus dans l'enquête et sont éventuellement poursuivis par les tueurs engagés par Bor, un événement va bousculer la situation. Un inquisiteur Avesti, averti par Rufius sur les probables hérésies technofétichistes, débarque à Vestini. Aussitôt, des Avestites commencent à patrouiller en ville.

Manfred et Sallino commencent à s'affoler. Ils partent prévenir leurs troupes en entraînement dans les carrières de craie de déguerpir vers Castel Blanco, un château bâti en rase campagne, propriété de Sallino. Le seul problème est que l'un des hommes de Wax a vu un vaisseau aux couleurs de la guilde des Baillis décoller d'une carrière de craie abandonnée. Si les PJs se sont liés avec Wax, celui-ci leur transmettra immédiatement l'information. Ne doutons pas que les PJs, curieux, iront voir ce qui se trame dans une carrière de craie abandonnée...

## La carrière

C'est une carrière de craie abandonnée à distance de toute habitation. Les environs sont truffés de mouchards électroniques (depuis les caméras jusqu'aux petits drones volants) et de quelques sentinelles (4 ou 5). Si les joueurs sont repérés, les comploteurs se cacheront et se prépareront à tuer les intrus qui s'aventureront sur la carrière apparemment vide. Suivant le moment où les joueurs découvrent la carrière et suivant leur discrétion, elle sera ou non peuplée de la vingtaine de soldats qui s'entraînent là.



- Première possibilité : la carrière est pleine de soldats éventuellement entraînés par Bor en fonction du moment où les joueurs arrivent. Ils ne sont que vingt mais se ressemblent tous (et ressemblent comme deux gouttes d'eau à Ghuan Li Halan,

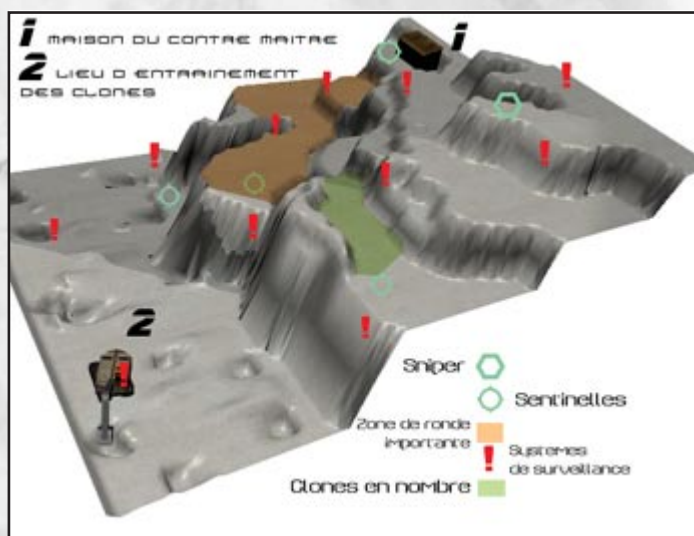
et pour cause ce sont des clones issus de ses cheveux). Leur entraînement montre qu'ils savent utiliser des armes à feu, les arts martiaux et quelques petites capacités psychiques.

A ce moment, soit les joueurs décident de s'enfuir et de faire un rapport aux forces impériales ou de prévenir Wax : dans ce cas ils seront capturés sur la route (découverts par un système de sécurité dans le périmètre autour de la base) ou alors avant de réussir à monter un plan contre les soldats. Soit ils décident de foncer dans le tas : dans ce cas, soyez généreux si c'est leur première partie et amochez-les jusqu'à ce qu'ils n'aient plus que 4 ou 5 points de vie puis capturez-les ; si ce n'est pas leur première partie : alors tant pis pour eux (et je pense franchement que ce ne sont pas les 20 clones qui vont perdre !).

- Deuxième possibilité : la carrière est vide. Soit les 20

soldats sont cachés, soit il reste tout juste un ou deux clones qui n'ont pas été embarqués dans le vaisseau et qui veillent à supprimer les curieux. Dans tous les cas, laissez les joueurs s'aventurer pour découvrir une lettre remerciant Bor signée de Sallino dans une petite pièce des bâtiments présents dans la carrière (et marquée de son sceau ; ce n'est donc pas un faux !).

Puis, les soldats attaquent. L'un d'entre eux possède un fusil hypodermique à lunette (ou plutôt dont les projectiles s'écrasent sur un champ de force pour laisser passer une petite aiguille empoisonnée pile à la vitesse nécessaire pour traverser : 4 points de dommage puis un jet d'Endurance + Vigueur par tour pour ne pas perdre temporairement un point d'Endurance par point de victoire. Arrivé à 0, le personnage s'endort). L'autre où les autres joue(nt) aux rabatteurs.



Faites jouer cette scène de façon stressante avec un sniper dont on ne sait jamais d'où part le coup, qui se déplace au fur et à mesure tandis qu'un autre cinglé court vers eux en tirant puis s'enfuit : si on le poursuit, le premier de la poursuite est touché par une fléchette, etc. Si vous êtes vraiment cruel, laissez un des joueurs parvenir jusqu'à la ville, lui redonnant l'espoir de pouvoir donner l'alerte... avant qu'il ne s'écroule, une fléchette fichée dans le cou !

NB : en gros à partir de là, les PJs finissent tous endormis. Oui, je sais, c'est un peu linéaire (beaucoup même) mais c'est pour éviter aux MJ débutants de devoir trop improviser.

## Castel Blanco

Fin du black out. Les joueurs se réveillent enchaînés aux murs d'une salle de torture. Au bout d'un certain temps d'attente, ils voient arriver Sallino, Bor... Et Wax (dont le visage est modifié, cf. plus bas). Ils insultent les PJs, et leur expliquent leur dégoût pour l'Empereur et pourquoi ils montent un attentat contre lui. (ils ne s'expliquent cependant pas le plan en lui-même si les PJs essaient de les manipuler). A la fin de cette « discussion », les PJs devraient seulement savoir qu'un attentat contre l'Empereur est prévu.

Le bourreau (ce n'est autre que Wax qui a revêtu un synthé-visage al-Malik, qui permet de prendre une autre apparence) finit par tabasser un des PJs. En fait, il parvient à lui glisser une petite aiguille métallique dans la main et lui chuchoter à l'oreille dans un moment de distraction des deux comploteurs : « fuite



## SCENARIO

## UN MORT BIEN ENCOMBRANT...

possible par la plus haute des tours ».

NB : Wax a pu suivre la piste des PJs disparus grâce à des informations recueillies par l'Oeil Impérial, s'infiltrant parmi les hommes de Bor en neutralisant l'une des sentinelles. Wax s'est alors déguisé grâce à ses vêtements et a imité son visage à l'aide de son synthé-visage, l'une des pièces rares de sa collection technofétichiste... Il ne se risquera pas à parler aux PJs auparavant, pour éviter d'être remarqué et conserver sa couverture.

Après le départ des trois « amis », les joueurs devraient pouvoir se libérer puis fuir dans les couloirs où rôdent quelques clones qui font la garde. A moins d'être fous ou très sûrs d'eux, ils devraient tenter de fuir par la plus haute tour (il faut passer par quelques quartiers d'habitation nobles : faites-leur peur) où un petit glisseur avec suffisamment de place pour tous attend prêt à décoller. Une scène épique peut consister en un des PJs qui bloque l'entrée du local où le glisseur est entreposé aux clones tandis qu'un autre PJ tente de faire démarrer le glisseur.

S'ils sont suffisamment fous pour tenter de tuer les responsables, respectez les règles et soyez sans pitié. Vingt clones de combat surentraînés et bien armés plus un noble et un Recruteur vétéran de Stigmata... après tout, peut-être qu'un miracle est possible !

## Et après ?

Ils devraient parvenir à fuir, puis à envoyer un rapport à l'Oeil Impérial. L'Empereur enverra alors sans doute un détachement de sa Garde Phénix et, avec l'aide des autres Hazat (qui préféreront se rallier à l'Empereur qu'à un petit comte !) finira par prendre le fief de Sallino. Le comte sera capturé puis torturé à mort, sans toutefois trahir le complot ! Mais Bor et Manfred ainsi que leurs clones auront eu le temps de disparaître.

Un membre de l'administration impériale les remerciera personnellement pour leur rôle, et leur demandera de rester un peu sur Byzantium Secundus pour découvrir la nature de cet attentat ; qui ne devrait manquer de se produire puisque des comploteurs ont pu s'enfuir...

## Caractéristiques

## Bandit type :

Equipement : couteau, éventuellement épée, arbalète (moyenne ou lourde).

Force 5 - Dextérité 5 - Endurance 5.  
Intelligence 4 - Perception 4 - Tech 4.  
Extraverti 3/Introverti 1, Passion 3/Calme 1, Foi 3/Ego 1.  
Bagarre 5, charme 3, discrétion 3, esquive 4, intimidation 4, mêlée 6, observation 3, tir 5, vigueur 4.

Anima 3.  
Vitalité 10.

## Milicien Hazat :

Equipement : épée, revolver de petit ou moyen calibre.

Force 6 - Dextérité 6 - Endurance 5.  
Intelligence 4 - Perception 5 - Tech 3.  
Extraverti 4/Introverti 1 Passion 3/Calme 2 Foi 3/Ego 1.  
Bagarre 6, charme 4, discrétion 4, esquive 4, intimidation 4, mêlée 6, observation 5, tir 6, vigueur 5.

Anima 3.  
Vitalité 10.

## Wax :

Equipement : pistolet blaster, bouclier énergétique standard, épée.  
Cybernétique : poignard centurion, œil de l'ingénieur, peau de goliath.

Force 5 (8) - Dextérité 5 - Endurance 5 (7).  
Intelligence 6 - Perception 5 - Tech 8.  
Extraverti 3/Introverti 1, Passion 1/Calme 3, Foi 1/Ego 6.  
Bagarre 5, charme 4, discrétion 3, esquive 4, intimidation 4, mêlée 6, observation 3 (+1), tir 5, vigueur 6.

Anima 3.  
Vitalité 12.

## Clone type :

Equipement : blaster, épée électrifiée, 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 : durcissement, renforcement, accélération.  
Vitalité 14.

## Tueur type (engagés par Bor après les brigands) :

Voir Bitash l'assassin du scénario « Immunité diplomatique » du livre de base et supprimer quelques points pour les premiers tueurs.

## Bor :

Normalement, pas de confrontation directe avec lui ; sinon, comme l'un des clones mais sans les pouvoirs psis et avec seulement un œil cybernétique comme implant.

## Sallino :

Idem, normalement pas de combat contre lui. Sinon, un noble peu entraîné au combat avec quelques pouvoirs psychiques de la voie Psyché (disons niveau 4) dont il se sert rarement.

N.Z.



**CREDITS****Rédaction:**

- E.M. Chevalier Ekhart Maccreb, de l'Agence Jakovienne / Cursy. (site: Fading Suns Lair)
- N.Z. Nathan Zelter/ Guillaume.
- O.F. Lord Grigor Dorianovitch / Philippe.
- D.V.K. Mystologue Magus Ouroboros Flamel, sanhedrin de l'ordre eskatonique / Ouroboros.
- P.K. Père Dorhan Vo Khanash, prêtre voavenlohjun / Ouroboros.
- L.G.D. Père Kemal du Temple Avesti / Kerk. (site: Fading Suns sur le SDEN )

**Corrections:** Kerk.**Illustrations:**

- Couverture: Cursy.
- Noir&Blanc: Marco Kalach.
- 3D: Cursy.

**Mise en page:** Marco Kalach&Cursy.**Remerciements:**

- A Gaëlle Wolf pour l'illustration de la salamandre de Severus.
- A Roman Kochnev pour ses illustrations de vaisseaux spatiaux.
- A Mareen Goebel pour sa nouvelle "Glory to the Mantis" (Traduction: Kerk).



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