

VC OK VII IV ognitorum undorum

Comande Voiale Activée
02:34
ID > Superviseur Creeph
CODE > Alpha 007
FICHIERE CONSPIRATISEUS
TOTAL FICHIERE > 2034
SELECT > Taref Trinkel
TOTAL RITE > 10216 kb
Cargated 556321
looked 777787
Inpense 000A15



AUXX00-275
John Orthon
Eskatonique
Gwinneith



526-ZART23
Irina Kurst
Ingénieur
Madoc



XFT-563-FR
Olaf Gunt
Fouinard
Bix II



XYYYSP-6761
Taref Trinkel
Psychomancien
Pandémonium



123-SWAUI
Alya Na'kaleen
Ukar
Kordeth



4555-MLKE
Grab Mc Gregor
Sathraiste
Bannockburn



YVXX11-899
Druuna Morris
Antinomiste
Cadavus



Oeil Impérial :: REF XYYYSP-6761
Fichier Conspirateurs Niveau 13



Taref Trinkel



> Alias.
.Mort Subite
> Signes Distinctifs.
.Peau grisâtre
.Cheveux Filasses
.Dents métalliques
> Allégeance.
.Voie Invisible
> Résidence actuelle.
.Pandémonium
> Agent Affecté.
.Jack Bristow

> Rapport 037 :: Agent Bristow :: 10/03/4999

Trinkel est revenu au Moyeu accompagné de trois individus louches sur lesquels je dois me renseigner. Il semblerait qu'une nouvelle réunion du Convent soit prévue dans les prochains jours. Trinkel m'a semé dans les Bas Quartiers. Sa planque doit s'y trouver mais je n'ai toujours pas réussi à la localiser. je vais mettre un de mes informateurs sur le coup.

> Rapport 038 :: Agent Bristow :: 13/03/4999

Mon informateur est mort. Sans doute n'a t-il pas pris assez de précautions. Trinkel est un redoutable psychomancien qui maîtrise plusieurs voies. Malgré les tortures qu'il a subies, il n'a pas parlé. Ma couverture reste valide. C'était un brave gars !

Note : Indemniser sa famille.

> Rapport 039 :: Agent Bristow :: 01/11/4999

Illustration par David Goasdoué



NOUVELLES DES MONDES CONNUS

Enlèvement spectaculaire au Spatioport de Ligueheim	03
Guerre des gangs ou incident isolé ?	03
Réveil de volcans sur Pandémonium.....	03
Incendie criminel sur le Cumulus	04
Attentat sur Madoc.....	04
Sacralisation mouvementée sur Byz'II	04
Terrible épidémie de peste sur Cadavus....	04

EXCLUSIVITES

A la gloire d'Alexius.....	05
Le dossier I328ESP31F	06
Le feu et les ombres.....	07

ARCHIVES DE L'OEIL IMPERIAL

Olaf Gunt	08
Irina Kurtz	09
Grab Mc Gregor	11
Drunna Morris	12
Alya Na'Kaleem.....	15
John Orton.....	16
Taref Trinkel.....	18

AIDES DE JEU

L'atout allié	21
L'art de la séduction	21
Réseaux de renseignements	22
Les Mains de l'Empereur	23

SCENARIO

Anguille sous roche.....	26
--------------------------	----

CREDITS	43
----------------------	----



Editorial

Les différents pouvoirs des Mondes Connus façonnent, au gré de leurs alliances, de leurs déchirures, de leurs actions quotidiennes ou à long terme, notre vie à tous. Mais qui oeuvre réellement ? Toutes les factions disposent d'agents plus ou moins secrets, aux métiers et aux actions diverses, largement méconnus. Nous nous devons de consacrer à ces guerriers de l'ombre un numéro de VCM. Notre choix s'est porté sur l'Agence de renseignement la plus connue, l'Oeil Impérial.

Les informations que vous trouverez dans ces pages sont confidentielles. Le travail de nos investigateurs fut long, fastidieux et dangereux lors des nombreux mois qu'il nous a fallus pour rassembler cette masse de renseignements. Hélas, plusieurs d'entre nous sont désormais obligés de se cacher, leur vie étant menacée.

Mais des profondeurs des cavernes vient parfois la lumière. D'Aylon à Byz'2, de nombreuses personnes travaillent sans relache pour la gloire de notre bien-aimé Empereur et la sauvegarde de nos vies.

Remercions-les, car sans eux, les Mondes Connus auraient sûrement déjà succombé aux ténèbres d'entre les étoiles.

Merci à vous, guerriers de l'ombre !



ENLÈVEMENT SPECTACULAIRE AU SPATIOPORT DE LIGUEHEIM

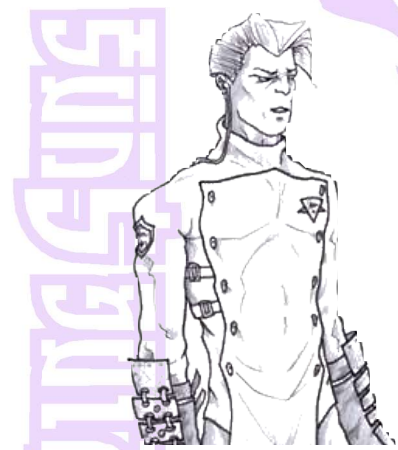
Hier, à l'aube, a eu lieu l'enlèvement le plus spectaculaire de l'année : Maïlissa Shierk Whammy Thumu Darak, la jeune responsable des mécaniciens affectés aux chasseurs du cuirassé « Le Foudroyant » de la Ligue, a été kidnappée en plein milieu de la foule de la salle des pas perdus. Les témoins de la scène rapportent l'intervention de trois vorox en habits noirs. Ces témoignages sont mis en doute par la sécurité du spatioport, dont le responsable affirme qu'aucune bande d'enregistrement du système de surveillance ne rapporte la présence dans

la salle d'autre vorox que le compagnon de l'ingénieur Darak, Greyh. Celui-ci a d'ailleurs disparu peu après l'enlèvement de la jeune fille. Cette enlèvement arrive à un moment délicat pour le cuirassé « Le Foudroyant ». En effet, celui-ci devait, suite à un contrat entre la Ligue et la Maison Hawkwood, rejoindre les marches Vuldros à la fin du mois. Le Comte John Deakon Hawkwood, membre de l'ambassade Hawkwood sur Ligueheim, a laissé entendre que les soupçons se tournaient sur l'Agence Jakovienne, la police secrète Décados. Le Baron Pieter Vrilles Vlad Décados, présent au moment des faits, a nié une quelconque implication de sa maison dans ces tragiques évènements. Le baron s'est notamment

étonné de l'absence totale de preuve avancée par le Comte Deakon et l'a sommé de s'expliquer publiquement.

Cette éternelle vendetta Hawkwood/Décados semble exaspérer le Capitaine Jenk, commandant du Foudroyant. Celui-ci a déclaré : « Alors que ces nobliaux sans imagination se prennent le bec sur ce qu'a dit leur grand-oncle sur la cousine Berthe au mariage de tante Cécile, une jeune fille brillante, efficace, dynamique et souriante souffre loin de la lumière du Pancréateur et de ses amis ». Il a aussi déplorer le peu de moyens déployés pour retrouver la jeune Maïlissa.

Jonin Nathaniel Raspyr



Le Capitaine Jenk, Commandant du Foudroyant

Cliché © VCM

GUERRE DES GANGS OU INCIDENT ISOLÉ ?

Les entrepôts de Dimitri Ivan Chim, ex-fouinard recherché pour de nombreux attentats sur des personnes de noble lignée et sur des guildiens influents, ont été détruit dans une violente explosion de produits chimiques instables hier au soir. De nombreux corps carbonisés ont été retrouvé, dont celui de Chim, identifié par des techniques guildiennes agréées par l'Eglise Solaire Universelle.

Un véhicule a quitté l'entrepôt quelques minutes avant l'explosion. Celui-ci a été pris en chasse par un groupe de motards non identifiés. Deux kilomètres plus loin, le véhicule, criblé de balles,

percutait la pile du pont de la voie de contournement du Quartier Nord. Deux cadavres ont été découverts, calcinés, dans la carcasse du véhicule. Il s'agissait d'un chauffeur indépendant et d'un ressortissant de Severus.

Selon Georges Carl, chef de la milice du Quartier Nord, cet incident est partie prenante de la guerre qui oppose deux gangs rivaux depuis quelques mois. Notre bien-aimé Empereur a dépêché auprès de la milice deux enquêteurs spécialisés dans la guérilla urbaine afin de mettre un terme à la crise sanglante qui endeuille le Quartier Nord.

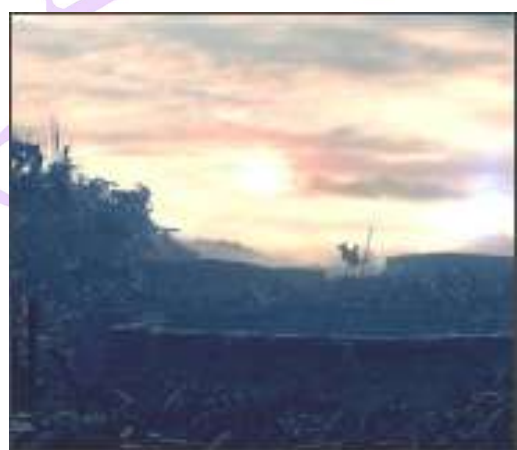
Jonin Nathaniel Raspyr

REVEIL DES VOLCANS OBFEN SUR PANDEMONIUM

La planète Pandémonium, anciennement Grange, n'en finit pas de mourir. La Maison Décados songe à évacuer toute sa population, afin d'en sauvegarder les restes. La semaine dernière, un enchaînement de cataclysmes sans précédents a secoué l'ancien grenier des mondes connus. Toute une formation de volcans éteints, de la chaîne Obfen, s'est soudainement réveillée, pulvérisant les

environs sous des tonnes de roches, avant de les engloutir sous un flot de lave. Les secousses se sont répercutées jusqu'au Moyeu, accélérant l'exode. Le Comte Enis Sharn en appelle au sang froid et à la retenue, mais avec peu d'effets. D'autant plus que les rapports concernant un spectre de vieille femme se sont fait de plus en plus fréquents dans le Moyeu, poussant les autorités eskatoniques à déclarer la zone hantée.

Ouroboros



Le village de Kermos après le réveil des volcans Obfen

Cliché © VCM





NOUVELLES DES MONDES CONNUS



ATTENTAT MEURTRIER SUR MADOC

C'est au matin du 27/06/5003 qu'a eu lieu sur l'îlot 07N58W l'explosion d'une villa. L'explosion a alerté des pêcheurs qui travaillaient aux alentours. Ils ont aussitôt prévenus les secours et ont mis le cap sur l'îlot. A leur arrivée, la villa était totalement détruite. Parmi les décombres, les secours ont retrouvé 14 corps dont ceux de deux femmes. Le propriétaire de la villa ne s'est pas encore manifesté, peut-être à cause de la découverte d'une installation sous-marine illégale qui devait

servir à accueillir un petit submersible. Aucun submersible n'a cependant été découvert.

Le gouverneur de New Kingston, dont dépend l'îlot 07N58W, a déclaré que de fortes présomptions pesaient sur le groupe terroriste ayant pillé l'entrepôt de Dame Fin-Tin Li Halan en avril dernier. Il a annoncé le déploiement d'une force spéciale afin de prévenir d'autres attaques.

Jonin Nathaniel Raspyr



INCENDIE CRIMINEL SUR LE CUMULUS

Un incendie criminel semble avoir été déclenché dans la Station Cumulus à l'aide de combustibles non identifiés. Les gardes ont aperçu un homme, qui venait d'arracher un masque de son visage, mais il n'a pas été possible de le capturer. L'un des gardes dit avoir vu un symbole de pénitent sur son bras, mais peut s'être trompé. L'Archevêque Palamon refuse de se prononcer sur l'identité du fuyard. En tous les cas, l'incendie a été rapidement maîtrisé par les machines de nos bons ingénieurs, qui maintiennent cette station en état.

SACRALISATION MOUVEMENTÉE SUR BYZANTIUM SECUNDUS

La sacralisation de l'Eglise de saint Thybaldo a eu lieu hier, assistée par toute une assemblée sacrée des plus hautes instances de Byzantium Secundus. Cependant les habitants de Tamerlain ont été franchement surpris de l'intervention musclée d'un individu, au milieu de la cérémonie, qui a revendiqué les reliques en son nom, et qui a protesté sur leur nature sacrée. L'incident n'a pas duré très longtemps, puisqu'il a été refoulé à l'extérieur par les frères d'armes. L'olibrius déclarait n'être autre que Vladimir, revenu

pour châtier ses assassins.

L'épisode paraîtrait sans conséquence, si les chevaliers impériaux n'avaient déjà recensé deux cas identiques, d'individus complètement fous, venus se présenter au seigneur local pour récupérer leurs terres. Le premier s'est adressé aux al-Malik de Criticorum, et le second aux troupes impériales de Madoc. Tous deux disaient être des réincarnations de Vladimir, revenus pour se venger. La légende de cet empereur n'est décidément pas éteinte, et nul doute qu'il fera encore longtemps parler de lui.

Ouroboros



Ouroboros



L'Eglise de Saint Thybaldo

La planète Cadavus est coutumière du fait, à cause de son atmosphère radioactive, et de ses installations de terraformation déficientes. Cependant, cette fois, l'épidémie qui a frappé la cité de Vesta, sur le Continent de Sudania, a été la plus terrible peste que Cadavus ait jamais connue. La population, réfugiée dans la cité dès le début de la mauvaise saison, n'a pu que subir les terribles assauts de la maladie, aggravés par la famine, qui s'est déclarée dès les premiers froids. Seul 10% des habitants de la cité ont pu regagner leurs campagnes à la venue de la nouvelle saison, ou bien se mettre à reconstruire la cité. En effet, au vu de la gravité de l'épidémie, l'ordre avesti a décidé de bombarder la cité de bombes incendiaires, limitant ainsi la contagion, mais tuant aussi des milliers de civils. Cependant tout est rentré dans l'ordre, et Lord Kevann Trusnikron, vice marquis, a pu reprendre ses fonctions au début de la saison.



AVEZ-VOUS VU CES individus ?















Recherchés pour crimes contre l'Empire

Forte prime pour leur capture

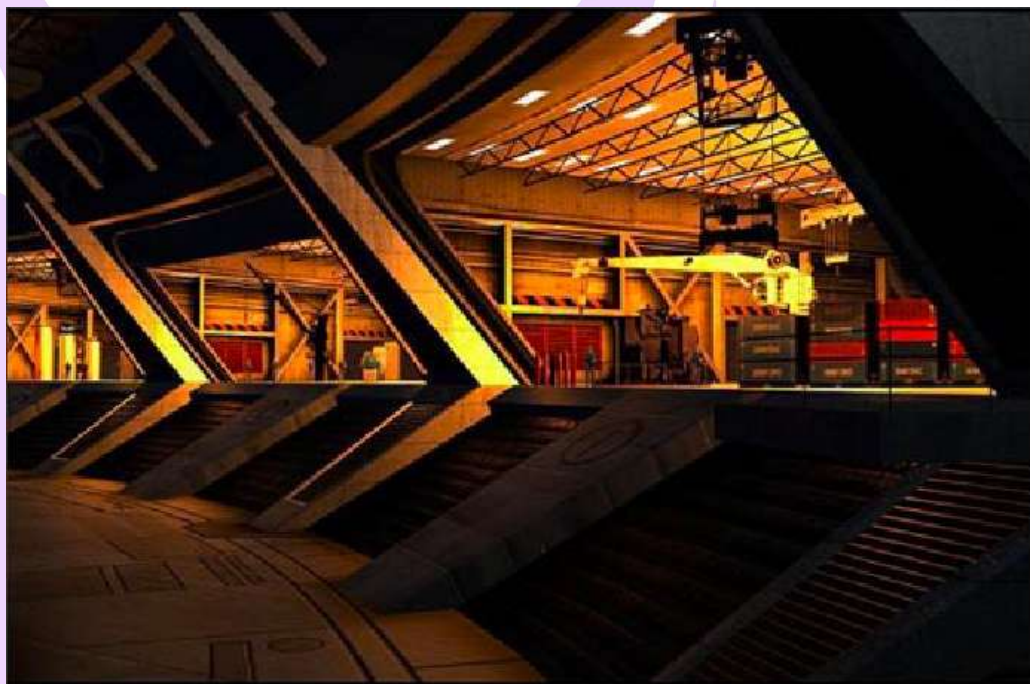
Contactez le bureau Impérial le plus proche

Ouroboros





A LA GLOIRE D'ALEXIUS



l'existence de Selima devait rester secrète. Quelquefois, Yeux Noirs oubliait d'où venait réellement Beauté Brune. La loyauté de ses frères de rue était indéfectible, même s'ils apprenaient sa véritable allégeance. Pour eux, elle était une sorte d'agent d'action indépendant, à acheter. S'ils savaient... Ca ne changerait rien. La loyauté des enfants des rues...

Selima finit discrètement son tour de l'entrepôt en posant d'autres charges. Arrivée près des bureaux, elle sourit : Dimitri était là, accompagné d'une Décados. Sûrement l'agent observant le Q.G. depuis quelques temps, se dit Selima. Il n'aura pas l'occasion d'aller faire le chien chien pour la Duchesse Nadia. Selima mis en marche son œil espion et prit quelques photos. Elle se glissa dans un recoin juste avant que ses pigeons ne sortent des bureaux. L'agent Décados et Dimitri se quittèrent et le premier s'engouffra dans un véhicule qui venait d'arriver. Selima envoya le signal convenu grâce à son boîtier de communication. Aussitôt le véhicule dehors, elle entendit le bruit des motos de ses amis fouinards. Ce pourri de

Jakovien ne s'en sortirait pas, mais ça allait encore lui coûter un service pour Tybald. Bah ! Tybald était facile à contenter : elle aurait juste à faire comprendre au chef de la milice locale que le Quartier Nord ne relevait pas de sa juridiction. Quant à Dimitri, son compte serait bientôt réglé. Elle prit une profonde inspiration, se releva d'un bloc et tira sur le terroriste à travers la vitre du bureau...

Quelques minutes plus tard, elle était à la terrasse d'un café, Place du Marché. Elle contemplait la fumée qui montait du Quartier Nord. L'organisation de Dimitri Ivan Chim était neutralisée. A l'ouest, le soleil se couchait sur la ville, projetant des traînées rouges orangées qui réchauffait le cœur de Selima. La journée de jeudi était terminée et Alexius serait fier d'elle.

Elle finit son verre, laissa quelques serres sur la table, attrapa son sac et dirigea vers la planque. Yeux Noirs devait l'attendre, pour lui confier une nouvelle mission. Pour la plus grande gloire de l'Empereur...



Selima se faufila jusqu'aux caisses entreposées à l'entrée de l'usine. Elle vérifia une dernière fois son Mitchau Tempête et adressa une prière à Sainte Miya. Elle s'introduisit furtivement le long du quai de déchargement et se glissa derrière la Machine-qui-lève. Elle sortit de son sac une des charges explosives que Lyan lui avait fournies au siège de l'organisation, sur Byz'2 et la fixa sur l'engin. Bran Botan vo Karm avait insisté pour qu'elle en prenne tout un stock.

_ Au moins, avec ça, avait-il dit, tu pourras rayer de la carte tout entrepôt de ces conspirateurs. Mais fais bien attention à toi, nous n'aimerions pas te perdre. Alexius a confiance en toi.

_ Tu diras à Sa Majesté que si conjuration il y a, vendredi les têtes auront rejoint les ombres.

_ Va, que Sainte Miya et Saint Paulus veillent sur toi.

_ Salut, Yeux Noirs.

_ Bon courage, Beauté Brune.

Cette conversation datait de trois jours, mais ça semblait des années à Selima. En trois jours, elle avait réussi à identifier la tête du complot : Dimitri Ivan Chim, ex-fouinard maintenant à la tête d'un groupe terroriste « haut de gamme » et probablement contact de l'Agence Jakovienne sur Byz'2, voire agent à part entière. Leurs services étaient très chers, mais ils étaient diablement efficaces. Comme on dit dans le milieu, les Vipères Rouges valent bien qu'on les nourrisse de viande de Vorox. Selima se dit que les suintements de sang des malheureux mordus par ces reptiles étaient très évocateurs du sort des victimes de Chim.

Elle se déplaça furtivement vers le poste électrique qui commandait le système des portes et des éclairages. Plaçant une autre charge, elle se mit à découvert quelques secondes. Mais les deux gardes ne la remarquèrent pas. Sa combinaison de camouflage, fournit par ses contacts chez les fouinards était vraiment efficace.

Les fouinards... voilà au moins des gens qui savent faire leur travail, songea-t-elle. Sans eux, elle pensait qu'elle n'aurait pas réussi à localiser l'entrepôt de Dimitri Ivan Chim aussi vite. Bran Botan vo Karm ne voyait pas d'un très bon œil ses relations avec cette guilda, arguant que



EXCLUSIVITÉS



LE DOSSIER 1328ESP28F

Impériale. Je vous recontacterai rapidement si mes recherches aboutissent.

***/De : Agent Gregoritch Dimitria Décados**
***/A : Duchesse Nadia – QG d'Edenya – Système de Severus**
***/SUJ : Danger d'infiltration – possibilité de haute trahison**

Gloire à la Mante !

Agent Gregoritch Dimitria Décados

Madame,



Veillez excuser le délai écoulé depuis mon message précédent. L'Ur-Obun a vraisemblablement organisé pour l'usurpateur une section d'agents spéciaux basés sur Byzantium Secundus. Il apparaît, à la lumière des dernières investigations, que ces agents soient opérationnels depuis avant la reconnaissance par notre bien-aimé Prince Hiram de la légitimité de l'usurpateur.

J'ai pu récupérer une transmission de l'Ur-Obun à l'usurpateur présentant l'organisation des « Mains de l'Empereur ». La voici dans son intégralité :

Byzantium Secundus, 18 septembre 4995
De : Yeux Noirs probablement Bran Botan vo Karm
A : Lumière de l'Aurore probablement l'usurpateur
Sujet : les nouveaux agents

Très cher,

Conformément à votre demande, je vous transmets les résultats du programme d'entraînement des « Mains de l'Empereur ». Les 64 jeunes gens repérés durant la Guerre ont fini leur entraînement. Ils semblent parfaitement en mesure de pallier aux problèmes que nous rencontrons actuellement avec l'œil. Ils sont en effet fanatiquement dévoués à l'Empereur et ne sont pas soumis à la restriction concernant le Monde Trône. Ils n'obéissent qu'à vous ou moi. Vous pouvez les contacter sur le canal que nous avons installé dernièrement.

Je vous rappelle qu'ils ont été sélectionnés sur des critères physiques et psychologiques particuliers. Leur potentiel a été prouvé durant leur long entraînement. L'esprit de groupe est très fort chez ces nouveaux agents. Il semble que les nombreuses séances d'entraînement auxquelles vous participâtes aient encore décuplé leur loyauté à votre égard. Ils sont prêts à donner leur vie pour vous, même s'ils se savent plus utiles à vos desseins vivants que morts.

Grâce à l'entraînement qu'ils ont reçu, ils présentent une grande diversité de compétences selon les personnes. Des spécialistes de l'espionnage, des assassins, des spécialistes en démolition, des comédiens et même des spécialistes de la récupération sont désormais à votre disposition. Toutes les Mains se connaissent, ayant vécu plusieurs années ensemble, dormant dans le même dortoir, mangeant au même réfectoire, s'entraînant au même endroit, etc... Cette promiscuité a conduit les agents à s'affubler

// I328ESP30F – Byzantium Secundus – 29AVR5003

// Envoi Trans89/09 – Ok

// Priorité : Rouge

***/De : Agent Gregoritch Dimitria Décados**

***/A : Duchesse Nadia – QG d'Edenya – Système de Severus**

***/SUJ : Q.G. des nouveaux agents de l'usurpateur**

Madame,

J'ai repéré le Q.G. de l'organisation sur laquelle j'enquête. Le centre est situé dans la capitale impériale, non loin du palais. Officiellement, ce n'est rien d'autre que la villa de l'Ur-Obun de l'Empereur. Extérieurement, c'est effectivement une villa de taille raisonnable. Selon les plans officiels, elle comprend une vingtaine de pièces, avec un petit jardin d'agrément d'environ 4000 m². Modeste pour un conseiller de l'usurpateur, en somme.

Le centre des opérations est certainement situé dans les sous-sols de cette villa. On doit pouvoir y accéder par des passages bien camouflés dans la villa et le jardin. Je soupçonne une serrure commandée par un mécanisme à scanner ADN.

Ce centre semble impossible à infiltrer sans un appui de kosaques, vu le grand nombre de personnes (environ 10 personnes par jours) circulant dans la villa.

Je continue mes investigations.

Gloire à la Mante !

Agent Gregoritch Dimitria Décados



// I328ESP31F – Byzantium Secundus – 27MAI5003

// Envoi Trans89/10 – Ok

// Priorité : Rouge écarlate



// I328ESP28F – Byzantium Secundus – 02AVR5003

// Envoi Trans89/07 – Ok

// Priorité : Rouge

***/De : Agent Gregoritch Dimitria Décados**

***/A : Duchesse Nadia – QG d'Edenya –**

Système de Severus

***/SUJ : Disparition d'agents sur Byzantium Secundus**

Madame,

Conformément à l'ordre de mission 2857-03-03, j'ai enquêté sur la disparition de certains de nos agents sur le Monde Trône. Ces agents appartenaient tous à la branche de Severus de l'Agence. J'ai acquis la conviction qu'ils n'ont pas été, comme nous le craignons au début des investigations, assassinés par les dissidents de Cadiz.

Il semblerait qu'ils aient tous été repérés par des agents de l'usurpateur qui siège sur le Trône Impérial. Je fais mon possible pour identifier la branche des renseignements impériaux dont ils dépendent.

Gloire à la Mante !

Agent Gregoritch Dimitria Décados



// I328ESP29F – Byzantium Secundus – 15AVR5003

// Envoi Trans89/08 – Ok

// Priorité : Rouge

***/De : Agent Gregoritch Dimitria Décados**

***/A : Duchesse Nadia – QG d'Edenya –**

Système de Severus

***/SUJ : Nouveaux agents de l'usurpateur**

Madame,

Il apparaît désormais certain que l'usurpateur a mis en place un système de renseignement indépendant de l'Oeil Impérial et des sbires de Chamon Mazarin. Ce système de renseignement semble opérer sur Byzantium Secundus de manière régulière depuis quelques années.

Je suis actuellement à la recherche de leur Q.G. J'ai acquis la certitude que celui-ci ne pouvait être situé que dans la Cité



de surnoms. Ils n'usent en général pas de leurs noms réels, et certains les ont même oubliés.

Lyan semble travailler correctement. Je n'ai pas à me plaindre de ses réalisations. Il semble tout dévoué à la cause impériale et travaille avec acharnement à l'amélioration du matériel des agents. Il a mis au point des poisons aux effets intéressants que les agents et lui-même ont baptisé les « loukoums ».

Les agents ont finalement été organisés en cinq branches d'activité selon les désirs que vous avez exprimés : espionnage, démolition, assassinat, chantage et récupération. Ces agents sont parfaitement à même de réaliser ce pourquoi nous les avons formés. Certains ont déjà commencé. Je vous tiendrais informé chaque jour de leurs réalisations.

Votre dévoué, Yeux Noirs



// I329ESP58F – Byzantium Secundus – 01JUI5003

// Envoi Trans03/87 – Ok

// Priorité : Rouge

* / De : Superviseur Byzantium Secundus

* / A : Duchesse Nadia – QG d'Edenya – Système de Severus

* / SUJ : Disparition d'un agent

Madame,

Un de nos agents, Gregoritch Dimitria Décados a été assassiné hier au soir dans le Quartier Nord de Port-Autorité. Nous pensons qu'il s'agit d'une action des jakoviens de Cadiz, qui ont maquillé le crime en guerre des gangs. Attendons vos instructions.

Gloire à la Mante

Q.G. de Byzantium



Agent Gregoritch Dimitria Décados // Jakoviens - I329ESP58F – Byzantium Secundus, 31 mai 5003

De : Beauté Brune

A : Yeux Noirs

Sujet : ballade dans le Quartier Nord



J'ai rencontré une fouine. Cette petite nuisible fouillait dans nos affaires. J'ai réussi à nettoyer le terrier et à zigouiller la fouine.

Tu me gardes du homard de Madoc pour le repas de Samedi ? Merci d'avance.

Beauté Brune



LE FEU ET LES OMBRES

Les dunes ondulées du désert se reposent des tourbillons que le vent leur fait danser. La nuit règne sur la cité. Pas un souffle d'air n'est perceptible en provenance de la mer.



Un groupe d'ombres se déplace furtivement sur l'esplanade, slalomant au milieu de gigantesque cylindres. Des patrouilles en glisseurs passent en suivant un chemin bien établi depuis longtemps. Passant d'un cylindre à un autre les ombres avancent en silence, ne laissant aucune trace au sol de leur passage. Au loin une sirène médicale envoie ses cris stridents pour qu'on lui cède la primeur à la croisée des chemins.

Puis les ombres repartent, en courant, vers le périmètre extérieur.



Une explosion, suivie d'une autre, puis une troisième ! Des boules de feu énormes se forment sur l'esplanade. Les cylindres s'éventrent répandant leur bile noire et incandescente !

Des cris !

Des coups de feu !

Des combats entre les ombres et des gardes ... sur fond de flammes géantes !

Des lames luisantes de couteaux étranges contre des pistolets classiques.

Les ombres s'échappent. Les gardes agonisent. L'esplanade est en feu.

Les ombres repartent, laissant la colonne noire de l'horreur s'élever en volutes au-dessus de la cité.

Frère Vinguen



Plus noir que vous ne pensez !



Voici enfin dévoilées, après des mois et des mois de recherches et de luttes, certaines archives secrètes de l'Oeil Impérial. Vous trouverez ici un échantillon des colossales données de cette organisation remontant à la Première République. Ceux-ci concernent différents activistes des Mondes Connus, dont les actions ont une répercussion sur la vie de milliards de citoyens de l'Empire. Notez bien que ces informations ne sont sûrement pas les seules dont dispose l'Oeil Impérial sur ces tristes individus ! Nos investigateurs ont eu vent récemment de la mise en place d'une énorme base de données reprennant les anciens dossiers "Traficants", "Fournisseurs", "Activistes", "Complots", "Ténèbres" et "Pandémonium", le projet "Araignée". Malheureusement, nous n'avons pu localiser les Machines Pensantes du projet.

OLAF GUNT



OEIL IMPÉRIAL - REF 123-SWAU1
DOSSIER TRAFICANTS NIVEAU 10
DOSSIER FOURNISSEURS NIVEAU 7

SURNOM

Boule de Gras

SIGNES DISTINCTIFS

Pèse au moins 170 kg

ALLÉGEANCE

Inconnue, supposée Fouinard tendance Harrison mais possibilité Ingénieurs.

RÉSIDENCE ACTUELLE

Byz'II

AGENT AFFECTÉ

Marc Dalk Rek

HISTOIRE CONNUE

Aucune donnée avant son embauche chez Dirak Trip, une firme de vente d'antiquités appartenant aux Harrison.

4980 : embauché chez Dirak Trip en tant que coordinateur de l'approvisionnement des entrepôts de Byzantium Secundus. Il organise parallèlement un trafic de stupéfiants divers, vraisemblablement à l'insu de ses supérieurs.

4982 : son trafic est découvert par l'œil Impérial. En effet, il avait parmi ses clients différents Lieutenants et Colonels de l'armée impériale. L'impossibilité d'agir officiellement sur Byz'II nous empêche de démanteler son réseau. L'agent en poste organise une dénonciation de son trafic à ses supérieurs. Deux jours plus tard, Olaf disparaît.



4987 : Nos agents sur Madoc repèrent Olaf en surveillant un trafiquant de Selchaka à New Kingston. Ils le suivent jusqu'à un catamaran de Madoc amarré au Port de plaisance de la ville, le Corail Vermeil. Il fait charger de mystérieuses caisses estampillées du sceau Harrison et aux papiers en règle. Un agent est tout de même dépêché sur place pour surveillance.

4988-4993 : La surveillance d'Olaf devient difficile en raison du

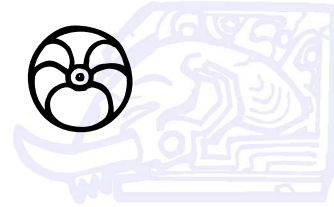
paroxysme des Guerres Impériales.

4994 : L'agent en place est tué lors d'une opération conjointe avec les services de la Ligue contre les Jakoviens. Il est remplacé par Marc Dalk Rek. Celui-ci organise alors une surveillance systématique du Port de plaisance et de l'astroport.

4995 : Le Rapport Dalk Rek indique clairement une relation entre les arrivage de cargos des Harrison en provenance de Barter et à destination de l'astroport de Nouvelle -Jamaïque sur Madoc. Les envois sont réceptionnés par Olaf Gunt qui repart en mer avec. Renseignements pris, le contenu de ces caisses est du matériel « archéologique ». Il semblerait que les Harrison disposent d'une base de test dans les îlots voisins.

4997 : L'îlot de test est repéré. Les Ingénieurs sont dans le coup. Ils travaillent main dans la main avec les Harrison sur ce projet. La Duchesse Oloestre Xanthippe ordonne une prise de contact pour un partenariat afin de disposer d'une source d'approvisionnement en matériel « spécial » près de Byz'II.

4998 : Le partenariat est conclu. Olaf Gunt devient le coordinateur de l'approvisionnement pour l'œil et est mis en poste sur Byz'II.





IRINA KURTZ



OEIL IMPÉRIAL - REF 16987/K9/328#
DOSSIER TRAFICANTS NIVEAU 12
DOSSIER ACTIVISTES NIVEAU 9

recouvrement n'est pas une couverture. En effet, l'attitude résolument anarchiste d'Irina et de ses employés m'intrigue. Récemment, l'entrepôt de Dame Fin-Tin Li Halan, chercheuse de trésor célèbre, a été pillé. De nombreuses « coïncidences » laissent à penser que l'organisation d'Irina n'est pas étrangère à cette attaque.

Je continue d'observer. Je me permet tout de même de conseiller une action rapide au vu de l'opération d'envergure prévue pour dans quelques mois. Toute expédition est susceptible d'être la cible d'Irina. Il serait plus prudent de s'en débarrasser avant l'arrivée de l'équipe B29.

Votre dévouée, Zéphir



A l'attention de : Lord Kaedrick Bellemont d'Aspen (Dép. Contre-espionnage) – Station Diadème (Sys. Byz'II).
Expéditeur : Agent [CENSURE] Mat. Eve/78542525/X – Alias 'Zéphir'.
Encodage : Tacite v03.4
Transmission : 328#4
Date : Madoc [28/05/5003]

P.J. 1 : Signalement de « Nathaniel »

Yeux gris, taille moyenne, teint mat. Corpulence typique des pratiquants humains des arts martiaux. Semble pratiquer un art martial qui m'est inconnu. Yeux bleus-gris. Cheveux bruns coupé courts, façon militaire. Bouc grisonnant. Pantalon en cuir marron. Chemise blanche sans aucun motif. Manteau étrange en cuir d'animal inconnu, à la découpe jamais rencontrée : serré sur le torse, s'ouvre au milieu dès la ceinture. Tricorne usé de petite taille coupé dans le même cuir que le manteau. Voix neutre et professionnelle. Semble sans émotion particulière.

ses paroles). J'ai accepté et je me suis rendue au restaurant, après avoir pris les précautions d'usages, plus quelques autres, au cas où « Nathaniel » serait au fait de nos procédures standards. Lors du dîner, « Nathaniel » s'est montré charmant et correct. Il m'a dit travailler pour « des gens qui, comme vos employeurs, trouvent les activités d'Irina gênantes pour les affaires ». Il m'a proposé de travailler de concert afin de se débarrasser de cette gêneuse. Lorsque je lui ait demandé si l'effacement d'une membre de l'Ordre Suprême des Ingénieurs ne le dérangeait point, il m'a rétorqué qu'Irina, contrairement à ce que nos sources au sein de l'Ordre affirmait, ne travaillait plus pour les Ingénieurs depuis plus d'un an. Il faudrait vérifier cette information et revoir la loyauté de notre source au sein de cette Guilde. Le dîner s'est poursuivi par quelques déclarations de « Nathaniel » sur la biographie récente d'Irina. Il m'a transmis un document résumant celle-ci que je vous joint à la présente.

« Nathaniel » m'a fixé un autre rendez-vous pour dans une semaine. Que dois-je faire ? Je me trouve en manque d'information concernant cet individu et redoute un piège. Il m'a semblé que « Nathaniel » utilisait un des méthodes typiques de la Ligue Marchande. Je n'ai malgré tout pas réussi à identifier sa guilde d'attache.

Très cher,

J'espère que cette missive vous trouvera en bonne santé. Je vous remercie de la vitesse avec laquelle vous m'avez fait parvenir une mise à jour du casier d'Irina Kurtz. Je ne peux que m'étonner de sa faible densité au vu des étonnantes capacités du sujet en matière de troubles. Conformément aux ordres que j'ai reçus, j'ai observé Irina et ses contacts. Elle semble faire partie d'une cellule de recouvrement d'antiquités dirigée par un ingénieur dont je n'ai pu obtenir ni le nom, ni le signalement. Leur quartier général est situé à quelques miles nautiques au nord-est de l'île de New Kingston.

Leurs dernières expéditions n'ont rien donné de concret. Il semble que le site qu'ils avaient préalablement repéré (voir transmission 16987/K9K328#1) ne comporte aucun intérêt particulier.

Cependant, je commence à me demander si cette affaire de

Très cher,

J'espère que cette missive vous trouvera en bonne santé. Il semble que l'activité d'Irina Kurtz et de ses sbires n'inquiète pas uniquement Sa Majesté. Hier, j'ai été approchée par un individu disant s'appeler Nathaniel. Vous trouverez son signalement en pièce jointe. Malgré la discrétion dont j'ai fait preuve et la qualité de ma couverture, cet individu connaissait mon nom de code et mon affiliation. Aurions-nous une taupe ?

Après des présentations fort cavalières, il m'a proposer de dîner en sa compagnie au restaurant « Blue Moon » du port de New Kingston pour « discuter de notre connaissance commune, Irina » (je ne fait que citer



J'attends vos ordres.

Votre dévouée, Zéphir

**P.J. 2: Biographie d'Irina Kurtz
fournie par « Nathaniel »**

4970 : naissance sur Ligueheim.
4980 : entrée à l'Académie des Ingénieurs de Kesparate.
4992 : sort de l'académie, diplôme spécialisation « Analyse xénotechnologique ». Prend ses quartiers sur Bannockburn.
4999 : nouvelle affectation sur Kordreth.
Juin 5002 : rayée de l'Ordre des Ingénieurs pour cause de « dissidence morale » et « comportement hérétique ». Echappe de justesse à l'Inquisition.
Décembre 5002 : arrivée sur Madoc en compagnie de mercenaires, tous d'anciens fouinards recherchés par la famille Harrison. Début de l'enquête de l'Oeil Impérial
23 Janvier 5003 : destruction du site de fouilles CX321 des l'Ordre des Ingénieurs.
12 Mars 5003 : assassinat du Père Karl Heinch de l'Inquisition alors qu'il se rendait à New Kingston à sa recherche.
29 avril 5003 : pillage des entrepôts de Dame Fin-Tin Li Halan



A l'attention de : Agent [CENSURE] Mat. Eve/78542525/X – Alias 'Zéphir'.
Expéditeur : Lord Kaedrick Bellemont d'Aspen (Dép. Contre-espionnage) – Station Diadème (Sys. Byz'II).
Encodage : Tacite v03.4
Transmission : R328#5
Date : Station Diadème [18/06/5003]

Très chère,

J'espère que cette missive vous trouvera en bonne santé. J'ai bien reçu votre dernière transmission contant votre épique rencontre avec « Nathaniel ». Nous avons de bonnes raisons de croire que votre contact est en fait Nathaniel Raspyr, agent spécial des services de renseignements de la Ligue des Marchands, ne répondant qu'au Liguemestre et occasionnellement pigiste pour le Vox Cognitorum Mundorum. Vous pouvez lui faire confiance. Cependant, son implication dans cette affaire

m'intrigue. Essayez de savoir pourquoi un Agent Spécial de la Ligue s'intéresse à Irina Kurtz.

Amicalement, Kaedrick



A l'attention de : Lord Kaedrick Bellemont d'Aspen (Dép. Contre-espionnage) – Station Diadème (Sys. Byz'II).
Expéditeur : Agent [CENSURE] Mat. Eve/78542525/X – Alias 'Zéphir'.
Encodage : Tacite v03.4
Transmission : 328#6
Date : Madoc [24/06/5003]

Très cher,

Mes informateurs ont réussi à localiser le Q.G. de Kurtz. Celui-ci se trouve sur l'îlot 07N58W. Je ne puis que recommander une action directe, si possible sans le secours de la Ligue. Nathaniel semble en effet peu favorable à une action au Q.G. de Kurtz, prétextant je ne sais quels précédents. J'ai cependant besoin d'une escouade de 10 hommes pour réaliser une infiltration. J'attends vos ordres.

Concernant les motivations de Nathaniel, il semble que la Ligue soit en train de mettre en place un programme de fouille systématique de certains îlots. Je n'ai cependant pas pu découvrir lesquels étaient concernés. Je recommande l'affectation d'un agent à temps plein sur cette affaire.

Votre dévouée, Zéphir



A l'attention de : Agent [CENSURE] Mat. Eve/78542525/X – Alias 'Zéphir'.
Expéditeur : Lord Kaedrick Bellemont d'Aspen (Dép. Contre-espionnage) – Station Diadème (Sys. Byz'II).
Encodage : Tacite v03.4
Transmission : R328#6
Date : Station Diadème [25/06/5003]

Très chère,

Votre escouade attend au Q.G. planétaire. Ne laissez aucun survivant.



L'agent Sirocco est en route pour Madoc. Il s'occupera de cette affaire de fouilles de la Ligue.

Amicalement, Kaedrick



A l'attention de : Lord Kaedrick Bellemont d'Aspen (Dép. Contre-espionnage) – Station Diadème (Sys. Byz'II).
Expéditeur : Agent [CENSURE] Mat. Eve/78542525/X – Alias 'Zéphir'.
Encodage : Tacite v03.4
Transmission : 328#7
Date : Madoc [26/06/5003]

Très cher,

Bien reçu. Nous agissons au crépuscule.

Votre dévouée, Zéphir



A l'attention de : Lord Kaedrick Bellemont d'Aspen (Dép. Contre-espionnage) – Station Diadème (Sys. Byz'II).
Expéditeur : Agent [CENSURE] Mat. Eve/78542525/X – Alias 'Zéphir'.
Encodage : Tacite v03.4
Transmission : 328#8
Date : Madoc [27/06/5003]

Très cher,

Affaire réglée.

Votre dévouée, Zéphir

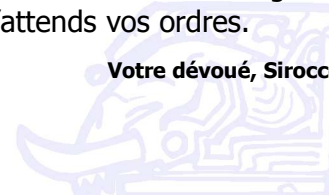


A l'attention de : Lord Kaedrick Bellemont d'Aspen (Dép. Contre-espionnage) – Station Diadème (Sys. Byz'II).
Expéditeur : Agent [CENSURE] Mat. IU/70375896/Q – Alias 'Sirocco'.
Encodage : Tacite v03.4
Transmission : 329#1
Date : Madoc [09/07/5003]

Très cher,

Je n'ai pas réussi à établir le contact avec Zéphir. Il semble qu'elle ait disparu. Aucun de ses informateurs ne l'a vue depuis son expédition. Je ne puis donc que mettre en doute l'authenticité de son dernier message. Ait établi le contact avec Nathaniel. Il m'a annoncé qu'Irina Kurtz avait été aperçue aux environs de New Kingston avant-hier. J'attends vos ordres.

Votre dévoué, Sirocco





GRAB MAC GREGOR



OEIL IMPÉRIAL - REF 1GEJKR3258
DOSSIER COMLOTS NIVEAU 15

Les pillards vuldroks ont attiré le gros de l'escorte ailleurs. 5 vedettes sont intervenues pour investir le croiseur. Un à un, les ponts ont cédé. Une fois que les vedettes vuldroks ont obtenu ce qu'ils désiraient, elles ont rejoint les autres, de l'autre côté, et ont définitivement réduit l'escorte en pièces. Pendant ce temps, la mère impériale a eu le temps de prendre la fuite, dans une navette de secours. C'est par son biais que je vous relaie ce message.

Les vuldroks n'en avaient qu'après un objet : le sceptre de vote de la mère impériale. Dès qu'ils l'ont eu, une de leurs vedettes s'est retiré du combat, et a pris la fuite. Ceux qui sont toujours là profitent de leur avantage pour désosser leurs victimes. Mon vaisseau sera le prochain à être réduit en pièces détachées. Ils ne m'auront pas vivante.

La Griffé



A l'attention de : Maître Commandant Albertus Monfiert Justinien - Cité Impériale. Véridian. Byzanthium Secundus
Expéditeur : Duchesse Oelestre Xanthippes.
Encodage : Sirius v1.1
Transmission : Urgente, priorité TERA
Localisation et date : Byzanthium Sec. [14/11/5003]

Cette affaire est grave. La Révérende Mère Douairière est extrêmement fâchée que ce genre d'incident puisse se dérouler sur la planète natale de l'Empereur. Moi aussi. Cet incident signifie plusieurs choses. Tout d'abord, nous avons un espion au sein de la Maison Hawkwood qui connaît suffisamment les trajets de la Reine mère pour les anticiper. Ensuite, et c'est encore plus grave, aucun vaisseau de garde à la porte de Ravenne n'a vu passer les pillards vuldroks. Donc, soit ils disposaient d'une nouvelle technologie de camouflage, soit ils avaient parmi eux un occultiste suffisamment puissant

pour rendre invisible aux radars une flotte entière, et traverser la porte de Ravenne en moins d'une journée. Si cela avait duré plus longtemps, les patrouilles les auraient trouvés.

J'attire votre attention sur le fait que c'est vous qui êtes responsable du secteur Hawkwood. Ce n'est pas le moment de condamner vos actions, cependant, votre manque de résultats dans cette affaire pourrait être une catastrophe pour l'Empire. Il me faut ce sceptre. Réveillez tous les agents que vous voudrez, vous avez carte blanche.

Une précision cependant : les vuldroks étaient attendus à leur retour, par une flotte importante près de la porte. Aucun d'entre eux n'a été remarqué. Considérez que cette flotte n'est pas très importante, mais suffisante pour faire de gros dégâts. Elle n'est pas forcément repassée dans l'espace de Léminkainen. Elle peut être autour de Vélisimil, ou même retourner sur ses pas après être retournée à Léminkainen. Elle ne serait alors qu'à un saut de Byzanthium Secundus.

D.O.X.



A l'attention de : Duchesse Oelestre Xanthippes - Cité Impériale. Véridian. Byzanthium Secundus
Expéditeur : Maître Commandant Albertus Monfiert Justinien
Encodage : Sirius v1.1
Transmission : Urgente, priorité TERA
Localisation et date : Byzanthium Sec. [21/12/5003]

L'avancement de l'enquête qui entoure l'attentat Ravenne/Regnus n'est pas aussi rapide que je l'espérais. A aucun moment les vuldroks n'ont demandé de rançon pour le sceptre royal. Il semble qu'il ait pour eux une utilité quelconque, mais je ne vois pas laquelle. De plus, ni la reine Ramakrishna Sura, ni le thane Sigfaddir Firestorm n'ont entendu parler d'une telle opération, et les troupes envoyées en représailles par les Hawkwood ont été très mal prises par les habitants d'Hargard.



A l'attention de : Duchesse Oelestre Xanthippes - Cité Impériale. Véridian. Byzanthium Secundus.
Expéditeur : Agent Mat. TYGRA42 - Alias 'La Griffé'.
Encodage : Sirius v1.1
Transmission : Urgente, priorité TERA
Localisation et date : Ravenne [29/10/5003]

Ma Dame,

Une fois que ce message vous sera parvenu, je serai morte, mais ce n'est pas ce qui importe. Il y a urgence. Vous devez sans tarder avertir l'Empereur que le vaisseau de la Révérende Mère Douairière, Dame Régnus-Octavia Hawkwood, a été attaqué lors de son retour sur Ravenne, où elle rendait visite à son fils le Duc Alvarex. Comme vous devez déjà le savoir : la douairière impériale a réussi à s'échapper.

Les agresseurs étaient tous des vaisseaux de type vuldrok. L'escorte a été prise par surprise, et à revers. Il ne s'agissait absolument pas d'un raid improvisé. Les vuldroks savaient où nous étions, qui nous transportions, et les forces dont nous disposions. Notre sort a été réglé en quelques minutes. Mon vaisseau a été touché dès le début de l'assaut et son moteur trop endommagé pour qu'il puisse naviguer. J'ai pu observer leurs mouvements : ils ne désiraient qu'une chose.



Une bonne nouvelle, cependant, la flotte vuldrok n'a été revue nulle part dans les Mondes Connus, et les vuldroks ont effectivement croisé un convoi qui y ressemblait. D'après eux, la flotte appartenait à l'un des leurs, Jogvan Restorff, un chef de guerre drenjar, qui sévissait autour de Léminkainen. Des informateurs m'ont appris qu'ils étaient accompagnés de deux personnes. Un shaman satrar, qui nous traduirions par sathraïste, Grab Mac Gregor, et un autre prêtre, dont le nom est inconnu, ainsi que l'apparence. Mac Gregor est un individu bien connu de nos services, qui faisait de la contrebande autour de Léminkainen. Le second shaman est de leur peuple, et ils en ont peur, encore plus que du sathraïste. Cependant, contrairement à ce dernier, le shaman n'a pas l'air d'être là volontairement.

Le sceptre impérial risque d'être long à récupérer, mais mes hommes font le maximum possible pour mener leur tâche à bien.

M.C.A.M.J.



A l'attention de : Maître Commandant Albertus Monfiert Justinien - Cité Impériale. Véridian. Byzanthium Secundus
Expéditeur : Sire Julius Maeldust Hawkwood
Encodage : Sirius v1.1
Transmission : Urgente, priorité TERA
Localisation et date : Hargard. [25/2/5004]

J'ai de bonnes nouvelles pour l'affaire en cours. Nous avons récupéré le sceptre des mains mêmes de la Reine Ramakrishna Sura, après des négociations âpres, mais décontractées. Le prix de cet objet aura été somme toute modique, et sera profitable autant à ma famille qu'aux Ramakrishna. Même si leurs coutumes n'ont rien à voir avec les nôtres, nous préférons les voir s'installer sur Léminkainen, plutôt que les vuldroks, qui y sont déjà.

La façon dont le sceptre est parvenu entre leurs mains est très étrange. Ils disent avoir reçu la visite d'un vieillard vuldrok, un drenjar, couvert de plaies et de cicatrices, qui

leur a indiqué un endroit où ils pourraient « réparer le monde », et faire fortune. La reine a envoyé quelqu'un à cet endroit, et il s'est avéré que c'était le lieu d'un crash. Dès que les vuldroks ont été au courant du lieu, ils ont demandé à recevoir l'épave, qui leur appartenait, selon eux. Le peuple Ramakrishna a donc obtempéré benoîtement, après s'être copieusement servi. La cargaison de ce croiseur contenait surtout du matériel médical, mais aussi du matériel divers, un enregistrement holoïd, et le sceptre.

Voici ce que dit la fin de l'enregistrement, de mauvaise qualité :

« - Et voilà, vous savez toute l'histoire. Je n'ai pas honte de ce que j'ai fait, même si je n'ai pas vraiment mesuré les conséquences de mes actes, jusqu'au dernier moment. J'aurais pu vraiment devenir riche. Ce n'est pas vraiment ma faute, si cela a mal tourné.

Maintenant, je vais devoir vivre avec ça. Si je m'en tire, je devrais pouvoir revendre le sceptre un bon prix. Je ne partage absolument pas les convictions de Restorff, moi. Son délire sur la nouvelle race de combattant, guidée par les Heinherjahrs, ça m'a fait doucement rigoler. Tout ce que j'espère, c'est qu'ils ne s'occupent pas de moi. Je pense que tous ces foutus guerriers sacrés ont dû sortir de leurs cuves, à l'heure qu'il est. Des clones à perte de vue. Un cauchemar pour n'importe quel prêtre. Mais ils ne passeront pas ces portes blindées, c'est moi qui vous le dis. Et puis ils ont d'autres chats à fouetter. Tout l'équipage leur court après. A moins que ce ne soit l'inverse, je ne sais plus, depuis que les caméras sont tombées en panne. En tout cas, le vaisseau gîte drôlement, et on se rapproche d'une planète. Je vais pouvoir m'enfuir.

Je trouve ça plutôt ironique de la part d'un vuldrok, de vouloir nous combattre avec comme guerriers sacrés la réincarnation de nos plus grands chefs. C'était osé. Utiliser l'ADN contenu dans les sceptres, c'était un bon plan. Remplir les corps avec les esprits des princes hawkwood grâce à un shaman runiste, c'était parfait. Mais on n'a pas eu de chance de tomber sur celui des Alecto. Comment est-ce que j'aurais pu deviner que ce foutu sceptre été passé entre tant de mains différentes !

Bon, enfin, si je ne m'en sors pas vivant, sachez le : vous devez brûler tout ce qu'il y a dans ce vaisseau. Les guerriers sacrés doivent tous être détruits. Ce sont tous des clones de Vladimir Alecto ! Et ils ont profité

d'être dans l'espace pour accueillir des démons. Le runiste a sourit à Restorff, et ils s'est barré ! Pffuit, comme ça ! Il nous a laissé avec ces abominations ! Ils sont complètement stupides, et si Restorff disait vrai, ils n'ont qu'un an à vivre. Mais je n'aurai jamais assez de bouffe jusque là. Si seulement je pouvais atteindre le pont supérieur... »

Les Ramakrishna n'ont pas trouvé de survivant. Mais ils ne sont arrivés que quelques heures plus tard. Espérons que rien n'ai échappé au crash.

Julius



DRUNNA MORRIS



OEIL IMPÉRIAL - REF 666/5²/4501#
 DOSSIER TÉNÉBRES NIVEAU 9

A l'attention de : Sir Alegorus Masseri, quatrième Conseiller – Elibyrge, Cadiz.
Expéditeur : Agent Mat. 24/aAgtkko/DPZ - Alias 'Gnomon'.
Encodage : Véga v1.1
Transmission : 31/11/5004
Localisation et date : Cadavus [23/09/5003]

Sir,

Ma quête touche à sa fin, j'en suis certain maintenant. Une très vieille femme a été retrouvée morte dans le train qui venait des Grandmonts, comme si elle avait été momifiée sur place. Il me paraît évident qu'il s'agissait de la nécromancie de l'antinomiste que nous recherchons. Malheureusement, je n'ai pas pu la localiser. Cependant, la cité de Vesta





est plutôt petite, et je pense que nous n'aurons pas de mal à l'encercler. Le père Limidius a tissé de nombreux contacts avec les avestis de cette planète, qui sont beaucoup moins obtus qu'ailleurs. Je vais enfin pouvoir venger votre sœur.

Cette planète est une honte pour toute la race humaine. Et dire que ce sont nos propres actions qui ont transformé un paradis en cet enfer. Depuis que nous avons atterri à Thèbes, je n'ai pu trouver aucun endroit où les gens soient heureux de l'autorité Decados. Je comprends tout à fait que vous ayez quitté Cadavus dès votre adolescence. Les vents d'Apophis, la saison des tempêtes radioactives, ont retardé notre train : c'est peut être cela qui a obligé Drunna à voler la vie d'une autre personne.

Vesta est un fief Trusnikron, dirigé par le Vice Marquis Kovann Trusnikron. Depuis que son père a été tué lors d'un raid decados, il ne peut pas les supporter, d'après ce que j'ai appris. Il sera sans doute difficile de gagner son aide, mais je pense que c'est quelqu'un de bon, quel que fut son passé.

Votre ami de toujours, Gnomon



A l'attention de : Sir Alegorus Masseri, quatrième Conseiller – Elibyrge, Cadiz.
Expéditeur : Agent Mat. 24/aAgtkkO/DPZ - Alias 'Gnomon'.
Encodage : Véga v1.1
Transmission : 31/11/5004
Localisation et date : Cadavus 29/9/5003]

Sir,

Mon équipe d'avestis s'est déployée à travers la cité. Si Drunna agit, ou vole la vie d'une autre personne, nous l'apprenons rapidement. Depuis que nous sommes arrivés à Vesta, j'ai pu rencontrer le Vice Marquis Kovann Trusnikron. C'est un homme loyal, mais tourmenté par la mort de son père. Il n'apprécie guère les intrigues de cours, et il hait effectivement les Decados. Son confesseur, la mère Doria Nellis, qui est avestite, nous a

assuré de la meilleure volonté de tout le clergé de la cité. Par ailleurs, le Père Limidius a contacté l'illuminatus de la chapelle eskatonique. Il s'avère que le père Mougneux est un sanhédrin de l'ordre eskatonique, et qu'il a effectivement des soupçons concernant la présence d'antinomistes dans la région. Il pense que Drunna Morris a libéré un démon des antisphères sur Sévèrus, et qu'elle est depuis obligée de le nourrir en le laissant posséder des victimes vidées rapidement de leur substance vitale. Il pense qu'elle cherche ici un moyen de permettre au démon de rester sans avoir besoin de se nourrir tout le temps. Cela recoupe parfaitement nos conclusions.

Ces aides ne seront pas de trop, car nous sommes arrivés à Vesta juste à temps pour le début de la mauvaise saison : celle de Benu se terminait, et celle d'Apophis vient de commencer. Des murs de force, maintenus par une importante équipe d'ingénieurs protègent la cité contre des vents extrêmement violents. En conséquence, la cité est bondée. Tous les éleveurs, chasseurs et serfs des environs viennent d'emménager pour leurs quartiers d'hiver. De ce fait, Drunna possède un choix de proies inégalé ailleurs. Comment a-t-elle pu prévoir la date à laquelle elle arriverait ici ?

Depuis trois jours, des rumeurs courent au sujet d'une épidémie de peste. Il semblerait que la concentration de population ne soit pas très saine, d'après les amalthéens qui gèrent les malades de la cité. Même si le mouvement de panique est effrayant, il semble qu'il n'y ait pas encore lieu de s'inquiéter. Bien plus alarmant est la quantité de ressources disponibles pour la saison, qui d'après Kovann ne dépassera pas le minimum vital, suite aux mauvaises récoltes. J'espère que les délais pour récupérer

ma missive ne seront pas trop importants.

Votre ami de toujours, Gnomon



A l'attention de : Sir Alegorus Masseri, quatrième Conseiller – Elibyrge, Cadiz.
Expéditeur : Agent Mat. 24/aAgtkkO/DPZ - Alias 'Gnomon'.
Encodage : Véga v1.1
Transmission : 31/11/5004
Localisation et date : Cadavus 12/10/5003]

Sir,

La situation s'est quelque peu compliquée depuis quelques jours. Nous avons reçu des photos qui nous prouvaient sans erreur avoir à faire à une victime de Drunna. Nous sommes arrivés sur les lieux aussitôt que possible, mais il n'y avait pas de trace de notre informateur. La victime, par contre, était décédée depuis plusieurs jours. Nous n'avons compris que nous étions tombés dans un piège que lorsque le père Agulias a reçu un container plein de papier recyclé sur la tête. Nous avons bien sûr tenté de poursuivre le tueur, mais sans succès. L'aura du container indique bien qu'il s'agissait de Drunna. Le container était gravé de divers symboles antinomiques.

Mais cela ne s'est pas arrêté là. Le lendemain, nous avons reçu une autre dénonciation anonyme. La plupart d'entre nous refusaient d'y aller, arguant qu'il s'agissait encore d'un piège. Les autres pensaient qu'elle s'y trouvait et que nous avions une chance de l'y attraper. Nous avons encerclé le lieu où était sensé se réfugier Drunna, et je jurerais que nous avons été aussi discrets qu'un groupe de scouts gris. C'est au cours de l'assaut que l'un des nôtres a péri, arrosé par un jet d'acide, projeté par une conduite alimentée à l'extérieur, et couverte de runes.

Au milieu de tout ça, la peste continue à se développer, entraînant certains groupes de personnes à fuir la cité, à leurs risques et périls. Les amalthéens commencent à être débordés de gens qui pensent avoir la





peste ou qui ont été dénoncés. Les gens sont trop nombreux pour permettre une isolation efficace entre les groupes, et les malades sont parfois découverts trop tard. La mère Shunia a peur que la peste n'échappe à leur contrôle.

Votre ami de toujours, Gnomon



A l'attention de : Sir Alegorus Masseri, quatrième Conseiller – Elibyrgé, Cadiz.
Expéditeur : Agent Mat. 24/aAgtkko/DPZ - Alias 'Gnomon'.
Encodage : Véga v1.1
Transmission : 31/11/5004
Localisation et date : Cadavus 16/10/5003]

Sir,

J'en viens à croire que la peste qui frappe la cité de Vesta n'est pas d'origine naturelle. Pire encore, il semble que nous ne soyons que les instruments de Drunna. Lorsque qu'un des eskatoniques nous a averti de la disparition du Père Mougneux, nous sommes tout de suite allés enquêter dessus, y voyant la main de Morris. Ma main tremble encore à la vision de son corps. Il a été jeté dans une cage pleine de lyocels affamés, des félins migrants. C'est à ce moment là que j'ai compris la taille du piège où nous étions. Je n'ai malheureusement pas eu le temps de développer mes idées. L'un des eskatoniques a trouvé un livre dans la pièce à côté de la cage. La couverture de ce livre était enduite d'un poison de contact très virulent, la sève d'urrus. Nos prières n'ont pu le sauver.

Il se trouve que Saint Narroz, un saint local, est mort dévoré par les lyocels, lors d'un pèlerinage. Sainte Mélandia est morte empoisonnée et affamée dans le désert, en tentant de gagner un village contaminé. Saint Kyono a péri, condamné à être brûlé par l'acide par un baron Décados local, après l'avoir excommunié. Et saint Tokareff est mort de fatigue, après avoir consacré sa vie à l'élaboration d'un manuel pour les guérisseurs. Il se trouve que le container était rempli de pages de son livre.

Le fait que ce soit tous des saints ne nous avance pas beaucoup sur la nature du rituel. Leur principal point commun se trouve dans leurs miracles. Ils ont tous, à des époques différentes, guéri quelqu'un de la peste. Il n'existe pas beaucoup d'autres saints à avoir opéré ce genre de miracles sur le continent de Sudania. Orlando a guéri un chevalier Hazat au début des guerres de successions de Vladimir. Et Sainte Sharina a guéri tout un village, il y a environ 200 ans.



Le premier est mort dans un éboulement, la seconde en affrontant un antinomiste, qui terrorisait la population de Vesta, le même qui avait déclenché l'épidémie. La peste continue à s'étendre, comme l'aile d'une charogne de vautour. Mon combat est juste et le Pancréateur ne m'a jamais fait défaut. Drunna Morris rejoindra ses antisphères, je vous le jure.

Votre ami de toujours, Gnomon



A l'attention de : Dame Eleonora Domingo Justus de Hazat, Criticorum
Expéditeur : Sir Alegorus Masseri, quatrième Conseiller.
Encodage : Véga v1.1
Transmission : 13/12/5004
Localisation et date : [Elibyrgé, Cadiz 1/12/5004]

Ma Dame,

Je viens de recevoir la confirmation de ce que je craignais depuis un an. Il semble que Drunna Morris, une antinomiste recherchée par de nombreux services ait réussi à mettre en œuvre son plan de libération d'un

démon assez puissant sur Sévèrus. Mes associés en qui j'avais toute confiance n'ont pas réussi à l'arrêter avant qu'elle ne gagne Cadavus, où elle a déclenché une épidémie de peste à l'aide d'une secte locale dans la cité de Vesta. D'après les avestites sur place à ce moment là, le démon aurait pris possession de tous ceux qui étaient contaminés, se servant du virus comme vaisseau. Le seul moyen qu'ils aient trouvé était la calcination des malades. Ils espèrent que le virus s'est éteint de lui-même, faute de victimes. Vesta est restée en quarantaine pendant plusieurs mois, afin que plus aucun malade ne soit déclaré. Cependant l'angoisse m'étreint. Qui nous dit qu'une victime n'aurait pas réussi à survivre aux vents mauvais de la dure saison ? Et qui nous dit que le démon n'a pas pu survivre en s'attaquant à des animaux ? Je ne saurais trop vous conseiller de surveiller Cadavus pendant les mois qui vont suivre, à l'affût de toute ignominie.

Votre Serviteur, Alegorus





ALAY NA'KALEEM



OEIL IMPÉRIAL - REF 1235WAVI
DOSSIER ACTIVISTES NIVEAU II

Surnom :

Cheveux de feu.

Signes distinctifs :

Yeux rouges sans pupilles,
cheveux teints en rouge.



Allégeance :

Mouvement terroriste « Bava ! ».

Résidence actuelle :

Système de Kordeth.

Agent affecté :

Kermal Thelm Kà.

Histoire connue :

Vers 4960 : Naissance sur Aylon, au sein du clan Tontha. Envoyée très jeune sur Kordeth chez les moines Kraxi.

4975 : une jeune Ukar participe à l'attaque d'un convoi minier sur Kordeth. D'après des Ukari des Clans Alliés, il s'agirait d'une disciple du monastère Kraxi. Les enquêteurs de l'époque n'osent pas braver la colère des clans en enquêtant au sein du monastère. On suppose cependant, d'après les

tatouages observés sur les bandes vidéos, que cette jeune Ukar se prénomme Alya.

4977 : Le Jonin Fork Spoon, de la guilda des Fouinards, est assassiné à coups de Kraxi. L'attentat est revendiqué par « Bava ! ». L'œil espion de la victime enregistre une image de son meurtrier. D'après les tatouages du torse (car le visage de l'agresseur était masqué), il s'agirait encore d'Alya.

4978 : Alya est arrêtée par les autorités al-malik de Kordeth. Son transfert est organisé pour la remettre aux autorités de la Ligue. Le convoi est entièrement détruit par une attaque des clans traditionalistes, vraisemblablement accompagnés de moines Kraxi. Cette fois-ci, les enquêteurs pénètrent dans le monastère. Aucune trace du passage d'Alya ni d'aucune jeune femelle ukar n'est trouvée, comme si Alya n'y avait jamais mis les pieds.

4978-4985 : aucune apparition d'Alya. On suppose qu'elle se terre dans les profondeurs de Kordeth.

4985 : Le puits minier K27, dans l'hémisphère nord de la planète, découvre de nouvelles galeries à 8 km de profondeur. Les autorités de la Ligue décident d'envoyer une expédition en reconnaissance. Cette expédition ne donne plus de signe de vie au bout de trois jours. Le dernier message reçu laisse supposer qu'ils furent attaqués durant leur sommeil puis massacrés jusqu'au dernier. Une expédition punitive est assemblée et envoyée dans les tunnels. Quatre jours plus tard, un petit golem de la taille d'un

chien ramène un enregistrement vidéo d'une rare cruauté. On peut y voir les têtes de tous les membres des deux expéditions, plantées au bout de piques. Une Ukar, se présentant sous le nom d'Alya Na'Kaleem, prononce un discours de deux minutes durant lequel elle jure devant ses sombres dieux de défendre le sol sacré de Kordeth contre les envahisseurs et leurs esclaves. Un agent de la Ligue est aussitôt dépêché pour enquêter sur Alya.

4985-4990 : de nombreuses expéditions souterraines sont massacrées. On ne retrouve d'elles qu'un golem du même modèle que celui retrouvé dans le puits minier K27. Ce golem porte toujours un enregistrement semblable à celui de 4985.

4990 : La Ligue et la Maison al-Malik font appel à l'Oeil Impérial. Les attaques se poursuivent.



4991 : Après plusieurs mois de recherche, les actions conjointes des agents de l'Oeil, des Mutasihs et de la Ligue parviennent à localiser le clan d'Alya. Une opération de nettoyage est mise en place. L'opération se solde par la mort de la moitié des Ukari présents lors de l'attaque et par la fuite des autres, dont Alya. Les agents découvrent en contrebas du campement du clan un temple ukar vieux de plusieurs millénaires. Une mission d'étude est dépêchée sur place. Les premiers résultats mettent en évidence des traces du passage des annunaki et la présence d'artefacts. Le convoi qui ramène ces artefacts à la surface



JOHN ORTHON



OEIL IMPÉRIAL - REF 163188/Jx/166#
DOSSIER TÈNBRES NIVEAU 7

A l'attention de : Dame Danyelle Sufrin (ex-Directoire) - Cité Libre de Yintraï (Sys. Criticorum).

Expéditeur : Agent Mat. AO/3543546/X - Alias 'Bandersnatch'.

Encodage : Véga v1.1

Transmission : Fréquence inconnue

Localisation et date : Byzanthium Secundus [12/06/5003]

Gente Dame,

Les récents désagréments dont semblez avoir souffert n'ont été que temporaires, à ce que je vois. L'annonce de votre mort était un peu prématurée, ce dont je me réjouis. Je reste à vos côtés, malgré les "faveurs" que la vieille garde vous accorde. Vous serez avertie par les moyens habituels lorsque la situation redeviendra plus calme.

Je joins à cette missive la copie de la cassette que vous m'aviez demandée. Il ne fut pas simple d'organiser ce colloque, et encore moins d'éviter que tous les agents présents ne s'assassinent mutuellement. Heureusement, leur paranoïa naturelle m'a bien servi : ils ont tous soupçonné que le véritable instigateur de cette rencontre était leur pire ennemi, ce qui les a

neutralisés pendant la durée du colloque. Cependant, j'ai ouïe dire qu'il n'en a pas été de même à la sortie, et plusieurs attentats inexpliqués ont secoué la Station Cumulus.

A vrai dire, j'ai même trouvé suspect la facilité avec laquelle les divers groupes d'espionnage concernés ont accepté à se rencontrer. Je n'ai moi-même rien remarqué d'étrange avant la fin du colloque. Vous comprendrez de quoi il retourne en écoutant la cassette. Malheureusement, suite aux problèmes qu'a subi la conférence, la cassette a subi quelques dégâts, qui ont effacé plusieurs passages, d'une importance mineure, rassurez-vous.

En ma qualité d'agent expérimenté, je me permet de vous demander respectueusement ce que vous désirez faire de ces informations. Après tout la cible semble être totalement dénuée de velléités agressives envers l'Empereur. Il est de plus très difficile de retrouver cette personne, j'en ai moi-même fait les frais. En effet, contrairement à vos ordres, j'ai tenté de poursuivre cette personne, mais sans aucun succès. J'espère que vous trouverez là votre bonheur.

Votre dévoué, Bandersnatch



A l'attention de : Dame Danyelle Sufrin (ex-Directoire) - Cité Libre de Yintraï (Sys. Criticorum).

Expéditeur : Agent Mat. AO/3543546/X - Alias 'Bandersnatch'.

Enregistrement vidéoholo : Colloque inter-agences de Byzanthium Secundus au sujet de John Orthon

Localisation et date : Byzanthium Secundus [12/06/5003]

" Chers collègues, nous sommes ici ce soir pour résoudre une énigme suffisamment intéressante pour rassembler les meilleurs agents d'espionnage des mondes connus. Tâchons de faire preuve de civisme et de passer outre nos différences, dans le but de déterminer qui est réellement John Orthon. Je vous prierais de faire preuve de politesse envers vos confrères, et de concision quant à vos exposés. Que l'Empereur nous garde. Je



est détruit dans une embuscade tendue par le clan dont Alya semble avoir pris la tête. Quelques heures plus tard, le campement de l'expédition est pris d'assaut. Malgré une puissance de feu importante et un effectif de soldats plus nombreux, l'expédition est massacrée et les membres décapités. L'habituel petit golem refait son apparition.

4991-4998 : Plusieurs expéditions minières et archéologiques sont détruites par le clan d'Alya, qui tient en échec les agents déployés sur place.

4998 : Les attaques cessent brusquement. Aucune nouvelle du clan d'Alya n'est retrouvée. Les Ukari des Clans Alliés parlent d'un « jugement divin » et d'une série d'« épreuves » que personne n'avait tenté depuis Gisdrom (voir fichier V-27BDR sur la mythologie ukar).

4998-5003 : Le calme se poursuit. Aucune nouvelle d'Alya et de son clan.

27 juillet 5003 : La mine L37 est attaquée. Tous les humains sont massacrés, ainsi que les Ukari qui tentent de résister. L'attaque s'est passée en deux temps. Tout d'abord, les tunnels principaux ont été détruits par des explosions provoquées par une technologie inconnue. Ensuite, le clan d'Alya Na'Kaleem est apparu dans la salle principale et est passé à l'attaque. On ignore de quelle manière ces Ukari ont réussi ce tour de force. On soupçonne l'implication de pouvoirs psychiques puissants décuplés par une pierre philosopale.





cède la parole à Sire Wilfried Darbremont De Frisia, membre des Rooks.

- Bien le bonsoir. Mon intervention se bornera à relater la première occasion où John Orthon intervient dans les annales d'espionnages des mondes connus, au moins au sein de la famille Hawkwood. Ce fut lors de la quatrième insurrection de la région du Mikkeshire, sur Léminkäinen, que sire Dartois Hawkwood, rencontra Orthon, en novembre 4924. Sire Dartois dit avoir fait son possible pour endiguer la révolte de ses fiefs, mais il fut par la suite soupçonné de collusion avec la guilde des recruteurs et des vuldroks de Valdalla, pour se débarrasser de son cousin, sire Alfort. Peu importe. Toujours est-il que les paysans révoltés, soutenus par des recruteurs, prirent d'assaut le château de Sire Dartois Hawkwood, et y mirent le feu. Dartois, resté à cause d'un de ses enfants, fut confronté à la populace. Il tenta donc de les apaiser, et leur parla d'une voix claire et forte. Cela n'arrêta pas les paysans, qui avaient faim, et qui se ruèrent sur Dartois. C'est alors qu'un prêtre s'interposa entre la foule et Dartois, d'une façon qui surprit à la fois la foule et Dartois, sans qu'ils puissent dire comment. "C'est comme s'il était sorti du néant" est la phrase la plus courante des rapports. Toujours est-il que les paysans l'écoutèrent, lui, et se calmèrent. Par la suite, les révoltes évitèrent ces fiefs pendant toute la durée des guerres impériales. Pourriez vous visionner la pièce 4, s'il vous plaît ? Merci, Alphonso. Voici la photo prise à l'issue de la révolte, avec au centre Dartois, et à gauche, Orthon.

- Excusez moi, messire Darbremont, je me permet de vous interrompre, Miriam Dancer, de la guilde des Baillis. Comment ce fait-il que vous ayez mené cette enquête sur un fait somme toute anodin, ou du moins qui ne menaçait pas la famille Hawkwood particulièrement ? A moins que ce ne soit dû aux brillants faits d'armes de Dartois par la suite ?

- En fait, à la base, nous avons été forcés de nous intéresser à cette affaire, disons, ...hum, pour des motifs strictement pécuniers. Les rooks sont un modèle d'espionnage honorable, mais ils restent des hommes, malgré tout. Le baronnet Alfort Hawkwood mis en fuite, décida d'accuser son cousin de collusion avec les vuldroks. Malheureusement nous ne pûmes rien prouver. Ceci dit, nous eûmes accès aux mémoires de sire Dartois. Le passage concernant cette rencontre avec Orthon fut pour lui une véritable révélation. Il dit qu'Orthon était un moine défroqué, venu de Pentateuch, spécialement pour lui sauver la vie. Il lui dit aussi qu'il aurait un grand destin, et qu'il devait faire attention à sa peau. Par la suite, nous connaissons bien les faits d'armes de Dartois, ainsi que sa fin mémorable. Bien sûr, toute déduction hâtive serait imprudente et assimilée à de la superstition.

- Merci Messire Darbremont pour cet exposé sur l'apparition d'Orthon. [Brouhaha] Allons, messieurs dames, calmez vous. Oui, c'est vrai, il fait assez chaud, maintenant... Alphonso, voudriez vous nous porter des boissons ? Merci. Bien, où en sommes nous ? Ah, oui. Monseigneur Lignalius. A vous, je vous prie.

- Bonjours à vous, mes fils. La grâce du Pancréateur soit sur vous. Si je suis parmi vous ce soir, c'est pour vous dévoiler ce que les archives orthodoxes ont sur le démon Orthon. Tout d'abord, comme nous l'a signalé sire Darbremont, cet homme, que dis-je, cette bête, aurais à l'heure actuelle s'il vivait encore l'âge théorique et canonique d'une centaine d'années, au bas mot. Il est difficile de juger de son âge sur cette photo, mais laissez moi vous montrer celle ci. Alphonso, s'il vous plaît ? Il est bien visible sur cette photo, que celui qui se fait appeler John Orthon a au moins une

soixantaine d'années sur cette photo, qui date déjà de 4932. Un tel âge peut être accessible, mais uniquement au prix de coûteux et hérétiques traitements anti-vieillesse, qui avilissent l'homme en éloignant son âme de l'Empyrée. Mais ceci ne constitue par un délit majeur. Nous nous sommes intéressés au chanoine Orthon pour la première fois en 4956, au tout début des guerres impériales. John Orthon fut ordonné abbé de l'ordre abyssin des frères eskatoniques de Shaprut, sur le continent de Rajputana. Il administra ainsi pendant une dizaine d'années un monastère, avant que des prêtres orthodoxes de la Teyr Sainte ne s'aperçoive que ce chanoine n'avait jamais été ordonné moine, et que son titre de chanoine était une appellation affective de la part de l'ancien abbé. Le temps que les avestis n'arrivent, John Orthon avait disparu. L'orthodoxie soupçonne l'intervention d'une taupe, ou bien de pouvoirs hérétiques. Toujours est-il qu'en dix ans, il avait eu le temps d'introduire une nouvelle forme d'hérésie chez les shantors, comme s'il n'y en avait déjà pas assez. D'après lui, les anges de l'empyrées, les annunakis, étaient restés parmi les mortels pour les aider et les surveiller. Ils avaient même fait don de leurs portails de saut. Seulement d'après lui, ses annunakis s'étaient cristallisés sous la forme d'astres. Pour lui les soleils sont les anges, et les trous noirs les seigneurs du qliphoth. Pour lui, le temple du Pancréateur est l'univers, ceint de ses étoiles chatoyantes, et blablaba... Ces superstitions étaient accompagnés d'offrandes rituelles de mauvais goût aux astres... Et bien, monsieur de Barigualen ? Ce n'est pas terminé !

- Excusez moi, je ne me sens pas bien, je sors prendre l'air.

- Oui, c'est vrai qu'il fait chaud ici. [Brouhaha] La climatisation est en panne ? Ah. Bien, continuons. On le retrouve une vingtaine d'année plus tard dans sa chapelle, non loin des thermes de Kesperate, sur Ligueheim,



où il dit pouvoir soigner les délires dus à la peste mécanique, et purifier les corps de ces machines hérétiques. Il disparaît après avoir soigné un de ces psychomanciens maudits, sans doute un...

les intérêts d'un individu beaucoup plus important, accusé par les Al Malik, et ce prêtre le défendait en public. Il fut arrêté, puis relâché, par manque de preuves. Les services ecclésiastiques semblent ne pas avoir eu vent de cette affaire, et le Al Malik avoir eu peur de leur réaction.

[coupure due à la bande]

- D'accord, monsieur de Shalimzarad. Alphonso viendra vous chercher. Et ensuite ?

- Ensuite plus rien ! Impossible de remettre la main sur cet informateur. Cependant il avait déjà fait beaucoup pour les DeCaprio. Nous avons reçu une enveloppe contenant tout les renseignements nécessaires pour créer une clinique soignant cette peste mécanique, qui faisait des ravages en nos murs. Il y avait avec tous les documents compromettants qui ont été inscrites à cette conférence, que je vais vous présenter maintenant. Alphonso ? Tiens... Bon, je vais le faire moi même. Première vue, en 3Dholo, du Stadium d'Harmonie, à côté des usines de Novgorad, en 4989. C'était la première manifestation pour la paix et contre les guerres impériales. Elle n'a pas eu beaucoup de retentissement, je vous l'accorde, et la foule n'est que de 200 personnes environ. Cependant le nombre de participants n'a fait qu'augmenter avec les années, et en 4994, on a vu plusieurs membres des familles Hawkwood et Al Malik se joindre aux francs sujets. Donc là, au premier rang, vous pouvez voir Orthon, avec sa soutane, assis, contrairement à ceux qui applaudissent. Il n'a pas l'air de vraiment faire attention. Vous pouvez remarquer que son aspect physique n'a pas varié d'un iota depuis 4924.

Ensuite, voici une photo en noir et blanc prise d'un glisseur, pendant l'incendie du musée de la cartographie de Véridian, il y a trois ans. Cet homme, là, au second plan, qui court avec des cartons dans les mains, s'est avéré être Orthon, identifié grâce aux services de son propre ordre. Un agent sanhédrin a affirmé avoir identifié avec l'aide divine cette personne, en train d'allumer un feu, par des moyens surnaturels. On sait par recoupements que les documents volés concernaient des cartes stellaires. Sans doute était-il toujours dans... Mais, qu'est-ce ? Oh mon Dieu !

- C'est Monsieur de Barigualen ! Mais qu'est-ce qu'il a pu lui arriver ?

- Mooorts !! Ils sont tous... Aaarg ! Chaud...

- Mais où sont donc Dame Miriam Dancer, et Monsieur Dakita ? Et Monsieur de Shalimzarad ?

- Eh ! Mais ! Qui a éteint la lumière ?

[Brouhaha, bruits de coups de feu]

- Au secours !

[fin de la bande]

Un rapport, d'un agent jakovien, intercepté par ma famille. [Brouhaha] Et bien, ce n'est pas comme si ce n'était pas notre boulot, si ? Bref, il y est fait mention d'un individu, le grand prêtre Jean Orton, membre d'un mouvement extrémiste de psychomanciens, dans la cité d'Achéon, sur Criticorum. Il défendait



TAREF TRINKEL



OEIL IMPÉRIAL - REF 778453/m56
DOSSIER PANDEMONIUM NIVEAU 7

Pièce à conviction n°21, trouvée au point 715lf, au sud des 3 Maux, Pandémonium.



Extraits portés au dossier de cette affaire par le prêtre Giacomo Blanqui



« Ce journal s'achève bientôt. Deux d'entre nous sont portés disparus en cours de route, dévorés par les annones, mais cela en a valu la peine. Nous sommes finalement arrivés en vue de la cité de Tri Fenzil. Ceux d'entre nous qui étaient venus pour rejoindre les habitants de Tri nous ont quittés, croyant que nous allions vers Fen, ou Zil. La zone est entièrement recouverte de ruines dévastées. Ceux d'entre nous qui avons cherché à fouiller les débris n'ont rien trouvé d'intéressant. La cité n'a été détruite que lors des cataclysmes de 4985-86. Les habitants sont toujours figés dans leurs postures grotesques, cuits par l'explosion des centrales à micro-ondes, plus haut, sur les plateaux. La poussière des volcans des monts Obfen a recouvert totalement les ruines, et empêché la faune de survivre. Il n'y a aucune végétation dans les ruines de béton, à part dans





les zones où la terre a été complètement retournée. Seuls les parcs ont dépassés leurs fondations d'origine, profitant des engrais naturels pour se transformer en épaisses forêts.

Nous ne savons pas ce que nous devons craindre le plus : les créatures sauvages et mutantes, qui se sont multipliées, les barbares qui vivent dans la région et qui ont choisi de ne pas habiter dans les 3 Maux, ou bien ce que l'on ne voit pas, mais que l'on devine la nuit, qui tente d'être discret, et qui cherche les ténèbres...



Nous avons rencontré un prêtre orthodoxe, le père Joaquim Sangastado. Il était épuisé, et son grand âge faisait peine à voir. Je lui ai permis de nous accompagner, jusqu'à ce que l'on soit plus proche de Fen. Il ne mange pas beaucoup.



Yomal s'est dégonflé, et il est parti pour Fen, mais j'ai réussi à empêcher qu'il n'en entraîne d'autres avec lui, et il est parti seul. Le Pancréateur aie son âme. Les autres murmurent que nous n'auront pas assez de vivres. Mais ils savent que nous ne pouvons aller en chercher à Tri, qui doit continuer à ignorer notre présence, absolument. C'est plutôt ironique, puisque nous rencontrerions sans doute des sympathisants de la Voie Invisible là bas. Mais je doute qu'ils apprécient ce que nous allons faire. Nous ne devrions pas aller à Fen, mais peut-être pourrions-nous aller chercher des vivres à Zil, selon l'avancement des travaux.



Selon les renseignements d'Al Fuffir, nous devrions approcher de la machine, mais nous n'avons aucun moyen de la localiser, vu qu'elle ne fonctionne plus. Les tentatives devront commencer ici. Nous avons monté notre camp, et 3 d'entre nous montent la garde. Nous avons commencé les

infusions de seshalka et les prises de poison Bokalo'o.



Les drogues commencent à faire effet. Certains d'entre nous ont vu les ombres de Tri Fenzil lorsqu'elle était intacte. D'autres sont aux prises actuellement avec des esprits malfaisants, que je n'oserais appeler démons : qui nous dit que ces pestes ne sont pas des avatars de notre propre esprit de contradiction ? Je suis bien contente d'avoir gardé le père Sangastado avec nous. Malgré nos efforts, aucun ne l'a encore vue.



Premiers contacts ! Bien que confus et rapides, Will a pu avoir des discussions avec l'esprit de Pandémonium. Il n'est pas sûr que ce soit elle, mais la description concorde : une vieille femme édentée, en loques, qui pleure, avec des griffes, prompte à se mettre en colère. Notre mission touche à son but ! Will lui a demandé où se trouvaient les nœuds de pouvoirs, mais elle semble ne pas avoir compris ce qu'il disait. Il lui a demandé alors vers où était la machine de terraformation, et elle lui a désigné une direction, avant de se mettre en rage contre les humains. Si je ne l'avais pas réveillé, je pense qu'elle l'aurait rendu fou.



Nous sommes suivis. J'espère que ce sont des humains ou des animaux.



Nous sommes arrivés à l'ancienne base, mais nous n'avons pas pu chercher la machine de terraformation. Nous n'y sommes pas seuls. La base est construite au sommet d'un antique barrage hydro électrique. Le village autour est en ruine. Il y a un campement barbare à l'orée de la

forêt, qui surveille l'entrée principale de la cité. Ils sont rassemblés autour d'un train de chariots de fer, avec des grilles. Il semble qu'il y ait des gens à l'intérieur, mais nous ne pouvons rien faire pour ces malheureux. Il y a des nids de mitrailleuses sur les toits des chariots et d'immenses chiens mutants peints en rouge gardent leur camp. Nous attendrons la nuit pour nous faufiler dans la base.



Nous y sommes. Nous ne sommes plus que 4, car un d'entre nous a été dévoré par des sortes de mules carnivores, les montures des barbares. Heureusement, cela ne les a pas attiré avant que nous ne soyons entrés dans la cité. Là, nous avons rencontré une équipe d'archéologues fouinards. Ils se sont fortifiés dans le village, en espérant la venue de renforts. Nous leur avons fait croire que nous étions ceux qu'ils attendaient. De toute façon, ils étaient trop désespérés pour faire la fine bouche. Ils ne savent pas qu'ils sont au dessus d'une machine de terraformation, mais leur chef, Coleman, soupçonne quelque chose. Il nous a averti que les barbares, à l'extérieur, les assiégeaient depuis plusieurs jours : leurs vivres sont quasiment épuisés. Nos vivres ont rassérénés les fouinards, ainsi que la présence de père Sangastado. Nous nous sommes établis dans un bâtiment un peu à l'écart. Nous commencerons les fouilles demain.



Les fouinards pensent que les barbares dehors attendent quelque chose : ils auraient pu les balayer n'importe quand. Coleman pense qu'ils s'agit du Vent de Terreur, une troupe de pillards cannibales sans foi ni loi. Leurs montures s'appellent des « raleks », et ils vouent un culte à un être à tête de mule. Peut être un variant.



Nous n'avons pas réussi à entrer



dans la salle qui mène à la machine de terraformation. Le tunnel qui y mène est inondé par le lac. Mais ce n'est pas grave, nous sommes assez proche avec la machine pour que nous puissions établir le contact plus facilement. Enfin j'espère.



Nous avons recommencé à nous droguer, afin de contacter l'esprit de Pandémonium. Elle a répondu favorablement à nos appels. Nous avons localisé les nœuds importants dans les champs magnétiques autour de la machine de terraformation. Notre grand plan peut commencer. Les fouinards se doutent de quelque chose, mais ils ont trop peur pour nous chasser. Le vent de sable s'est levé. Comme si c'était le signal qu'attendaient les barbares, ils ont remballé leurs affaires et sont partis. Sans doute pas très loin.

L'un des fouinards a disparu. Il a sûrement fuit.



Nos travaux avancent. Nous pouvons désormais accéder au champ magnétique de Pandémonium avec nos esprits. Nous devons retrouver la bande de fréquence électrique du cortex cérébral humain. Ainsi nous puiserons dans les réserves psychiques de ceux dont le cerveau émet au-delà de sa boîte crânienne : les psychomanciens. Si nos calculs sont justes, nous devrions pouvoir accéder au champ magnétique de Tri. L'ancien hôpital phavien est toujours plein de psychomanciens, qui attendent d'être soigné par les quelques chercheurs qui s'y connaissent un peu. Leur énergie servira à réparer l'esprit de Pandémonium. Si tout fonctionne bien.



Deux des fouinards ont encore disparu, et les recherches ne sont pas allées bien loin, dans le vent de poussière. Cependant une créature nous a attaqué pendant la nuit. Tout semble désigner une sorte de mort-

vant, et les fouinards jurent qu'il s'agissait de l'un des leurs. Je n'y crois pas trop, et nous n'avons pas de temps à consacrer à cela. Le père Sangastado a dit qu'il s'occuperait de leur donner des sépultures décentes.



Encore d'autres zombies. Mes camarades commencent à avoir des visions tout le temps.



Un des bâtiments s'est écroulé sur les fouinards qui y étaient. Il n'y a eu qu'un survivant, un petit garçon. Il ne dit plus rien, mais il refuse de s'approcher du prêtre. Etrange.



Une armée de zombies nous a attaqué, et nous avons dû nous retrancher dans la base. C'étaient les corps de ceux qui ont été écrasés par l'immeuble. Le père Sangastado a disparu. J'espère qu'il n'est pas resté dehors.



Le vent s'est calmé. Nous allons tenter de sortir le jour, car les craquenuits se cachent pendant la journée. Nous sommes près du but. Je pense que nous avons quasiment vidé l'esprit de tous les psychomanciens de Tri. Maintenant, nous devons diffuser cette énergie dans le nœud de Pandémonium.



Les barbares sont revenus. Tous ceux qui étaient sortis ont été capturés. Nous avons pu les voir être dévorés par les fenêtrés. Pourtant je n'ai pas ressenti grand-chose : peut être est-ce l'effet des drogues. Même si nous mourrons, nous aurons accompli notre mission.

J'ai aperçu le père Sangastado au

milieu des barbares. Il se comportait comme leur chef, ou leur prêtre, et il a mangé de la viande d'humain avec eux. Il portait une toge rouge.



L'accomplissement a commencé !



Non ! Nous avons été trahi ! Les troupes de l'Eglise ont chassé les barbares ! Les avestites menaient des mercenaires recruteurs, qui ont mitraillé les sauvages. Une fois qu'ils nous ont libérés, ils ont commencé à nous mettre des menottes. Mes 3 camarades étaient en méditation, pleins de l'énergie psychique de Tri. Ils nous suivaient depuis le début. Dès qu'ils ont vu que les habitants de Tri n'étaient plus protégés par leurs psychomanciens, ils ont commencé à faire brûler la population. Comment étaient-ils au courant pour notre projet ? Al Fuffir nous aurait-il trahi ? Ils ne comprennent pas bien ce que font mes collègues, mais ils me torturent pour que je leur dise la vérité. J'ai peur qu'ils ne brisent leur transe méditative, et qu'ils ne fassent exploser leur anima... »



Le journal de Taref Trinquel s'achève ici. Nous n'avons jamais retrouvé son corps. Mais ceux de ses comparses, et ceux de mes collègues ont dû être rapatriés au Moyeu.



Les recherches continuent. Comme toujours, je reste votre éternel obligé et serviteur de l'église.





L'ATOUT "ALLIÉ"

Telle qu'elle est dans les règles la définition de l'Atout « Allié » est la suivante :

« Le personnage entretient une relation étroite avec une personne puissante, qui fera tout son possible pour l'aider. Le coût est de 2 points de moins que si le joueur achetait le même niveau social pour son personnage... »

Cette définition de l'Allié peut être qualifiée de « tout ou rien », c'est à dire qu'elle ne prend pas en compte les nuances qu'une relation amicale ou amoureuse (justifiant l'Atout) peut avoir. Je propose donc une version quelque peu différente de cet Atout.

Le principe est que le statut de l'allié est différent de la valeur de l'attachement qu'il ressent envers le PJ et qui le pousse à l'aider. Ainsi on peut avoir comme ami un Duc qui, néanmoins, ne prendrait pas énormément de risque pour le PJ. Voici comment j'adapte la chose.

Quand l'Atout Allié est acheté le joueur et le MJ se mettent d'accord sur celui-ci : qui il est, dans quelle branche, ses pouvoirs, etc... Cela donne un niveau social pour cet allié qui servira de référence.

Puis le joueur décide des points d'Allié qu'il va investir pour ce personnage. Mais au lieu de se baser sur le niveau social de celui-ci on se base sur l'investissement et l'aide que celui-ci peut apporter au PJ. Cela donne une sorte de niveau social fictif au-delà duquel l'allié ne s'impliquera pas. On soustrait 2 points du coût pour être à ce niveau et on obtient la valeur de l'Atout.

Exemple : un PJ peut très bien avoir un Comte (9 pts) comme allié.

Mais sa relation peut ne pas être si profonde que cela et le compte peut tout à fait se limiter à des aides équivalentes à celles qu'un Baron (7 pts) lui apporterait. Ainsi pour $(7-2=5)$ 5 points le PJ peut avoir un allié Comte qui ne l'aidera pas plus qu'un Baron ne pourrait le faire en terme d'influence, matériel, conseils, etc...

Bien entendu un personnage ne peut dépenser plus de points d'Allié que le coût -2 du niveau social du personnage allié. Ainsi dans l'exemple ci-dessus il ne pourra pas investir plus de 7 pts.

L'intérêt de cette règle est de pouvoir quantifier à quel point un allié peut aider un PJ. Si un Comte n'offre, comme aide, que celle qu'un Chevalier pourrait offrir cela veut dire qu'il est plus une relation du PJ qu'un ami. Par contre plus la valeur de l'atout s'approche de la valeur -2 du niveau social de l'allié, plus ce dernier sera proche et aidera au mieux de ses moyens le PJ.

Bien entendu le MJ doit contrôler l'utilisation de cette règle mais dans l'ensemble elle tourne bien.

L'ART DE LA SÉDUCTION

Cette petite aide de jeu se propose de traiter de l'Art de Séduire. Elle est inspirée de ce qui avait été fait pour **James Bond** ainsi que **7° Mer**, et décompose la procédure en plusieurs phases.

Phase I : l'Accroche

L'objectif du personnage est d'attirer l'attention, engager la

conversation, bref faire en sorte que la future victime de son charme ravageur s'intéresse à lui. Plusieurs possibilités s'offrent à lui :

L'Eblouir par ses compétences : en gros il fait le « beau » et essaye d'attirer l'attention de sa dulcinée en réalisant quelque chose. Le PJ doit faire un jet de Extraverti + compétence. C'est un jet complémentaire dont les succès viendront s'ajouter au seuil de réussite de la phase suivante.

Engager la conversation : soit le PJ engage directement la conversation, soit il s'est fait, au préalable, remarquer. Le sujet de conversation est important et il dépend souvent d'une compétence. Pour se montrer à la hauteur le PJ doit faire un jet par jour de Passion + Compétence correspondant au sujet et il doit totaliser un nombre de réussites, jour après jour, supérieur ou égal à l'Ego de la cible. Malheureusement son Seuil de Réussite est modifié par la différence entre sa compétence sur le sujet et celle de l'objet de son désir. Pour chaque point supérieur ou inférieur entre les deux compétences il subit un malus de -1.

Premiers Rapprochements : là c'est le charme qui entre en jeu tout simplement. Mais attention le PJ doit toujours être sur la même longueur d'onde que sa dulcinée. Il doit choisir le couple de caractéristique d'Esprit sur lequel il va jouer (Extraverti / Introverti, Passion / Calme, Foi / Ego). Puis il choisi le domaine dans lequel il « attaque ». Par exemple il peut se montrer très passionné (Passion) ou plus réservé (Calme), etc... Il doit totaliser un nombre de points de victoire supérieur ou égal à la



AIDES DE JEU



caractéristique de sa dulcinée qu'il a choisie pour « tenter le coup ». Mais la caractéristique opposée agit comme un malus sur son seuil de réussite. Ainsi il jette « Caractéristique d'Esprit + Charme – Caractéristique d'Esprit opposée de sa dulcinée ».

Attention : en cas d'échec critique (maladresse), tout est fichu et il doit repartir à zéro. De plus s'il échoue un nombre de fois consécutif égal à l'Ego de sa dulcinée celle-ci le repousse car le PJ commence à l'ennuyer.

Phase II : La Romance

A partir de là des liens étroits ont commencé à unir les deux personnages et chacun gagne l'Atout/Handicap suivant : **Romance** à 1 point. C'est à la fois un atout et un handicap. Atout parce que chacun pourra aider l'autre en cas de nécessité, handicap parce que c'est l'équivalent de « Protégé » c'est à dire que l'autre est une faiblesse du PJ pour ses ennemis.

L'objectif est d'amener la **Romance** à 5 points. Et pour cela il ne suffit plus de sourire ou parler il faut agir. A chaque fois que le personnage fera un acte en faveur de l'autre il gagnera des points de **Romance**, mais à chaque fois que l'autre subira une déception à cause du personnage il perdra des points. Si, par malheur, **Romance** passe à 0 ou moins alors le personnage se retrouve dans la situation **Premiers**

Rapprochements au début de celle-ci. De plus chaque point de Romance négatif entraîne un malus à ses seuils de réussite.

Voici quelques actes positifs et négatifs. Cette liste n'est qu'indicative et vous êtes libres de

la modifier et l'adapter.

Une fois que les 5 points de **Romance** sont atteints non seulement le personnage gagne un **Allié** d'une valeur correspondante au coût d'achat dans les règles, mais en plus le MJ peut augmenter

l'importance des services pouvant être rendus par cet **Allié** qui est plus qu'un ami.

Maintenant attention la Romance est toujours là. Si elle passe sous 1 alors tout est à recommencer.

Courtoisies et attentions classiques (resto, fleurs, cadeaux, etc...)	+1 pt / semaine
Aider sa dulcinée à se sortir d'un problème mineur.	+1 pt
Aider sa dulcinée à se sortir d'un problème majeur.	+2 pts
Sauver la vie de sa dulcinée en risquant la sienne.	+3 pts
Négliger sa dulcinée (« Tu as oublié ce que je portais le jour de notre rencontre ? »)	-1 pt / semaine
Causer un problème mineur	-1 pt
Causer un problème majeur	-2 pt
Faire risquer la vie de sa dulcinée intentionnellement, la blesser, etc...	-3 pt

LA COMPÉTENCE "CONNAISSANCES RÉSEAUX DE RENSEIGNEMENTS"

Dans Fading Suns, les connaissances des PJs sont très souvent subordonnées aux connaissances qu'ont les joueurs des Mondes Connus. Comme on ne peut demander à un joueur d'avoir lu tous les suppléments en la possession du MJ, et qu'il est parfois chagrinant de voir un agent jakovien qui ne connaît pas même l'emplacement du QG officiel de l'Agence Jakovian, voici une spécialisation pour la compétence « Connaissances », qui a pour but de parer à cette lacune dans le domaine des réseaux de renseignements et de répondre simplement aux questions incisives du genre « Est-ce que mon personnage sait de quelle couleur est la robe de cérémonie des

Toujikons masqués lors du débriefing de leurs missions sur Criticorum ? ».

Il convient d'ajouter à ce déjà long préambule qu'il ne s'agit que d'une simplification qui ne vise qu'à faciliter le déroulement des parties en faveur de l'histoire et des personnages.

Jet : Intelligence ou Perception + Réseaux de renseignement

La spécialisation « Réseaux de renseignement » traduit la familiarité qu'a un personnage avec les divers réseaux et agences de renseignement des Mondes Connus. Elle ne concerne en aucun cas les éventuels contacts que le personnage possède au sein de ces différents réseaux (quelqu'un qui possède des informations sur les Mutasih al-malik n'a pas forcément de contact dans cette organisation). Elle indique quelle connaissance a le personnage des différents réseaux, pour qui ces derniers travaillent le Synecullum pour



l'Église, les Martyrs Cachés pour les Li Halan, les Furets pour les Auriges, etc.), leurs méthodes et techniques particulières, comment reconnaître un de leurs agents, etc. Très souvent, cette compétence est possédée par des personnages eux-mêmes agents. Il serait d'ailleurs sage qu'un joueur voulant que son personnage l'ait sans pour autant être membre d'un réseau de renseignement puisse fournir de bonnes justifications de cet état de fait. Comme toujours, c'est au maître de jeu de trancher.

Comme toutes les spécialisations de « Connaissances », cette compétence est alliée à la caractéristique « Intelligence » lors des jets courants. Ceci permet de déterminer si oui ou non le

personnage dispose de telle ou telle information, sur un ou des réseaux de renseignements. Bien entendu, certains réseaux sont plus connus que d'autres (les Jakoviens ou l'Oeil Impérial ont bien plus de « notoriété » que les Archons hazat par exemple), et le maître de jeu doit appliquer un modificateur de difficulté en fonction de l'hermétisme des réseaux (par exemple un modificateur de -2 pour savoir que les Mutasih étaient à l'origine la police du Marché d'Istakhr avant de devenir la police secrète al-malik) et de l'histoire propre au personnage. En effet, si celui-ci est un agent jakovien, il est sûrement au fait des tensions existantes entre la dirigeante officielle de l'Agence, opérant depuis une lune de Severus, et la

Duchesse Salandra de Cadix, tensions qui conduisent peu à peu à un fractionnement de l'Agence Jakovian... En revanche, il ignorera probablement tout des liens qui unissent les universités Li Halan aux Martyrs Cachés.

Cette compétence peut être également associée à la caractéristique « Perception », lorsqu'il s'agit de discerner si les allées et venues répétées d'un individu marquent la présence d'un lieu probable de rendez-vous pour espions, et si les personnes qui s'y rendent (suivant leur gestuelle, leur attitude et les précautions qu'elles prennent) sont effectivement liées à un réseau de renseignement.

Jonin Nathaniel Raspyr

LES MAINS DE L'EMPEREUR - POUR LA GLOIRE D'ALEXIOUS

Dans les Mondes Connus, un proverbe dit : "Le Pancréateur est bien haut, l'Empereur est bien loin". L'Empereur a certes les Chevaliers du Phénix, qui portent sa parole et ses idéaux jusque dans les coins les plus reculés de Cadavus ou Manitou... Mais ceux-ci sont contraints d'intervenir au grand jour, et la portée de leur action est hélas limitée...

L'Empereur a l'Oeil Impérial. Discret, efficace et quasiment omniprésent... Mais d'Alexius à un simple agent, la voie hiérarchique est longue, et l'œil est bien plus ancien que le règne d'Alexius. Qui sait où va sa réelle loyauté ? De plus, l'œil est limité : d'après un ancien pacte presque toujours renouvelé par les différents régents, ses agents ne doivent pas opérer sur Byzantium Secundus. Comment l'Empereur peut-il alors gérer les intrigues de cette planète ?

Cela veut-il dire qu'Alexius n'a pas vraiment d'agent pour faire le sale

boulot ou pour prendre en direct, et sans la lourdeur des rapports administratifs, le pouls d'une situation ? Non, bien sûr. L'Empereur a un petit contingent ultra-secret répondant au doux nom de « Mains d'Alexius ». Ces agents, fanatiquement dévoués à celui-ci, arpentent les Mondes Connus de manière infiniment plus discrète que les Chevaliers Errants. Ils sont versatiles, efficaces, surentraînés et constituent le dernier recours de l'Empereur en cas de crise.



L'organisation

Les Mains de l'Empereur sont d'une très grande diversité malgré leur petit nombre. On peut trouver des spécialistes de l'espionnage, des assassins, des spécialistes en démolition, des comédiens envoyés pour faire comprendre à certaines personnes qu'elles ne doivent pas

persister dans leur erreur, et même des spécialistes de la récupération. Toutes les Mains se connaissent, ayant vécu plusieurs années ensemble, dormant dans le même dortoir, mangeant au même réfectoire, s'entraînant au même endroit, etc... Cette promiscuité a conduit les agents à s'affubler de surnoms, dont le plus ridicule est peut-être celui qu'ils donnèrent à Botan, « Yeux Noirs ». Ils n'usent en général pas de leurs noms réels, et certains les ont même oubliés.

Centre des opérations

Le centre est situé dans la capitale Impériale, non loin du palais. Officiellement, ce n'est rien d'autre que la villa de Botan. Extérieurement, c'est effectivement une villa de taille raisonnable, comprenant une vingtaine de pièces, avec un petit jardin d'agrément d'environ 4000 m². Modeste pour un conseiller impérial, en somme. Le centre des opérations est situé dans les sous-sols de cette villa. On y accède par divers passages bien camouflés dans la villa et le jardin, commandés par un mécanisme à scanner ADN. Il est composé de 4



parties distinctes : le centre d'entraînement, le dortoir, les magasins et le quartier général proprement dit. Les magasins sont le territoire d'un individu assez spécial surnommé « Cambouis » par les Mains, mais dont le vrai nom est Lyan. Il est le responsable de l'équipement et c'est un inventeur de génie.



Activités

Espionnage

Ce n'est pas l'activité principale des Mains, mais c'est l'une des plus importantes pour la sauvegarde de l'Empire. Les Mains, contrairement à l'œil Impérial, ne sont pas tenues de détourner le regard de ce qui se passe sur Byzantium Secundus. Botan exige des agents chargés de cette planète des rapports quotidiens, ou, pour ceux de Tarsus, tous les deux jours.

Comme l'œil Impérial, les Mains ont au moins un agent dans chaque cour principale de chaque Maison Royale. Ceux-ci sont en général des psychomanciens compétents et leurs couvertures vont du simple majordome ou cuisinier au remplacement de certains nobles mineurs grâce aux synthé-visages al-Malik.

Ligueheim est aussi surveillée par les Mains, mais en ce qui concerne la Ligue, Alexius et Botan font confiance à l'œil Impérial, aux Maisons nobles et aux différents Ordres plus ou moins intolérants de l'Eglise Solaire Universelle.

Une vingtaine de Mains se consacrent presque exclusivement à l'espionnage, même si elles doivent quelquefois mettre la main à la pâte. En cas de nécessité d'intervention, ces agents font souvent appel au reste de l'équipe, sauf si l'intervention doit être rapide (la plupart des agents d'intervention se situant sur Byz'II).

Assassinat

La plupart des interventions directes des Mains consistent en l'assassinat de conspirateurs et d'ennemis d'Alexius. La liste noire dressée par les Mains est d'une longueur impressionnante. D'autant plus impressionnante que la plupart des noms qui y sont inscrits ne peuvent désormais être lus que sur des pierres tombales ou au fronton des chapelles funéraires.

Les loukoums

Entre autre invention, Lyan a produit les loukoums, un ensemble de poisons de différentes virulence qu'il obtient sous la forme de petit cube de différentes couleurs. Ces cubes peuvent être dissous dans un breuvage ou étalés sur une lame. Comme tout poison, la cible a droit à un jet d'Endurance+Vigueur pour résister au effet. Un modificateur est à appliquer à ce jet suivant la virulence du poison. Il est signalé entre parenthèses.

- **Loukoum bleu (-2)** : en cas d'échec au jet, la cible sombre dans l'inconscience pour une scène. Seul un échec critique peut entraîner la mort.
- **Loukoum jaune (-4)** : la cible meurt en cas d'échec au jet, à moins qu'un traitement approprié lui soit administré dans les trois heures. En cas de succès, elle sombre dans l'inconscience pour une trentaine de minutes.
- **Loukoum rose (-6)** : la cible meurt d'un arrêt cardiaque en cas d'échec au jet, à moins que des soins lui soient dispensés dans les 5 minutes. En cas de réussite, la cible est inconsciente pour une scène.

Ces assassinats font suite en général aux rapports des espions et ont la plupart du temps, sur Byz'II, lieu quelques heures après la réception dudit rapport. Les armes favorites des Mains sont différents poisons à action rapide laissant croire que le patient a succombé à une crise cardiaque, que les agents surnomment « les loukoums », même si les fusils ou blasters à lunettes ne sont pas dédaignés. Il arrive aussi que l'arme dite « horde de plébéiens en colère » (constituée de villageois, serfs, xénomorphes et autres pauvres gens convaincus de l'ignominie de la personne à assassiner) soit utilisée.

Lyan Cambouis

Lyan est un ancien fouinard dont le gang a été détruit par des hommes à la solde de Botan. Seul survivant, il avait en fait été contacté par Botan quelques temps avant l'attaque et lui a servi de taupe. Ses aptitudes pour la mécanique, ses dons d'inventeur et son adoration fanatique du régent Alexius ont séduit l'Ur-Obun qui l'a recruté pour s'occuper des équipements et du centre des Mains d'Alexius. Sa disparition a été organisée avec le plus grand soin et son visage a été entièrement remodelé pour que personne ne puisse le reconnaître.

• **Citation** : « Pour une fois, essayez de rapporter le matériel entier »

• **Description** : Lyan est un homme d'une soixantaine d'année, aux cheveux blancs. De corpulence assez forte, il se tient très droit. Il porte des blouses blanches frappées de l'emblème du phénix et toujours couvertes de cambouis.

• **Interprétation** : Lyan est une espèce de savant fou mettant au point des gadgets ultrasophistiqués ayant la particularité d'aider les Mains à sauver régulièrement l'Empire. Il adore son travail et le fait avec une méticulosité impressionnante. Son seul regret est le fait que la plupart de ses inventions sont détruites sur le terrain par des Mains « ne prenant pas soin des cadeaux qu'on leur fait ».

-
- **Corps** : Force 4, Dextérité 7, Endurance 5
 - **Intellect** : Intelligence 8, Perception 7, Tech 9
 - **Esprit** : Extraverti 4, Introverti 6, Passion 5, Calme 4, Foi 4, Ego 5
 - **Compétences innées** : Charme 6, Combat à mains nues 7, Discrétion 6, Esquive 5, Intimidation 5, Mêlée 4, Observation 9, Tir 8, Vigueur 4
 - **Compétences apprises** : Alphabet (technoteyrien), Baratin 4, Concentration 5, Conduite (véhicules terrestres) 4, Connaissance (poisons) 5, Connaissance de la rue 6, Crochetage 5, Enquête 4, Fouille 6, Langue (argot fouinard), Machine pensante 6, Pistage 4, Rédemption tech (bricolage) 7, Rédemption tech (électricité) 7, Rédemption tech (haute technologie) 8, Rédemption tech (mécanique) 6, Survie 5
 - **Qualités et défauts** : Informaticien brillant (2 pts : +2 pour utiliser les machines pensantes), Mécano de génie (4 pts : +2 à toutes les compétences de rédaction tech), Novateur (2 pts : Tech +2 pour inventer quelque chose), Dogmatique (+2 pts : Calme -2 quand son jugement est remis en question), Raisonneur (+2 pts : Extraverti -2 dans les conversations)
 - **Vitalité** : -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0
 - **Anima** : 5
 - **Cybernétique** : Second cerveau (Intelligence +2, machine pensante : Suprema, Connaissance (Ur) 4, Connaissance (Byzantium Secundus) 4, Machine pensante +4, masqué, alimentation interne ; Œil de l'ingénieur (Cybersens : loupe/télescope, Infra-rouge, Perception +1 (vue), alimentation interne, masqué)

La plupart des assassins des Mains d'Alexius sont aussi des spécialistes de la démolition. Ils sont en général dépourvus de pouvoirs psychomanciens.





AIDES DE JEU



L'œil, les Mains et Chamon Mazarin

combat) Fanatiquement dévoué à l'Empereur (+2 pts : -2 Calme quand Alexius est critiqué devant la Main)



Démolition

Cette activité est souvent couplée à la précédente, car les conspirateurs ont la fâcheuse tendance d'accumuler de grandes quantités de babioles destructrices pour appuyer leur action. Même si les charges explosives sont rarement dédaignées, les Mains essaient souvent de maquiller le nettoyage en une catastrophe naturelle (par exemple, sur Byzantium Secundus, une inondation).

Les Mains dont la démolition est la spécialité sont peu nombreuses, mais la plupart des autres membres de l'ordre ont des notions dans cette discipline.

Chantage

L'assassinat et la démolition ne sont pas forcément les meilleures réponses à une menace particulière. Souvent, un ennemi impuissant est bien plus utile qu'un ennemi mort. C'est pour ça que les espions des Mains ont souvent recours au chantage, tandis que les assassins et les démolisseurs se chargent de mettre en œuvre les représailles.

Cette méthode de neutralisation de l'ennemi est actuellement la plus utilisée par les Mains, même si la quantité d'assassinats est encore importante. Le développement du chantage a conduit beaucoup d'assassins des Mains à se recycler dans le chantage.

Récupération

De temps en temps, l'action des Mains consiste à récupérer des biens, des inventions, des découvertes intéressant l'Empereur. Cela peut aller d'un sceau de succession à des artefacts annunakis ou républicains que leur découvreur a jugé indigne de la possession par quiconque autre que lui-même. Toutefois, cela concerne le plus souvent des objets volés, Alexius ayant confié à l'œil Impérial le rôle de récupérateur d'artefacts.

Sur les 64 agents des Mains, 30 sont affectés à la surveillance du Monde Trône. Cela ne fait que 34 autres agents sur le reste des Mondes Connus. Pour fonctionner correctement, l'organisation des Mains a donc besoin d'informations récupérées par d'autres factions ou organisations. De son côté, l'œil Impérial ignore tout ou presque des Mains d'Alexius.

Pendant, certains agents de l'œil sont fanatiquement dévoués à l'Empereur. Ceux-là sont en contact permanent avec certaines Mains et leur fournissent des informations de premier ordre. De plus, Chamon Mazarin entretient un réseau d'espions performant qu'il n'a pas hésité à mettre au service de la toute nouvelle organisation. Il a en effet participé à la création des Mains, quoique pas autant que Bran Botan vo Karm.

Actuellement, Chamon Mazarin sélectionne parmi ses plus jeunes recrues celles qui seront le plus à même de rentrer dans ce qui est sans doute l'organisation d'espionnage la plus secrète des Mondes Connus : les Mains d'Alexius.



En termes de jeu

Toutes activités

- **Caractéristiques :** Dextérité, Perception
- **Compétences innées :** Compétence de combat (Mains nues, Mêlée ou Tir), Discrétion, Observation
- **Compétences acquises :** Alphabet (Teyrien), Connaissance (ennemis de l'Empereur), Premier soins
- **Qualité & Défauts :** Discipliné (2 pts : Calme +2 dans les situations de

Espionnage

- **Caractéristiques :** Intelligence, Extraverti, Calme
- **Compétences innées :** Charme, Intimidation
- **Compétences acquises :** Baratin, Bureaucratie, Communication (Comédie), Connaissance de la rue, Empathie, Enquête, Etiquette, Force d'âme, Fouille, Pistage, Stoïcisme
- **Oculte :** Psi (Psyché, Sixième Sens)
- **Atout :** Synthé-visage (7 à 15 pts)

Assassinat

- **Caractéristiques :** Force, Endurance, Calme
- **Compétences innées :** Esquive, Vigueur
- **Compétences acquises :** Acrobatie, Arbalètes, Armes de Jet, Concentration, Crochetage, Force d'âme, Stoïcisme
- **Atout :** Poison : loukoums (3 pts / dose)

Démolition

- **Caractéristiques :** Endurance, Tech, Calme
- **Compétences innées :** Esquive, Vigueur
- **Compétences acquises :** Concentration, Crochetage, Force d'âme, Guerre (Armes lourdes, Explosifs), Rédemption Tech (Bricolage), Stoïcisme, Survie

Récupération

- **Caractéristiques :** Intelligence, Tech, Calme
- **Compétences innées :** Esquive, Vigueur
- **Compétences acquises :** Concentration, Conduite (au choix), Connaissance de la rue, Crochetage, Force d'âme, Rédemption Tech (Bricolage), Stoïcisme, Survie
- **Oculte :** Psi (Psyché, Sixième Sens)





Anguille sous roche est le scénario du TIL (Tournoi Insa Lyon) de 2004, organisé par le CLUJI (Club Jeux et Imaginaire) de l'INSA de Lyon en avril. C'est un one-shot qui plonge les joueurs dans une sombre histoire de faux-semblants sur Aylon. Il est prévu pour un groupe de 5 joueurs et dispose de personnages pré-tirés (décrits à la fin de ce numéro) que nous vous conseillons plus que vivement d'utiliser si vous ne voulez pas passer des heures à ré-écrire le scénario. Ici, tous les personnages sont des ukaris, dont une majorité appartiennent aux clans traditionnalistes s'opposant aux humains. Afin de rendre au mieux l'atmosphère particulière de ce scénario, nous vous recommandons vivement la lecture des suppléments Les enfants des Dieux et Imperial Survey : al-Malik Fiefs. Vous trouverez cependant à la fin du scénario un petit point de background.

Commentaires et Précisions de l'auteur

Ce scénario se déroule sur Aylon, un monde dirigé par la maison royale Al-Malik. Le concept du scénario est assez simple : le pouvoir Al-Malik est exercé depuis la capitale de cette maison, sur Istakhr. Mais tout porte à croire que le renouveau de la Maison viendra de la branche familiale d'Aylon. Aussi le Duc Hakim organise-t-il l'assassinat de son cousin en faisant porter la responsabilité aux Ukar, une espèce xénomorphe qui a un statut d'inférieure depuis deux mille ans. Les PJs devront enquêter sur un incident étrange et remonter la piste pour éviter le pire avant qu'il ne se produise. Bien entendu, les fausses pistes sont nombreuses et seule la fin révélera la réalité du complot. L'idée maîtresse est la suivante : Diviser pour mieux régner.

Sommaire

Synopsys.....	26
C. 1 : La mission.....	27
C. 2 : Le clan Bentek.....	28
C. 3 : Suivre la piste jusqu'à Sajik.....	30
C. 4 : Découvrir la face cachée.....	32
C. 5 : Qui faut-il sauver ?.....	33
La fin, déjà.....	34
Annexe 1 : Quelques précisions de background.....	34
Annexe 2 : Les PNJs.....	37
Annexe 3 : Les PJs.....	39

SYNOPSIS

Le Duc Hakim Al-Malik a pris la décision d'éliminer son cousin, le Duc Selim Oscar Al-Malik d'Aylon, qui lui fait de l'ombre et dont la fille Safa est un élément perturbateur dans l'unité affichée de la Maison. Il a fait appel aux services du Mutashi pour mettre le meurtre du Duc sur le dos des Ukar des Clans Rebelles de la planète.

Un agent Mutashi, équipé d'un synthé visage se fait passer pour un agent secret de l'Agence Jakovienne et fournit des armes à des guerriers du Clan Rebelle Bentek pour qu'ils puissent et assassiner le Duc et commencer un semblant d'insurrection. Le meurtre et

pendant la partie de chasse annuelle, qui célèbre l'anniversaire du Duc.

Tout ne se passe pas comme prévu.

Le Duc Hakim sent bien que son règne n'est pas des plus brillants, malgré les efforts qu'il fournit. De nombreuses rumeurs montent parmi ses vassaux et son service de renseignement lui a fourni un rapport détaillé sur la popularité croissante du Duc Selim Oscar al-Malik d'Aylon. Si cela devait se concrétiser, il souffrirait d'une destitution par son vassal ou l'une des membres de sa famille, notamment la fille de ce dernier, Safa.

Afin de prévenir cela, le Duc Hakim prend la décision d'éliminer son rival, et de distribuer ses fiefs aux vassaux en colère. Mais personne ne doit pouvoir remonter à lui, aussi fait-il appel aux services du Mutashi.

Celui-ci imagine de faire porter le meurtre du Duc sur le dos des Ukar des Clans Rebelles. Cela détournera l'attention et depuis la dernière insurrection, tout le monde sait que les Décados sont derrière eux. Encore un

moyen pour accroître la popularité du Duc s'il venait à déclarer une nouvelle guerre aux ennemis héréditaires de sa maison.

Mais les PJs vont se mêler de l'histoire et contrecarrer ce plan.



LES PERSONNAGES JOUEURS

Vren Karno Nata

Est un Humain, membre du Mutashi. Il porte en permanence un synthé visage qui reproduit parfaitement les traits du visage d'un guerrier ukar du clan Tontha, Vren Karno Nata, dont il a pris la place voici plusieurs années. Il en a un deuxième dans son sac ce qui lui permet de maintenir son identité en continu, malgré les périodes de repos de douze heures de ces artefacts.

Il a néanmoins subit le rite des Baa'Mon à plusieurs reprises pour couvrir son identité et se fondre plus encore parmi la population du clan. A force de fréquenter les Ukar, il a appris à les respecter comme des ennemis valeureux.

Il envoie régulièrement des rapports sur l'état du clan mais n'a pas de rôle actif plus avant. C'est une



taupe, qui pourrait être activée si le besoin s'en faisait sentir. Il est originaire de la surface et connaît bien la cité de Sajik.



Alya Permahnadi Tontha

Est une Ukar, prêtresse Banjak, membre du Clan Tontha, originaire de Kordeth. Elle a été envoyée sur Aylon par le Nadakira lui-même afin d'y être ses yeux et sa bouche au sein du Clan. De nature plus pacifique, elle comprend les nécessités de la politique du chef spirituel des Ukar et applique sans remords les missions qui lui sont confiées.

Elle est arrivée depuis quelques mois sur Aylon et a de nombreux contacts parmi les membres du clergé Banjak. C'est la plus haute autorité du culte dans le clan Tontha. Les prêtres de rang inférieur lui rapportent les informations qu'ils collectent au sein de la population.

Le Clan Tontha, sur Kordeth, lutte contre les Clans Alliés et les Humains pour reprendre le contrôle de la planète. Il a quelques clans mineurs sous son influence. Elle a voyagé dans l'espace pour venir jusqu'à Aylon. Elle est donc plus au fait des technologies utilisées dans l'espace et à la surface.



Kantara Sigret Dwan

Est une Ukar, guerrière du Clan Dwan, l'un des Clans Alliés. Son clan a des liens d'alliance avec le Clan Tontha. Elle est envoyée dans ce cadre-là pour aider à faire la lumière sur l'histoire en cours.

Elle a servi dans l'armée Al-Malik durant les Guerres Impériales, en tant que soldat de la guilde des Recruteurs, sous les ordres du Baron Farid Abdul Al-Malik. Elle fut son garde du corps pendant plusieurs années et un respect mutuel s'est installé entre eux deux.

Elle se bat principalement avec deux kraxi, qui sont normalement fixés

en permanence à sa ceinture. Elle connaît la surface et notamment la ville de Sajik.



Akita Bonté Tontha

Est un Ukar, guerrier du Clan Tontha. Il est secrètement membre du Bava, et soutient leurs actions mais n'a jamais participé à un quelconque attentat. Il est recherché par les autorités Al-Malik à cause de cet engagement politique.

Il suit la Voie de Ronga, issue du Fidwontha, « La Voie Au-delà des Dieux », et plus particulièrement le Jox-Kai-Von de Gisdrom, le maître d'arme disciple de Ronga.

Il n'a été que très rarement à la surface et n'aime pas cet endroit trop ouvert vers le ciel.



Liang Nartoc Tontha

Est un Ukar, guerrier du Clan Tontha. C'est un ancien artisan, armurier, qui a pratiqué son art pour maintenir en conditions opérationnelles les unités ukar des Al-Malik lors des Guerres Impériales.

Il connaît peu la cité de Sajik. Il se bat plutôt bien au pistolet ka-maula et est un des rares à savoir les améliorer ici-bas. Il sait également entretenir des armes à énergie simple ou des objets électroniques peu évolués. Il connaît un armurier Ingénieur à la caserne du 2ème régiment ukar de Sunval.



CHAP. I : LA MISSION

Précision

Les Personnages sont tous des membres ou des alliés du clan Tontha. A ce titre, ils peuvent circuler librement sur les territoires de ce clan,



sans être inquiétés. De toutes façons, leur identité clanique est tatouée sur un Baa'Mon frontal. La membre du Clan Dwan possède un laissez-passer émis par Kingan oj Tontha en personne.

La convocation

Kingan oj Tontha est le chef du clan. Il a convoqué le soir les PJs pour qu'ils viennent le lendemain matin dans sa demeure pour un grave problème. Celle-ci a une forme de dôme ovale en galisp, une plante vivante presque minérale.

Une raffinerie de pétrole a explosé il y a deux semaines, en périphérie de la cité de surface de Sajik. Des membres du clan Bentek sont suspectés de s'être rendus à la surface pour perpétrer cet attentat. Ce n'est pas normal puisque tous les clans mineurs ont reçu comme ordre de ne plus s'agiter, depuis la fin sanglante de la révolte de 4992. Le souci est que cette raffinerie était très importante pour la cité et que les humains vont certainement chercher à en savoir plus sur les auteurs et commanditaires de cet attentat. Cela ne convient nullement au chef qui cherche à protéger son clan et à le laisser loin des affaires des humains.

Ces informations proviennent d'alliés du Clan Dwan, qui ont envoyé Kantara Sigret Dwan pour aider à mettre en lumière toute l'affaire. Il faut donc se rendre auprès du clan Bentek pour savoir pourquoi et surtout qui est à l'origine de cet attentat. Il convient également de mettre un terme à ce remous terroriste avant que les conséquences ne deviennent fâcheuses pour le Clan Tontha.

Dejeuner commun

Ce premier moment de calme permet aux PJs de réfléchir à la situation, et de commencer à se présenter un peu plus. Ils doivent partir enquêter auprès du Clan Bentek.

Préparation du voyage

Laissez-les emporter ce qu'ils



SCÉNARIO - ANGUILE SOUS ROCHE



souhaitent comme nourriture sachant que le voyage ne devrait durer que trois jours pour l'aller. Comme le territoire dans lequel ils vont évoluer est sous l'autorité du Clan Tontha, ils ne devraient craindre que les bêtes sauvages, et encore. Peu d'entre elles s'aventurent à proximité des chemins fréquentés par les Ukar.



Voyage vers le Clan Bentek

Le trajet durera trois jours.

Voyage en toute quiétude (Jour 1)

Les PJs devraient arriver au terme du troisième soir au sein du clan mineur. Ils dormiront sur le bord du chemin, sur des aires surélevées ou en retrait du sentier principal. La température et l'humidité seront plaisantes le premier jour, tant qu'ils sont de fait sur les terres appartenant directement aux Tontha.

Le premier soir arrivera alors que cela fait seulement deux heures qu'ils ont abandonné derrière eux le dernier refuge de chasseur.

Deuxième nuit et attaque d'un fauve (Jour 2)

Un gentak bleu, une sorte de tigre des profondeurs, s'approchera du camp attiré par la chair fraîche. Il restera tout d'abord au loin, observant ses proies. Il n'attaquera que si au plus deux PJs sont éveillés à un moment donné et attendra longtemps s'il sent qu'une seule proie sera bientôt disponible.

Cascade et embuscade au point de passage (Jour 3)

Au milieu de la troisième journée, alors que le chemin suit au milieu des rochers un ru, les PJs arrivent en vue d'une cascade, qui surplombe d'une dizaine de mètres le chemin en contrebas. Alors qu'ils s'apprêtent à descendre, soit en sautant sur les rochers le long de la paroi, soit en rappel avec une corde, une voix menaçante se fait entendre. A vingt mètres du pied de la chute, un groupe de six chasseurs du Clan Bentek les aperçus et n'apprécie sensiblement

pas cette intrusion. Ils se sont dissimulés derrière des stalagmites qui leur offrent une excellente protection.

Ce groupe est une sorte de patrouille de frontières mais ils ne cherchent pas à attaquer les PJs, plutôt à les renvoyer d'où ils viennent et ne se battront pas jusqu'à la mort, mais plutôt jusqu'à une blessure grave. Leur meneur se nomme Nythol. Ils ne déclencheront pas les hostilités physiquement mais seront assez ferme verbalement.

Aux PJs de trouver un moyen pour descendre la cascade et atteindre le clan sans encombres.

Dénouements possibles :

- Combat dont les PJs sont victorieux : les chasseurs respectent leurs adversaires et les conduisent au Clan, mais nombre de personnes leur seront hostiles à l'arrivée.
- Combat dont les chasseurs sont victorieux : ils renvoient les PJs vers le clan Tontha, avec comme message que le clan Bentek n'a plus besoin de ses soi-disant protecteurs, ce qui dégènera en fort conflit au retour des Pjs.
- Négociation : les chasseurs ne souhaitent pas offenser les membres de leur clan suzerain et les conduisent de mauvais gré au Clan, sans effusion de sang.
- Repli et retour avec des guerriers supplémentaires : les chasseurs s'inclineront devant la force affichée par le clan suzerain et les conduiront au Clan.

Le lendemain, le trajet est calme notamment à cause de la tension entre les deux groupes, chacun surveillant l'autre.



Le clan des forgerons de kraxi



CHAP. 2 : LE CLAN BENTEK

[Jour 4]

La population est faible avec environ une cinquantaine d'adultes de chaque sexe et une vingtaine d'enfants. Ce sont essentiellement des artisans. Il n'y a que deux guerriers et huit chasseurs avec eux. Ceux-ci assurent la protection et la force armée du clan. Les habitations sont réparties sur plusieurs petites cavernes reliées les unes aux autres comme un chapelet de perles.

La première caverne comporte cinq maisons, dont une porte ostensiblement sur un mur une affiche du Mouvement Bava. La seconde comporte essentiellement une grande habitation en galisp, entourée de plusieurs ateliers de forgerons. Ceux-ci fabriquent principalement des armes, avec des apprentis à leurs côtés.

Kordir oj Bentek est le chef du clan. Il n'a qu'un seul fils, Fordir. Celui-ci vit avec lui depuis le décès de son épouse d'une maladie il y a plusieurs années.

Lors de la traversée de la deuxième caverne, un apprenti lance une insulte à Kantara Sigret Dwan, sur le fait qu'elle est une traîtresse, une collabo des Humains.

Selon la réaction des PJs, cela peut tourner :

- En duel entre l'apprenti et la PJ (ou un de ses champions)
- En bataille rangée entre les forgerons d'un côté et les PJs de l'autre
- En joute verbale

Sauf dans le cas du duel, au bout de quelques instants, le fils du chef sort de la demeure principale. A ce moment-là, les membres du clan s'arrêteront. Il pourra donc « inviter » les PJs à pénétrer dans la résidence du chef.

La demeure du chef (1ère fois)

Fordir, le fils du chef, monte la



SCÉNARIO - ANGUILE SOUS ROCHE



garde derrière la porte de la demeure, alors que deux chasseurs sont de faction devant la résidence elle-même. Il porte sur son bras gauche le Baa'Mon du chasseur qui a tué seul son premier gentak bleu. Il accueillera les PJs et les introduira dans la pièce principale où son père les recevra, assis sur une sorte de trône couvert d'une peau du même animal.

Alors que les PJs pénètrent dans la demeure de Kordir oj, ils croisent deux guerriers au regard fier qui en sortent, en prenant bien soin d'éviter de les bousculer. Ils pourront peut-être remarquer que l'un des guerriers porte des marques de brûlures sur le bras droit, lesquelles marques sont récentes, et pourraient provenir d'une déflagration.

Voici ce que Kordir oj leur révélera selon les questions que les PJs posent :

- Le Clan Bentek est et reste un vassal du Clan Tontha.
- Le Clan Semnior est un rival de longue date qui ne cherche qu'à nuire au Clan Bentek parce qu'il est jaloux du talent de fabrication des kraxi, en le calomniant.
- Aucun groupe de combat n'est partie à la surface depuis la révolte de 92.

Un groupe de chasseurs a été pris à partie par une meute de gentak bleu et certains furent gravement blessés. Mais les trophées ornent désormais les demeures. Evidemment il ment par omission sur certains points. En voici les raisons :

- Les jeunes guerriers du clan veulent montrer leur valeur en allant affronter les humains.
- Kordir oj Bentek n'est plus à leur yeux un valeureux chef de guerre, depuis qu'il s'est calmé après la révolte de 4988-4992.
- Un étranger est venu proposer des armes technologiques (des pistolets lasers) en échange du soutien de

deux groupes de combat.

- Il ne souhaite pas se mettre le Clan Tontha à dos parce qu'il estime encore leur chef Kingan oj Tontha et lui reconnaît une sagesse qu'il n'a pas.
- Son Ialtach est fort et est mis à rude épreuve par ces événements. Il est sur le point de craquer.

Après avoir répondu à leurs questions pendant quelques minutes, il feint la fatigue et leur propose de passer la nuit en qualité d'invités du clan. Il envoie son fils les mener à une habitation de galisp, confortablement meublée. Elle est dédiée aux invités de marque.

Plusieurs possibilités s'offrent aux PJs pour essayer de glaner des informations. Il y a une taverne dans la quatrième caverne.

Soirée à la taverne

Alors que les PJs rentrent, les discussions s'arrêtent. Tout le monde regardent les étrangers au clan mais le calme apparent ne trompe pas. Ils ne sont pas aimés et ne le seront certainement jamais.

Quelles sont les informations à glaner :

Le tenancier est un membre du Bava. Il communiquera avec le membre du mouvement, une fois celui-ci identifié par la phrase code de reconnaissance :

A la question :

"Ca fait longtemps que je n'ai pas vu quelqu'un noyer un gentak à mains nues ?"

Le tenancier répondra :

"Il est vrai que les rivières sont peu profondes par ici."

Et le contact conclura :

"Oui, il faudrait mieux ne pas s'assommer au fond au cour de la lutte."

- Deux groupes de chasseurs sont partis pendant un mois, et ils viennent de revenir.
- Des membres de ces groupes ont été blessés par des brûlures.
- L'étranger n'est pas reparu.
- La bière est bonne.
- Le clan Semnior n'est composé que de faibles, jaloux de notre art.
- Le clan Tontha ne nous aide pas vraiment (Faux).
- Kordir oj Bentek est un lâche. Ils laissent les autres décider par eux-mêmes et n'a plus d'autorité.

Le tenancier informe celui qui est le contact du mouvement Bava :

"Un humain est venu voici un mois. Il a vendu des pistolets laser et des explosifs contre des kraxi du clan à deux guerriers. Ils sont partis à la surface, à voir la couleur de leur peau. Ce ne sont pas des membres de notre mouvement.

Ils déshonorent les Ukar à se compromettre avec un humain. Se mettre au service d'un humain pour lutter contre d'autres est mauvais. Ce n'est pas en changeant le métal de nos chaînes que nous recouvrerons notre liberté.

Il faut les interroger pour savoir pourquoi ils agissent ainsi.

Si tu dois aller à la surface, en la cité de Sajik, va voir le marchand Edgar Alec Juandaastas. C'est un allié à nous. Il te fournira des informations ou du matériel si besoin. Il tient une échoppe **Aux artefacts ukar** dans le vieux quartier.

Dis lui :

La peau porte les marques de notre existence.

Il répondra :





SCÉNARIO - ANGUILE SOUS ROCHE



Ce sont les traces de notre passé qui nous suivent dans le noir.

Tu concluras par :

Alors que tes Baa'Mon clament fièrement tes actions.

Il saura alors que tu es des nôtres."

Et il lui donne une bourse de trois cents phénix (de l'argent utilisable uniquement à la surface).

Soirée au temple

Le prêtre Shin-Ben Olun Bentek est un serviteur de Saddereaper, auquel il a dédié le petit temple qu'il anime. Il connaît Alya Permknadi Tontha et collaborera avec elle sans aucun problème. Il cherche avant tout à protéger les membres du clan des soucis extérieurs.

Le prêtre leur raconte :

"Un humain est venu au Clan il y a un mois. Alors que les chasseurs cherchaient à le tuer, il en a occis deux avec une arme à énergie, certainement un laser. Il est venu acheter des kraxi en échange de pistolets laser.

Le chef Kordir oj Bentek n'a pas accepté sa proposition. Par contre, deux guerriers, Perten Kam et Niok Srakoi, ont traité directement avec lui. Ils lui ont vendu quinze kraxi de notre clan, contre deux caisses de pistolets laser et des recharges énergétiques. Ensuite il est reparti. Les guerriers ont emmené leurs groupes de combat en chasse pendant le mois dernier. Ils ne sont revenus qu'hier et certains des chasseurs étaient blessés par des brûlures.

L'homme était grand, à la peau pâle, habillé en cuir noir. Il portait un symbole vert peint sur sa poitrine, une mante religieuse. Cela m'a rappelé l'époque de l'insurrection. Je crains que les guerriers n'aient commis des actes qui se retourneront contre le clan tout entier"

Une fois leurs informations collectées, les PJs se prépareront à

revoir le chef du clan le lendemain matin.

Le demeure du chef Kordir (2ème fois)

Les gardes sont encore présents devant l'habitation. Fordir est présent et un peu rembrunit. Il sent que son père a du mal à contrôler son Ialtach. Il accueillera les PJs et les introduira dans la pièce principale où son père les recevra, debout devant son trône, les yeux rouges d'une nuit d'insomnie.

N'attendant pas que les PJs parlent, il commence tout de suite :

"Je sais que je n'ai pas été honnête hier soir envers les envoyés du clan Tontha et il me faut m'affranchir de mes erreurs. Deux de mes guerriers, que vous avez aperçu hier, ont accepté de commercer avec un humain. Il leur a vendu des armes, des pistolets laser, pour qu'ils reprennent l'insurrection contre les Al-Malik."

Il crache par terre.

"Je ne peux pas le supporter mais je n'ai plus la force pour me battre contre eux. Si vous pouviez les rattraper avant qu'ils ne commettent d'autres erreurs, cela me soulagerait. Je crains qu'ils ne retournent à la surface commettre d'autres crimes."

Il attend la réponse quelques instants.

Selon la réaction des PJs, la situation se terminera calmement ou pas :

- S'ils lui promettent de l'aider sans l'humilier, il se calmera un peu et leur souhaitera qu'Anikrunta veille sur eux. Puis il les laissera partir, non sans leur avoir fourni des vivres.
- S'ils décident de l'aider mais lui adressent des reproches, il les insultera (c'est son Ialtach qui se dévoilera) et les chassera de sa

demeure mais murmurer pour qu'Anikrunta les aide.

- S'ils l'humilient, il se déchaînera, les insultant, eux et leurs clans, les provoquant en duel, appelant ses gardes et son clan à se battre contre eux.

Une fois les PJs partis du village, ils n'auront plus qu'à aller vers la cité de Sajik en suivant les traces fraîches des guerriers, ou à retourner au clan Tontha pour faire leur rapport. La deuxième solution les retardera et devrait compromettre en partie la suite.



CHAP. 3 : SUIVRE LA PISTE JUSQU'À SAJIK

Sur la piste des guerriers

Les PJs ont au moins un jour de retard sur les deux groupes de combat du clan. Ils pourront néanmoins en suivre la piste assez facilement pendant deux jours, alors qu'ils sont encore sur les terres du clan Bentek. Ensuite cela devient de plus en plus difficile à suivre précisément. Mais ils pourront s'en sortir de deux manières :

- Soit en pistant les groupes de combat (ils comprennent dix Ukar qui sont pressés et ne prennent donc pas trop le temps d'effacer ou de camoufler leurs traces) ;
- Soit en se rappelant quel est le passage de sortie le plus proche (connu par Kantara Sigret Dwan et Akita Bonté Tontha).

Le trajet doit durer cinq jours. Si les PJs n'ont pas été particulièrement discrets, deux Ukar des groupes de combat sont laissés en arrière pour les mener sur des fausses pistes à partir du troisième jour.

La dernière demi-journée est une ascension dans une espèce d'escalier en colimaçon étroit taillé directement au cœur de la roche. Seul un Ukar à la fois peut se faufiler comme un anguille dans le goulet. C'est un excellent





SCÉNARIO - ANGUILE SOUS ROCHE



endroit pour une embuscade.

L'arrivée à la surface est un choc pour ceux qui n'y sont jamais allés. Il n'y a pas de toit de caverne au-dessus et le soleil brûle atrocement la peau. Appliquer un malus de 3 à tous les jets des nouveaux surfaciens le premier jour, de 2 le deuxième jour et de 1 le troisième jour. S'ils ne se protègent pas du soleil brûlant du désert, faites faire des jets d'Endurance + Vigueur pour ne pas prendre d'insolation, et donc migraines, vomissements, fièvres intenses.

Le point d'émergence à la surface est une zone subtropicale désertique.

Le poste d'observation

Une fois l'ascension terminée, les PJs arrivent dans une pièce circulaire d'une quinzaine de mètres de diamètre taillée à même la roche. Il y a une ouverture horizontale, comme une fissure dans la paroi nord, qui permet de voir le sable du désert qui s'étend à perte de vue devant la paroi de la montagne.

Voici ce qu'ils peuvent trouver en observant et fouillant la zone :

- Il semble que cet endroit soit un poste d'observation Vordwed datant de la guerre entre Ukar et Humains de 2992. Il y a une carte ancienne de la planète sculptée dans la roche.
- Un pan de la paroi peut être déplacée par un volant apparemment rouillé. Cela ouvre sur un chemin de pierre qui descend vers le désert. Il a servi il y a peu.
- Des traces de pas dans la poussière semblent être récents.

Akita Bonté Tontha connaît ce type d'endroit. Le Bava s'en sert comme base de départ à la surface. Il sait donc qu'il y a un moyen de transport dans une cache à proximité du poste d'observation. Il y a également une radio longue portée dissimulée derrière la carte. Elle ne fonctionne pas

actuellement. Une petite réparation serait nécessaire, mais elle est à la portée de n'importe quel électronicien. Une fois sortie dans le désert, en observant la paroi, il trouve un pan de roche suspect. En appuyant à certains endroits, une porte s'ouvre sur une sorte de garage.

Un transport semi-chenillé est rangé à l'intérieur. Il peut recevoir huit personnes, deux à l'avant dans la cabine de pilotage, et six à l'arrière sur des bancs. Il n'a pas de toit fermé, donc le soleil tape fort sur les passagers.

Les traces dans le sable

La piste profonde d'une seule personne part en direction du nord. A cinq cents mètres du poste d'observation, on peut distinguer plusieurs traces dans le sable.

Ces traces sont régulières et ressemblent à la forme d'un fer à repasser géant qui aurait aplanit un peu la zone avant de repartir vers le nord-est. Autour il y a les traces de plusieurs personnes. En fait il s'agit de la trace d'un engin à répulsion peu évolué. Il est arrivé de la cité de Sajik, a pris en charge des passagers, puis est reparti dans la même direction.

Donc, les groupes de combat sont bien partis en direction de la cité et étaient attendu ou ont prévenu quelqu'un qui les a récupérés.

Voyage jusqu'à la cité

Le voyage dans le désert est plutôt long avec le chenillé et des détours sont nécessaires, notamment lors de la traversée de la chaîne de montagnes qui sépare le désert de la cité. Il faudra trois jours au chenillé pour atteindre les abords de la ville.

Néanmoins, en haut du col, à mille huit cents mètres d'altitude, on distingue la forme de la cité au loin, ainsi qu'une colonne de fumée qui

monte de la périphérie sud-est, la raffinerie en feu.

Sajik, la première cité

Ce fut la première cité construite par les colons ukar lorsqu'ils débarquèrent sur la planète voici plus de deux mille ans. C'est une cité plutôt étendue, au bord de l'océan, avec des bâtiments peu élevés et une blancheur quasi-omniprésente sous le soleil.

Arrivée en ville

En s'approchant plus, les PJs abordent la cité par des banlieues résidentielles où des transports en commun sur glisseurs parcourent les quartiers pour déplacer les travailleurs. L'odeur du pétrole en feu est présente dans la cité. Elle se mélange avec l'odeur de l'iode issue de la mer toute proche.

Les PJs verront rapidement que la très grande majorité des véhicules en services sont des glisseurs ou des appareils mécaniques, tels des vélos. Il n'y a presque aucun véhicule à essence en service actuellement. Neuf personnes sur dix sont des humains à la peau basanée. Il n'y a pratiquement aucun Ukar dans les rues extérieures de la cité.

Vous pouvez accroître la tension auprès des PJs en faisant passer une patrouille de police à proximité, sachant que tous sauf Kantara Sigret Dwan sont des hors-la-loi pour les humains. Et la majorité des humains ne savent pas la différence entre deux clans d'Ukar, mais lorsque ceux-ci sont en groupe, portent ostensiblement des armes, ont la peau très blanche, cela ne peut rien présager de bon.

Au mieux les gens les évitent, éloignent leurs enfants, au pire ils se montrent insultants sur leur passage, voir cherchent à les défier en les rabaisant verbalement. Il serait intéressant que les PJs pensent à s'acheter des vêtements, dans une boutique, pour cacher leur équipement rustique, qui trahit complètement leur origine souterraine.





SCÉNARIO - ANGUILE SOUS ROCHE



Le vieux quartier

La boutique d'Edgar Alec Juandaastas, Aux artefacts ukar, n'est pas difficile à trouver dans la médina que constitue le vieux quartier. La proportion de xénomorphes y est plus importante. De la terrasse du café d'en face, on peut voir que l'activité de la boutique est plutôt limitée. Mais il n'y a personne qui surveille le marchand, semble-t-il.

La vitrine montre des objets soi-disant certifiés originaux des profondeurs alors que ce ne sont que des babioles à touristes fabriqués sur Istakhr. L'homme présente des traits étranges. Il ressemble pour partie franchement à un humain de type caucasien et pour partie à un Obun, le peuple cousin des Ukar. Normalement il n'y a pas de fertilité interraciale entre les humains et les enfants des dieux.

Celui-ci serait une exception. Peut-être est-ce parce qu'il est un Juandaastas, cette maison noble qui a toujours défendu la cause des xénomorphes, et dont les membres ont des concubines Obun très fréquemment.

Une fois le contact établi par le membre du Bava par les phrases suivantes :

Dis lui :

"La peau porte les marques de notre existence."

Il répondra :

"Ce sont les traces de notre passé qui nous suivent dans le noir."

Tu concluras par :

"Alors que tes Baa'Mon clament fièrement tes actions."

Il révèle aux PJs :

- Plusieurs Ukar des Clans Traditionalistes récemment arrivés en ville sont cachés dans les égouts.
- Il existe une entrée sous sa boutique.

• Ce ne sont pas des membres du Bava.

• Ce sont eux qui ont fait exploser la raffinerie.

Il leur proposera de les conduire en-dessous au cours de la nuit et leur fixe rendez-vous à minuit à sa boutique.

La guilde des Recruteurs

Cette guilde possède un bâtiment d'intérim et une armurerie sur la Place des Croissants, dans le quartier des artisans. Kantara Sigret Dwan souhaitera certainement y aller.

Voici les informations à y glaner :

- Plusieurs Ukar des Clans Rebelles récemment arrivés sont cachés en ville mais personne ne sait où.
- Après-demain aura lieu la partie de chasse annuelle célébrant l'anniversaire du Duc Selim Oscar. Toutes la Jet Set sera présente, y compris des ambassadeurs des Clans Alliés des Ukar.
- L'explosion de la raffinerie était due à des explosifs puissants, certainement d'origine militaire. Des kraxi de qualité ont été retrouvés dans le corps de plusieurs gardes tués lors de l'intrusion.

Le point de contact du Mutashi

Il existe une boîte de nuit très à la mode dans le Quartier des Ambassades. Vren Karno Nata sait qu'il peut y trouver un membre du Mutashi en permanence. Il lui suffit de chercher celui qui porte des lunettes noires et une oreillette et qui offre des tournées ostensibles à tous les gens étranges de passage.

Il trouvera que Khaled Karim Al-Malik est celui-ci. C'est le responsable de la branche locale du service. Il est habillé d'un costume sombre, tiré à quatre épingles, portant sur la poche

pectorale gauche une discrète croix de l'Église Universelle.

Une fois la reconnaissance établie, il fixe rendez-vous à Vren Karno Nata pour le milieu de soirée, vers 22h, dans un restaurant Li Halan, le Délice de la Foi.

Il recueillera les informations du PJ et lui confiera un communicateur planétaire qui permet de le contacter sur une ligne sécurisée.

Voici les informations qu'il fournira :

- L'explosion de la raffinerie était due à des explosifs puissants, certainement d'origine militaire.
- Des kraxi de qualité ont été retrouvés dans le corps de plusieurs gardes tués lors de l'intrusion. Donc les Clans Rebelles sont suspectés, notamment le Clan Bentek.
- Des Ukar se cachent dans les égouts mais il ne sait pas où.
- Edgar Alec Juandaastas soutient très certainement la cause xénomorphe. C'est un Juandaastas, après tout.
- Après-demain aura lieu la partie de chasse annuelle célébrant l'anniversaire du Duc Selim Oscar. Toutes la Jet Set sera présente, y compris des ambassadeurs des Clans Alliés des Ukar.



CHAP. 4 : DÉCOUVRIR LA FACE CACHÉE

Cache-cache dans les égouts

Le vieux quartier est plutôt calme au milieu de la nuit malgré les cinq ombres qui le parcourent discrètement.

A minuit, Edgar Alec Juandaastas accueille les PJs dans l'arrière-boutique de son magasin. Il y a là de véritables objets d'artisanat ukar, contrairement à ce qu'on voit en vitrine du magasin habituellement. Cinq tenues de camouflage, à la taille Ukar, ont été prévues. Un guide, Vinguen Glen, les





mènera dans les égouts vers le lieu où des activités ont été rapportés. Après avoir déplacé quelques caisses, une trappe menant aux égouts se révèle. Les PJs descendront à la suite du guide.

L'odeur forte de décomposition émane du réseau souterrain. Les bruits se répercutent loin sous la terre aussi la plus grande discrétion est-elle nécessaire. Il y a une veilleuse tous les cent mètres le long des couloirs. Cela n'éclaire pas beaucoup mais permet de distinguer des silhouettes au loin. Par endroits, il faut traverser la fange pour atteindre l'autre bord qui continue le chemin le long de l'écoulement des eaux usées.

Le guide les emmène pendant une demi-heure dans le réseau labyrinthique alors qu'on entend les rats s'éloigner à l'approche du groupe. Puis il leur indiquera un couloir à prendre. Il leur affirmera que cinq cents mètres plus loin dans cette direction, il y a un collecteur en forme de T. C'est là que se terrent ceux des Clans Traditionalistes récemment arrivés.

Il attendra les PJs s'ils le souhaitent. Sinon, il suffit de remonter par une des échelles à la surface et d'appeler la boutique Aux artefacts ukar pour qu'ils soient récupérés. Il n'ira pas espionner plus avant avec les PJs. Ce n'est pas un combattant.

Etrange réunion

Quelle que soit la méthode d'approche choisie, alors que les PJs s'approcheront, ils verront les événements suivants :

Un homme à la peau pâle, habillé de cuir sombre, portant une marque de la mante religieuse sur son pectoral gauche, apporte deux caisses, maintenues par des mini-répulseurs. Il n'a qu'à les pousser pour qu'elles avancent sans difficulté au-dessus du sol ou de la fange.

Il y a huit Ukar, à la peau très claire, portant des Baa'Mon du clan Bentek sur le front, présents au

rendez-vous. Ils sont déployés sur cinquante mètres de diamètre, les deux guerriers étant au centre.

Il est aisé de reconnaître l'un des Ukar comme étant celui aperçu dans la demeure de Kordir oj Bentek.

L'homme parle et annonce :

"Alors que le cycle nouveau approche, il est temps de reprendre les outils de la forge pour tailler de nos mains notre prochaine destinée. Voici comme promis précédemment les nouveaux outils qui vous permettront de réaliser les missions de paix et de nettoyage.

L'heure de la grand-fête approche et aussi bien au cœur de la jungle que dans la cité solaire, les têtes se courberont sous le poids de la raison des justes. Les tenues d'apparat de vos frères alliés seront nos couvertures au grand jour."

Comment ça personne n'y comprend bien grand chose ?

C'est normal, l'homme, membre du Mutashi, emploie même dans ses missions la Langue Fleurie lorsqu'il parle normalement.

Cela devrait éveiller la suspicion de Vren Karno Nata, puisqu'un agent Décados, quoique très fourbe et très vicieux, ne doit nullement connaître ce langage.

Que veut dire le message pour quelqu'un qui comprend cette Langue :

"Alors que l'anniversaire du Duc Selim Oscar est tout proche, il est temps d'agir en opérant nos attentats armés. Voici les armes promises pour la prise de contrôle et le meurtre.

L'heure de l'insurrection est pour demain. Aussi bien lors de la fête anniversaire au sein de la jungle de Myrd que dans la capitale Sunval nous agirons pour assassiner le Duc Selim

Oscar et son armée. Nous nous ferons passer pour des membres des Clans Alliés pour pouvoir nous cacher de nos ennemis."

Les Ukar se répartiront les pistolets blaster. Un groupe prendra aussi plusieurs kilos d'explosifs.

Fuite ou poursuite

Puis les insurgés se sépareront à nouveau et repartiront par le couloir de gauche (alors que les PJs étaient arrivés par le couloir du bas, dans la forme en T) pour le groupe avec l'humain et par le couloir de droite pour le groupe avec les explosifs.

Quel que soit le groupe suivi, la poursuite sera sensiblement la même. Après une demie-heure dans les égouts, le groupe d'insurgés remonte à la surface par une échelle. Elle débouche dans un entrepôt d'une usine désaffectée. Un portail métallique roulant est ouvert.

Là, un van glisseur noir, avec une tourelle laser amovible, immatriculé à l'ambassade Décados, prendra à bord le groupe de combat. Il partira rapidement à travers la ville. Le portail métallique commencera à se refermer aussitôt le van en route.

Les PJs doivent se trouver face à un dilemme. Ils ne peuvent suivre les deux groupes complètement.

Un des groupes part pour la fête annuelle du Duc dans la jungle de Myrd, l'autre pour faire exploser une caserne à Sunval, tous deux à plusieurs milliers de kilomètres de Sajik.



CHAP. 5 : QUI FAUT-IL SAUVER ?

Choix : le Duc ou la cité ?

Quels sont les intérêts des PJs pour sauver l'une ou l'autre des cibles :

Sauver le Duc

En tant qu'agent du Mutashi, Vren Karno Nata voudra sauver son suzerain. En tant que membre du



Bava, Akita Bonté Tontha voudra sauver celui à qui les requêtes d'amélioration du statut des clans pourront être soumises. En tant que prêtresse, Alya Permaknadi Tontha voudra certainement préserver le symbole plutôt que la masse.

Sauver la garnison

En tant qu'ancien soldat, Kantara Sigret Dwan souhaitera sauver ses semblables. En tant que soldat également, Liang Nartoc Tontha voudra éviter la mort d'innocents soldats, face à la vie d'un tyran.

Il convient de laisser aux PJs le temps de la réflexion quitte à leurs soumettre des arguments.

Quoi qu'ils décident, ils contacteront certainement :

- Khaled Karim al-Malik pour lui faire part de la tentative d'assassinat. Celui-ci leur proposera de les récupérer, de les emmener en limousine à l'aéroport et de les intégrer dans l'ambassade Siddir pour la partie de chasse.
- Le Baron Farid Abdul al-Malik pour lui faire part des deux menaces. Celui-ci leur proposera de les récupérer dans un avion de transport militaire et de les amener à Sunval pour aller rapidement intercepter les poseurs de bombes.

La cité de Sunval

La caserne est un des grands bâtiments dans la périphérie de la capitale. Elle est située non loin de l'astroport de la planète.

Une partie de la caserne est occupée par le 5ème régiment de choc Ukar. C'est en se faisant passer pour des membres de cette unité que le groupe de combat compte rentrer dans l'enceinte du bâtiment et aller piéger l'armurerie et les dortoirs.

Au cours de la nuit, le groupe de combat s'active et va faire exploser l'ensemble des cibles.

Solution possible

Les PJs contactent Baron Farid Abdul à l'arrivée et il leur suggère de surveiller de près l'endroit. Ils repèrent les membres du clan BenteK alors que ceux-ci vont activer les explosifs.

S'ensuit une bataille rangée, au milieu de la cour de la caserne, en jouant à cache-cache derrière les tanks et autres jeeps stationnés là.

La partie de chasse annuelle

La réception est donnée dans la jungle, loin de toute ville. C'est l'occasion pour le Duc Selim Oscar d'étaler sa puissance aux yeux de ses vassaux et autres clients. Un millier de serveurs et d'invités s'affairent au campement monté pour la circonstance en bordure de la forêt. Toutes les guildes sont représentées ainsi que des délégations des clans Dwan et Siddir.

Le service de sécurité est plutôt restreint, vu le nombre de personnes en armes. La chasse consiste à poursuivre des bêtes féroces à travers la forêt, sur des plates-formes glisseurs légères. Chaque groupe est armé et équipé d'un pilote si nécessaire.

La plus noble prise est le Minktwai, une sorte d'oliphant de douze mètres de haut à six pattes, les quatre antérieurs pouvant servir de pattes comme de mains.

Solution possible

Les PJs sont sur une plate-forme glisseur et suivent celle du Duc Selim Oscar.

Alors qu'un Minktwai est rabattu vers les deux groupes, une troisième plate-forme surgit de la forêt et attaque celle du Duc, le déséquilibrant dangereusement. Si le Duc tombe par terre, la créature, déjà énervée par les tirs de lasers des rabatteurs, risque de charger et de le piétiner.

A nos héros de terrasser la bête et

les assaillants pour sauver leur peau et celle du seigneur Al-Malik.



LA FIN, DÉJÀ !

Elle peut être très différente suivant vos joueurs. Mais voilà ce qui peut se passer suivant les différents cas :

- Si le Duc est sauvé, il les recevra dans sa tente privée, en compagnie de Khaled Karim. Un homme en retrait, au crâne rasé, signe fréquent de pouvoirs psychiques, murmura à l'oreille du Duc de ne pas accorder de crédit à ces hors-la-loi. Le Duc les remerciera mais n'acceptera aucune requête et leur accordera simplement l'amnistie pour les personnes tuées au cours de son sauvetage. Puis il les renverra dans leurs foyers.
- Si la caserne est sauvée, il n'y aura pas de soulèvement à la capitale. Le Baron Farid Abdul les félicitera, enfin surtout son ancienne garde du corps Kantara Sigret Dwan. Pour les autres, il leur adressera un sourire méfiant et renverra tout ce joli monde se faire voir sous terre, poliment.



ANNEXE I : QUELQUES ÉLÉMENTS DE BACKGROUND

Beaucoup de ces éléments sont tirés des suppléments Les enfants des Dieux, édité par Ubik et Imperial Survey : al-Malik Fiefs, édité par Holistic Design.

Présentation générale du cadre

La partie se déroulera dans les cavernes profondes et nombreuses sous la surface d'Aylon dans un premier temps puis dans une importante ville de surface, Sajik.

La planète Aylon

La Maison Royale Al-Malik possède, à la fin des Guerres Impériales, les



SCÉNARIO - ANGUILE SOUS ROCHE



systèmes stellaires d'Istakhr, de Shaprut, de Criticorum et d'Aylon. La capitale de la Maison se trouve sur Istakhr, où réside le Duc. Sur les autres systèmes, un Duc ou un Comte est le plus haut dirigeant local.

Des vaisseaux d'explorations ukar, issus de Kordeth, débarquèrent sur Aylon dans le désert Navraji en 2360. Découvrant qu'elle était habitable, les clans mineurs Vordwed et Bathkasada installèrent une colonie, nommant la planète Sada, ou eau. Sajik était la seule cité de surface qu'ils construisirent. Lorsque la Guerre Civile d'Usturak stoppa la colonisation, les chefs de clans, en grand besoin de troupes, rappelèrent les colons à eux. Très peu désobéirent aux ordres et restèrent. Dans le grand nord certains membres du Clan Vordwed creusèrent des galeries profondes, retournant à la vie souterraine de leurs ancêtres. Dans le vaste désert Navraji, un petit clan de chasseurs refusa l'appel. La Guerre Civile d'Usturak détruisit complètement la motivation de colonisation spatiale des Ukar pendant plusieurs siècles.

Dans les années 2500, des colons humains arrivèrent et nommèrent cette planète, El Dorado, d'après une cité d'or légendaire. Ils s'installèrent juste au sud de l'équateur et fondèrent Navarre et New Seatul. En nombre de près d'un million en 2800, les colons arrivèrent sur ce nouveau monde frontière. C'est sur Aylon, sur la Colline du Prophète, que Zacharie prêcha son premier message aux Mondes Connus après avoir contemplé la Sainte-Flamme sur le monde perdu de Yathrib.

Thodun Sharakta oj Malak réunifia les clans de Kordeth dans les années 2900 et relança les voyages spatiaux. Lorsque des éclaireurs rapportèrent que leurs anciennes colonies étaient habitées par une espèce nouvelle nommée « thumin » ou « thumini » dont la population restait réduite. Quelques clans mineurs, proclamant qu'Aylon et Istakhr étaient leurs territoires légitimes, réclamaient la guerre. S'en suivit une guerre violente

entre Ukar et Humains. Les premiers eurent des succès rapides, combinant les troupes d'invasion depuis l'espace avec les troupes troglodytes remontées des profondeurs de la terre. Cette guerre fut le ciment de l'unification de l'Eglise Universelle, puisque Palamède, le premier patriarche, lança la guerre sainte contre ces créatures sans âmes, aux mœurs de barbares. Les Humains finirent par avoir le dessus, lorsque les flottes de grandes maisons combinées à celle de l'Eglise firent le siège de Kordeth. Les Ukar durent plier devant la coalition humaine.

En souvenir de ce conflit, lors de la Chute de la Seconde République, le monde d'Ustar ferma complètement son portail. Il n'a pas été ouvert à nouveau à ce jour.

Les clans qui se sont assujettis aux Humains sont appelés les Clans Alliés. Ceux qui se sont enfouis sous terre, et continuent la lutte, sont les Clans Rebelles, ou Clans Traditionalistes. Au cours des Guerres Impériales, entre 4988 et 4992, les Ukar d'Aylon se sont révoltés, sous l'impulsion des Décados. La répression fut sévère.

La planète reste célèbre pour le pèlerinage sur la montagne du Prophète et pour les réserves de chasses conservées sauvages, prisées par les plus grands des Mondes Connus.

Les factions de la planète

Sur cette planète on retrouve plusieurs factions :

- **Les Clans Alliés ukar :** Il s'agit des Clans qui ont signé les accords de paix avec les humains à la fin de la Guerre entre Ukar et Humains. Ils sont reconnus officiellement et peuvent exercer des activités commerciales, et un peu militaire.
- **Les Clans Rebelles ukar :** Il

s'agit des Clans qui ont refusé la domination humaine à la fin de la Guerre entre Ukar et Humains. Leurs membres sont hors-la-loi dans les zones de contrôle humain. Ils se sont enfouis plus loin vers le cœur de la planète, afin d'échapper à tout contact avec les humains et de conserver la pureté de leurs traditions. Ils sont aussi appelés les Clans Traditionalistes.

- **La Maison Royale al-Malik :** Il s'agit de la Maison Royale qui possède le système stellaire d'Aylon, et donc la planète elle-même.

- **Le Mutashi :** Il s'agit du service d'espionnage Al-Malik. Il utilise des synthé-visages, des artefacts technologiques datant de la Seconde République et permettant de reproduire à l'identique le visage d'une personne. La programmation d'un visage est très difficile. Il joue énormément avec les autres services de renseignement en se montrant visiblement dans les endroits où tout le monde suspecte qu'il y a des espions. Il est en lutte permanente avec l'Agence Jakovienne, le service d'espionnage de la Maison Décados.

- **Le Bava :** Il s'agit d'un mouvement terroriste ukar qui cherche à reprendre le contrôle de la planète, à chasser les humains. Ils utilisent la terreur pour atteindre leurs objectifs. La population les soutient très peu ou seulement passivement dans les Clans Alliés, alors que nombre de ses membres sont issus des Clans Rebelles. Depuis la répression consécutive au soulèvement des années 4988 à 4992, nombre d'Ukar ne supportent plus l'oppression et l'ostracisme des Humains. Ceux des Clans Alliés essayent d'éduquer leurs enfants aux mœurs humaines, se créant des amis parmi les membres de la famille Al-Malik. A l'opposé, ceux des Clans Traditionalistes agissent dans l'ombre des cavernes profondes pour préparer des





opérations visant à déstabiliser « les colons humains ». Le Bava est issu de cette dernière mouvance. Plutôt pacifique en façade, il ne parvient pas toujours à contenir les débordements dus au Ialtach de ses membres.

• **L'Agence Jakovienne :** Il s'agit du service d'espionnage Décados, la Maison Royale la plus farouchement opposée à la Maison Al-Malik. D'aucuns prétendent que c'est l'agence qui tire, en secret, les ficelles de la Maison. Mais rien n'a jamais été révélé au grand jour, car avec les Décados ce qui est révélé l'est sciemment, et donc ce serait encore une ruse pour tromper ses ennemis. Ennemis ancestraux de la Maison Al-Malik, les Décados infiltrèrent régulièrement des agents sur la planète. Ce sont eux qui ont formenté la révolte et fournis en armes les Clans Rebelles lors de l'insurrection des années 4988 à 4992, pendant les Guerres Impériales, afin de déstabiliser la Maison Al-Malik.



Les Ur-Ukar ou ukaris

La cosmologie ukar

Les Ukar vénèrent un ensemble de dieux sombres, lesquels leur ont permis de quitter Velisimil lors de la guerre qui déchira les Obun et les Ukar il y a plusieurs milliers d'années. Les Ukar ont été transportés sur Kordeth, le Lieu de l'Épreuve. La religion Banjak formalise les croyances ukar. Leurs dieux sont :

• **Anikrunta le Législateur :** Le chef des dieux, Anikrunta à l'Oeil Unique, voit et juge toute chose. Il fût le père du premier Nadakira, après son union avec Tlinkali, la déesse de la Lune. Les temples d'Anikrunta, où ceux qui contreviennent aux lois trouvent la mort, effrayent l'humanité.

• **Rillos et ses fils :** Les dieux de la guerre. Les plus connus sont Kaapaa, dont l'attribut est la foudre

et Solos, le dieu du courage.

• **Sapa :** La déesse de la destinée. Elle possède une tête mais trois visages, traditionnellement orientés au nord, au sud et à l'est. Le visage de l'est est celui d'une jeune fille, celui du sud celui d'une matrone et celui du nord celui d'une vieille femme. Sapa est incapable de mentir.

• **Sukara :** Le Gardien de la Crypte, le dieu des rites ancestraux. C'est un personnage squelettique arborant une spectaculaire chevelure de flammes. Il porte le Manteau des Yeux, où sont cousus les yeux arrachés aux morts. Le Sukara Manja est un rite funéraire destiné à éloigner les morts et à les garder enfermés dans les cavernes de Sukara.

• **Liwong Dhyan :** Le dieu hermaphrodite de la maisonnée et du foyer, ainsi que des lieux sacrés, Liwong est généralement armé(e) d'une épée enflammée et défend le foyer contre ses ennemis.

• **Dzwonga :** Déesse de la sagesse et fille du dieu t'lintoï Dzore, elle rejoignit les Kadani quand elle comprit que la sagesse avait été corrompu. Elle est représentée en train d'ouvrir le puits des Chaînes Brisées, tenant le crâne de son père devant elle.

• **Glanglun-Untya :** Le dieu de la souffrance. Il est représenté cloué par les T'lintoï sur le Rocher des Flammes, leur riant au visage.

• **Mortos la Dévoreuse :** La plus terrifiante des divinités de la mythologie ukar, Mortos est représentée comme un immense mastodonte engloutissant un soleil. C'est une force terrible, souvent représentée comme l'Entropie Dévorante.

• **Saddereaper :** Déesse des forgerons, des fabricants d'armes, de la technologie et de la protection armée, Saddereaper a créé l'armure de Shinris l'Invincible. Elle a inventé les portails de saut et était la divinité la plus proche d'Anikrunta. Elle ressemble à une femme ailée tenant deux têtes dans la main gauche et un marteau enflammé dans la main droite.

• **Uysadda le Dieu Masqué :** Dieu de la tromperie, il aida les Ukar durant les guerres anciennes. Il vint aussi en aide aux Obun à la même époque. Il est le Grand Egalisateur. Uysadda permet de briser les tabous sociaux et même de rire des dieux. Lullaat, la Maîtresse des Profondeurs Nocturnes est sa fille/épouse. Elle symbolise la force sexuelle primordiale.

• **Les T'lintoï :** Les dieux des Obun existent aussi dans la mythologie ukar mais ce sont des dictateurs tyranniques aux paroles mielleuses (ressemblant aux colons humains, que les Ukar considèrent comme des serveurs de ces divinités menteuses).

La psychomancie

Il s'agit des pouvoirs issus de l'esprit de l'individu. Ce genre de pouvoir est presque toujours développé chez les Ukar. Leur nature violente et la dureté de leur enfance a tendance à développer le côté sombre de l'esprit du psychomancien chez quasiment tous les Ukar. Ils nomment cela, leur **Ialtach**. Ce côté sombre prend parfois le dessus par rapport à l'état normal de l'individu, révélant aux autres personnes présentes la personnalité refoulée de celui qui le subit. Les cérémonies religieuses pluriannuelles ont comme but d'extraire cette tension en la reportant sur un bouc émissaire, lequel devient le réceptacle des pulsions refoulées des participants. Ce bouc émissaire est un animal dans les clans alliés, et souvent un prisonnier de guerre dans les clans traditionnels.



SCÉNARIO - ANGUILE SOUS ROCHE



La tradition des gravures corporelles, les Baa'Mon

Les Ukar viennent de Kordeth, une planète où ils vivent essentiellement sous terre, des vents toxiques soufflant en permanence à la surface. Constamment plongés dans le noir, ils ont développé leur sens du toucher. Aussi leur histoire, personnelle et clanique, est-elle gravée à même la peau de chacun, sous forme de scarifications rituelles exécutées par un prêtre Banjak.

Les Clans Alliés

Il s'agit des clans qui acceptèrent la domination humaine à la fin de la Guerre entre Humains et Ukar. Ils en retirent une certaine autonomie, financière essentiellement. Ils prêtent allégeance aux seigneurs des mondes sur lesquels ils résident. Sur Kordeth, l'allégeance va à la Ligue ; sur Aylon à la Maison Royale Al-Malik. Les différents clans alliés d'Aylon sont :

- **Le Clan Dwan :** Un clan qui monte, et sert fièrement dans l'armée Al-Malik.
- **Le Clan Siddir :** A l'origine, des Malaks loyalistes, qui se sont retirés sur Aylon et sont maintenant alliés de la maison Al-Malik.

Les Clans Rebelles

Il s'agit des clans qui refusèrent la domination humaine à la fin de la Guerre entre Humains et Ukar. Ils se retirèrent dans les profondeurs de la planète, pour échapper aux représailles et vivent leur existence loin de la surface. Nombre de leurs membres n'ont jamais vu le soleil mais leur vie souterraine étant usuelle pour ce peuple, cela ne leur procure pas de gêne particulière. Ils revivent l'Epreuve que leurs Dieux leur infligèrent sur Kordeth, le Monde de l'Epreuve.

Le Clan Tontha : La plupart de ses membres vivent sous terre ; il s'agissait à l'origine de loyalistes du Clan Malak.

Le Clan Bentek : Clan mineur d'artisans armuriers. Ils sont inféodés

au Clan Tontha. Les meilleurs kraxi, les couteaux ukar, sont fabriqués par ce clan.

Le Clan Semnior : Clan mineur de paysans opposés à la violence. Opposé au Clan Bentek.

Le Clan Vordwed : Il tient sous son allégeance de nombreux clans mineurs et est la plus grande nation clanique d'Aylon.



ANNEXE 2 : LES PNJs

LES PERSONNAGES DES CLANS

Kingan oj Tontha

Chef valeureux et respecté du clan Tontha. Il prend soin de son peuple et essaye d'éviter les interactions avec ceux de la surface.

Kordir oj Bentek

Chef déclinant du clan Bentek. Il est dépassé par les événements et les revendications des jeunes guerriers de son clan.



LES PERSONNAGES Al-Malik

Baron Farid Abdul

Colonel de l'armée de la maison. Il réside à proximité de la capitale Sunval. Un bon chef pendant les Guerres Impériales. Il est devenu un retraité affable qui gère son fief tranquillement mais reste à l'écoute du monde et sert son suzerain avec fidélité.

Khaled Karim

Colonel dans le réseau d'espionnage de la Maison, il sert celle-ci avec droiture. Il est à l'écoute de ses subalternes et son intuition ne lui a jamais fait défaut pour trier le bon grain de l'ivraie des rapports qu'il reçoit.



L'espion à la mante

-10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0
 For 6, Dex 8, End 6, Int 8, Per 8, Tech 7, Extr 7, Intr 1, Pass 6, Calm 1, Foi 6, Ego 1
 Combat Mains Nues 6, Discrétion 7, Esquive 6, Intimidation 6, Mêlée 7, Observation 7, Tir 8, Vigueur 7, Baratin 5, Commandement 5, Force d'âme 4, Premiers Soins 3, Stoïcisme 5, Survie 5

Pistolet laser : Tir de la hanche, Tir en esquivant, Recharger rapidement, Tir rapide, Tir de l'autre main, Deux armes

Épée : Parade, Coup d'Estoc, Coup de Taille, Dérobement, Feinte

Armure : Synthésoie 4d
 Equ : Bouclier de duel (5-10/15 charges), 2 pistolets laser, 1 épée, 4 recharges énergétiques, Elixir (5 doses)



Les groupes de combat du clan Bentek poursuivis par les Pjs

Guerriers (2)

-10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0
 For 8, Dex 8, End 9, Int 5, Per 7, Tech 5, Extr 5, Intr 2, Pass 4, Calm 1, Foi 4, Ego 1
 Psy 1, Pulsions 2
 Armure : plastron de cuir 4d
 Combat Mains Nues 7, Discrétion 7, Esquive 6, Intimidation 6, Mêlée 6, Observation 6, Tir 7, Vigueur 7, Baratin 3, Commandement 3, Force d'âme 2, Premiers Soins 3, Survie 5

Kraxi : Coup d'estoc, Coup de taille, Feinte, Seconde Main, Faux de Sukara
 Armure : plastron de cuir 4d
 Equ : Medikit, 2 kraxi du Clan Bentek (Dmg de base 4), Pistolet Ka-Maula (idem Pistolet Lourd)

Chasseurs (8)

For 7, Dex 7, End 8, Int 5, Per 7, Tech 5, Extr 3, Intr 1, Pass 3, Calm 1, Foi 3, Ego 1
 Psy 1, Pulsions 1
 -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0
 Combat Mains Nues 6, Discrétion 7, Esquive 5, Intimidation 4, Mêlée 5, Observation 6, Tir 5, Vigueur 7, Premiers Soins 1, Survie 4
 Kraxi : Coup d'estoc, Coup de taille, Feinte
 Armure : plastron de cuir 4d
 Equ : Medikit, 1 krax du Clan Bentek (Dmg de base 4), Pistolet Ka-Maula (idem Pistolet Lourd)



Les chasseurs du clan Bentek, qui patrouillent entre les clans

Chasseurs (6)

For 7, Dex 7, End 8, Int 5, Per 7, Tech 5, Extr 3, Intr 1, Pass 3, Calm 1, Foi 3, Ego 1
 Psy 1, Pulsions 1



SCÉNARIO - ANGUILE SOUS ROCHE



4. Extraverti 1, Introverti 3, Passion 6, Calme 1, Foi 3, Ego 1.

Compétences innées : Combat à Mains Nues 8, Discrétion 6, Esquive 5, Intimidation 5, Observation 7, Tir 5, Vigueur 6.

Compétences apprises : Alphabet (Teyrien, Ukari), Baratin 4, Connaissance (poisons) 4, Connaissance de la rue 4, Force d'âme 2, Fouille 2, Langue (Teyrien, Ukari), Pistage 5, Premiers soins 4, Rédemption tech (Bricolage) 3, Survie 5, Torture 4.

Occulte : Psi 1, Pulsions 1.

Manœuvres de combat : Engagement, Clé, Mains collantes, Leçon de Gisdrom, Jugement d'Anikrunta. Bonus aux dommages +1.

Atouts et handicaps : Liens familiaux (3, Clan Tontha), Hors-la-loi (+2, membre du Bava)

Qualités et défauts : Toucher sensible, Amer, Ostracisme modéré

Équipement : Plastron en cuir de Gentak (défense 4), Pistolet Kà-Maula (pistolet lourd ukar, DMG 4, Cad 1, Tir 4, Taille M) et 20 balles, sac à dos, vêtements de cuir, rations séchées pour une semaine.

Vitalité 12, Anima 4



Alya Permahnadi Tontha, prêtresse banjak du clan Tontha

Le commencement

Vous êtes une Ukar du clan Tontha, née sur Kordeth, le Lieu de l'Épreuve. Toute votre enfance vous avez appris la révérence aux dieux du panthéon Ukar. Comme vous étiez brillante, et que votre éloquence était bonne, vous avez été remarquée par les agents du Nadakira, le chef spirituel de l'église Banjak. Comme vous présentiez des dispositions à la diplomatie et une ouverture d'esprit certaine, on vous a proposé la mission de votre vie :

« Vous rendre sur Aylon pour prendre le poste de grande-prêtresse du culte Banjak en son sein. »

Vous êtes courageuse et dévouée au Nadakira aussi vous avez accepté. Bien entendu, vous avez suivi une formation un peu particulière à partir de ce moment-là pour vous préparer à votre nouvelle vie :

- Apprentissage des spécificités d'Aylon
- Développement de vos capacités théurgiques.

Vous avez été infiltrée jusqu'au spatioport de Kordeth où, sous l'identité d'un membre du clan Dwan, vous avez pu voyager vers Aylon. En effet, en tant que membre d'un clan Traditionaliste, vous êtes considérée comme hors-la-loi par les autorités humaines

(guildiennes sur Kordeth, Al-Malik sur Aylon). Vous pratiquez régulièrement le rituel des Baa'Mon, les tatouages de la peau, sur les Ukar de votre clan.

De même les autres vous savent mystique, parce que vous interprétez souvent les événements à la lueur de la sagesse des dieux Ukar.

Vos contacts

Le Nadakira chef de l'église Banjak : c'est le guide spirituel de toute la nation ukar. C'est un homme plein de sagesse. On dit même que l'Empereur Alexius l'a reçu et écouté.

Kingan oj Tontha, chef du clan Tontha : c'est le chef du clan sur Aylon. Empli d'un amour pour les siens, il essaye de diriger son clan avec sagesse. Dans ce but il cherche actuellement à éviter le conflit avec les Humains depuis la fin de la dernière révolte de 4992.

Shin-Ben Olun Bentek, Prêtre du clan Bentek : l'un des nombreux prêtres de la religion Banjak. Il te rapporte des informations sur son clan, comme le font tous ceux des clans mineurs inféodés au clan Tontha.

Ce que vous pensez des autres

Vren Karno Nata est un guerrier peu expansif qui sert fidèlement le clan Tontha. Il est un peu réservé et s'isole régulièrement pour méditer, semble-t-il. Je lui ai déjà tatoué un Baa'Mon.

Akita Bonté Tontha est un valeureux combattant mais il convient de canaliser sa fougue pour que cette énergie serve au clan plutôt que contre lui. Je lui ai déjà tatoué un Baa'Mon.

Kantara Sigret Dwan est membre du clan Dwan, un clan Allié avec lequel nous avons des échanges. Elle semble posée et ses contacts à la surface seront certainement très précieux. Vous la connaissez cependant peu mais la protéger des conflits dans le clan.

Liang Nartoc Tontha est parti en échange d'otages au sein du Clan Dwan. Il a donc été au contact avec ceux de la surface. C'est un mou quant aux traditions du clan mais son talent pour la technique en font néanmoins un allié précieux. Il porte des Baa'Mon de son temps passé auprès du clan Dwan en plus de ceux de notre clan, dont un que je lui ai tatoué.

Psychologie

Vous êtes pacifique et fervente. Vous préférez négocier la solution d'un conflit plutôt qu'en arriver aux armes. Vous appréciez votre mission parce qu'elle est riche en enseignement. De plus vous avez l'occasion de

voyager dans les clans mineurs. Mais votre loyauté va au Nadakira avant tout et vous êtes son représentant dans le clan Tontha.

Description

De petite taille pour une Ukar, vous possédez des yeux rouges (stigmaté de théurgie) qui vous donnent une allure inquiétante. De nombreux rubans contenant des passages du Noddavitya, le livre mystique de la religion Banjak, ornent vos larges cheveux blancs et les nouent en trois tresses. Vous portez des habits de prêtrise, renforcés par du cuir de gentak.

Ce que vous savez

Le Bava : depuis la répression consécutive au soulèvement des années 4988 à 4992, nombre d'Ukar ne supportent plus l'oppression et l'ostracisme des Humains. Les membres des clans agissent dans l'ombre des cavernes profondes pour préparer des opérations visant à déstabiliser « les colons humains ». Le Bava est issu de cette mouvance. Plutôt pacifique il ne parvient pas toujours à contenir les débordements dus au Ialtach de ses membres.

Introduction

Hier soir le chef Kingan oj Tontha vous a fait savoir qu'il souhaitait vous voir dans sa demeure au petit matin. Vous arrivez au rendez-vous à l'heure devant la demeure de galisp du chef.

Objectifs

Dans l'ordre d'importance :

- Servir le Nadakira,
- Servir la religion Banjak
- Servir le clan Tontha.

Pouvoirs

Vous possédez des pouvoirs de théurgies, c'est à dire des pouvoirs inspirés par votre foi dans la religion banjak :

- Bénédiction (1A, Contact, 1 tâche) : donne au bonus égal aux PV au seuil pour la prochaine tâche accomplie
- Cécité d'Anikrunta (1A, Prolongée) : Engendre une sphère noire de cécité dans un rayon de 3m. Les Ukars sont très avantagés parce que leur toucher sensible leur suffit à s'orienter et à « percevoir » leur environnement.
- Armure (1A, Prolongée) : Offre une protection théurgique semblable à un bouclier énergétique de seuils 1-10 et de nombre maximum de coups égal aux PV.

Le côté technique

Caractéristiques : Force 5, Dextérité 7, Endurance 4, Intelligence 6, Perception 7, Tech 4. Extraverti 6, Introverti 1, Passion 1, Calme 6, Foi 6, Ego 1.

Compétences innées : Combat à Mains Nues





SCÉNARIO - ANGUILE SOUS ROCHE



5, Discrétion 5, Esquive 6, Intimidation 5, Observation 7, Tir 6;

Compétences apprises : Alphabet (Ukari), Baratin 5, Connaissance (poisons) 2, Connaissance (Banjak) 5, Empathie 6, Etiquette 4, Force d'âme 4, Langue (Teyrien, Ukari), Premiers soins 5, Stoïcisme 4, Survie 4.

Occulte : Psi 1, Pulsions 1, Théurgie 6

Manoeuvres de combat : Coup de poing expert.

Atouts et handicaps : Rang (5 : Go-Quan, équivalent du baronnet chez les humains), Réseau d'informateurs (3 : tous les prêtres du clan Tontha et inféodés, Serviteur (1 : vous servez le Nadakira en personne)

Qualités et défauts : Toucher sensible, Amère, Ostracisme modéré

Équipement : Toge de prêtresse en cuir de Gentak, Pistolet Kà-Maula (pistolet lourd ukar, DMG 4, Cad 1, Tir 4, Taille M) et 20 balles, Krax d'apparat (DMG 3), sac à dos, vêtements de cuir, rations séchées pour une semaine.

Vitalité 9, Anima 9



Kantara Sigret Dwan, guerrière du clan Dwan

Le commencement

Vous êtes une Ukar du clan Dwan, née sur Aylon. Vous êtes une membre des Clans Alliés aussi avez-vous accès aux carrières militaires dans l'armée Al-Malik. C'est ce que vous avez choisi de faire en entrant à la Guilde des Recruteurs de Sajik, puisque la vie sous terre n'était pas pour vous une finalité en soi.

Comme vous étiez brillante, et que votre sens du combat était grand, vous avez été remarquée par un colonel de l'armée, le Baron Farid Abdul Al-Malik. Il vous a pris sous sa coupe et fait de vous sa garde du corps. Vous avez participé à ses côtés aux Guerres Impériales, défendant les intérêts de la Maison Al-Malik, et la planète d'Aylon avec fierté. Vous avez développé une amitié avec cet homme. Un respect mutuel est présent et même si vous avez quitté le service actif pour retourner dans votre clan, vous pensez à lui de temps en temps.

Le Clan Dwan est un grand clan, qui a fait le bon choix lors de la Guerre entre Humains et Ukars. Vous connaissez déjà l'un ou l'autre de ses membres qui sont venus habiter parmi les vôtres lors des Guerres Impériales, dans une sorte d'échange d'otages pour garantir la sécurité des deux clans.

Récemment le Clan Tontha, un clan hors-la-loi, a fait appel à votre chef pour régler un souci. On vous a désignée pour aller les aider. Il va falloir se montrer prudente parce que

nombre de membres de ce clan pourraient essayer de vous provoquer.

Vos contacts

Le Baron Farid Abdul Al-Malik, ancien colonel ami : c'est le noble sire dont vous avez été garde du corps pendant les Guerres Impériales. Il vous respecte et vous estime. Une amitié existe entre vous.

Kingan oj Tontha, chef du clan Tontha : C'est le chef du clan. Il dirige son clan avec sagesse même si vous n'êtes pas d'accord sur la manière de traiter avec les Humains.

Les recruteurs, guilde de soldats : c'est la guilde de soldats mercenaires qui t'a fourni un emploi lors des Guerres Impériales.

Ce que vous pensez des autres

Vren Karno Nata est un guerrier peu expansif qui sert fidèlement le clan Tontha.

Alya Permahnadi Tontha est la prêtresse banjak du clan. Elle semble calme et mais très respectueuses des anciennes traditions. Néanmoins je sens en elle une alliée contre les fougoux de son clan.

Akita Bonté Tontha est un valeureux combattant mais la colère gronde dans son regard quand il se tourne vers moi. J'ai peur que ce ne soit un de ces fanatiques des profondeurs. Il va falloir traiter avec et lui montrer, si nécessaire, comment rester à sa place.

Liang Nartoc Tontha est venu en échange au sein du Clan Dwan pendant plusieurs années de son enfance. Vous l'avez connu à cette époque et il vous a suivi dans l'unité Ukar du Baron lors des Guerres Impériales. C'est un talent précieux pour entretenir l'armement d'une unité même s'il ne fait pas partie de la Guilde des Ingénieurs des Humains. Cela fait quelques années que vous ne l'aviez pas vu.

Psychologie

Vous êtes une combattante hors pair. Ceux que vous protégez n'ont jamais senti le danger une fois que vous étiez à leur côtés. Vous maîtrisez le combat aux kraxi et c'est une fierté pour vous de servir votre clan, avec honneur. Vous savez néanmoins que tous les clans ne sont pas unifiés mais votre calme, votre professionnalisme, vous pousse à suivre les ordres et à analyser les situations, plutôt qu'à vous laisser aller à vos émotions.

Description

Une robuste guerrière, vous portez deux kraxi à la ceinture en permanence. Votre stature en impose même à de nombreux autres guerriers et votre réputation vous précède

souvent. Vous portez les Baa'Mon du clan Dwan, ainsi que d'autres pour votre participation aux Guerres Impériales.

Ce que vous savez

Le Bava : depuis la répression consécutive au soulèvement des années 4988 à 4992, nombre d'Ukar ne supportent plus l'oppression et l'ostracisme des Humains. Le Bava est issu de cette mouvance. Plutôt pacifique, il ne parvient pas toujours à contenir les débordements dus au Ialtach de ses membres.

Introduction

Hier soir le chef Kingan oj Tontha vous a fait savoir qu'il souhaitait vous voir dans sa demeure au petit matin. Vous arrivez au rendez-vous à l'heure devant la demeure de galisp du chef.

Objectifs

Dans l'ordre d'importance :

- Servir le Clan Dwan avec honneur,
- Honorer vos amis
- Survivre.

Le côté technique

Caractéristiques : Force 8, Dextérité 9, Endurance 8, Intelligence 4, Perception 6, Tech 6. Extraverti 1, Introverti 3, Passion 6, Calme 1, Foi 3, Ego 1.

Compétences innées : Combat à Mains Nues 6, Discrétion 4, Esquive 4, Intimidation 5, Mêlée 8, Observation 6, Tir 5, Vigueur 6.

Compétences apprises : Alphabet (Teyrien, Ukari), Baratin 2, Bureaucratie 4, Communication (Commandement) 4, Conduite (Véhicules terrestres) 4, Connaissance (Aylon) 4, Connaissance de la rue 4, Fouille 4, Guerre (Explosifs) 4, Guerre (Tactique) 6, Langue (Teyrien, Ukari), Pistage 4, Premiers soins 4, Rédemption tech (Mécanique) 4, Survie 4.

Occulte : Psi 1, Pulsions 1.

Manoeuvres de combat : Parade, Coup d'estoc, Autre main, Faux de Sukara. Bonus aux dommages +1.

Atouts et handicaps : Liens familiaux (3, Clan Dwan), Contact (1, guilde des recruteurs à Sajik), Allié (5, Baron Farid Abdul al-Malik).

Qualités et défauts : Toucher sensible, Amer, Ostracisme modéré, Courageuse, Insensible

Équipement : Plastron en cuir de Gentak (défense 4), Pistolet Kà-Maula (pistolet lourd ukar, DMG 4, Cad 1, Tir 4, Taille M) et 20 balles, 2 kraxi (DMG 4), sac à dos, vêtements de cuir, rations séchées pour une semaine.

Vitalité 13, Anima 6



Liang Nartoc Tontha, guerrier





SCÉNARIO - ANGUILE SOUS ROCHE



armurier du clan Tontha

Le commencement

Vous êtes un Ukar du clan Tontha, né sur Aylon. Comme nombre de membres de votre clan, vous avez grandi en survivant parmi les brutes et les réprimandes.

Au cours de votre enfance, vous avez été envoyé passer quelques années au sein du clan Dwan, un Clan Allié, avec lequel le clan Tontha fait des échanges. Lors des Guerres Impériales, vous avez suivi les jeunes du clan et avez été enrôlé dans l'armée Al-Malik au sein du 2ème régiment ukar de cette Maison. Vos talents au bricolage ont fait que l'on vous a choisi pour devenir un armurier. Vous avez appris ce métier au contact d'un humain très ouvert, Herbert von Paulus. Ce membre de la guilde des Ingénieurs était votre chef au sein de l'unité. C'est lui qui vous a appris l'essentiel de votre art concernant les armes technologiques. De retour des Guerres, vous avez été renvoyé dans votre clan d'origine.

Vous êtes maintenant un technicien habile et maintenez en état les pistolets ka-maula du clan, ainsi que les générateurs électriques et les très rares véhicules à énergie fossile. Vous avez participé au rituel des Baa'Mon, les tatouages de la peau, comme tous les jeunes de votre clan. Vous portez également un Baa'Mon indiquant votre oeuvre au sein du clan Dwan.

Vos contacts

Kingan oj Tontha, chef du clan Tontha : c'est le chef du clan sur Aylon. Il dirige son clan avec prudence et évite les conflits avec les Humains depuis la révolte de 4992.

Herbert von Paulus : Armurier Ingénieur à la caserne du 2ème régiment ukar. Vous avez travaillé sous ses ordres à l'armurerie pendant la guerre. Réside maintenant à Sunval, la capitale humaine.

Ce que vous pensez des autres

Vren Karno Nata est un guerrier renfermé qui sert fidèlement le clan Tontha. Il semble ne pas apprécier les Humains mais sans raison apparente.

Alya Permaknadi Tontha est arrivée il y a deux ans maintenant. C'est une prêtresse du banjak qui prend très au sérieux son rôle au sein du clan. Elle prêche plus l'harmonie et le calme que la révolte, ce qui force le respect à son égard. C'est elle qui grave les Baa'mon dans le clan.

Akita Bonté Tontha est un combattant fougueux qui semble en vouloir beaucoup aux Humains, plus par tradition que pour de bonnes raisons. Il se sert habilement de ses kraxi aussi n'a-t-il que peu besoin de votre aide pour entretenir ses armes.

Kantara Sigret Dwan est membre du clan

Dwan, un clan Allié avec lequel nous avons des échanges, notamment au cours de l'enfance. Vous l'avez connue à cette époque, alors que vous étiez allé y passer plusieurs années. Vous l'avez suivi dans l'unité Ukar d'un baron lors des Guerres Impériales. Cela fait quelques années que vous ne l'aviez pas vue.

Psychologie

Vous êtes un armurier hors pair du clan Tontha. Vous ne prônez nullement la guerre mais la vivez comme une nécessité au même titre que les saisons. Vous pensez que les conflits entre les clans sont issus de jalousie de pouvoir mais ne cherchez pas à vous impliquer dans ces considérations politiques. Vous êtes plutôt affable lorsqu'on vous parle technique. Sinon, il est vrai que vous ne parlez que pour émettre un commentaire pertinent. Vos actes parlent pour vous et c'est le plus important.

Description

De taille moyenne pour un Ukar, vous avez la peau légèrement hâlée des années passées à la surface. Vos mains sont caleuses parce que vous passez toutes vos journées dans la mécanique des systèmes de tir et autres rouages des machines énergétiques du clan.

Introduction

Hier soir le chef Kingan oj Tontha vous a fait savoir qu'il souhaitait vous voir dans sa demeure au petit matin. Vous arrivez au rendez-vous à l'heure devant la demeure de galisp du chef.

Objectifs

Dans l'ordre d'importance :

- Servir le clan Tontha
- Préparer la guerre pour maintenir la paix.

Le côté technique

Caractéristiques : Force 7, Dextérité 9, Endurance 6, Intelligence 7, Perception 6, Tech 6. Extraverti 1, Introversi 4, Passion 4, Calme 1, Foi 4, Ego 1.

Compétences innées : Combat à Mains Nues 6, Discrétion 6, Esquive 5, Intimidation 4, Observation 5, Tir 7, Vigueur 4.

Compétences apprises : Alphabet (Teyrien, Ukari, Technoteyrien), Baratin 2, Conduite (Véhicules terrestres) 5, Connaissance (Poisons) 4, Connaissance de la rue 4, Force d'âme 4, Fouille 4, Guerre (Tactique) 4, Langue (Teyrien, Ukari, Technoteyrien), Pistage 1, Premiers soins 5, Rédemption tech (Bricolage) 6, Rédemption tech (Electricité) 4, Rédemption tech (Haute technologie) 2, Rédemption tech (Mécanique) 6, Survie 2.

Occulte : Psi 1, Pulsions 1.

Manoeuvres de combat : Engagement, Clé, Tir rapide.

Atouts et handicaps : Liens familiaux (3, Clan Tontha).

Qualités et défauts : Toucher sensible, Amer, Ostracisme modéré.

Équipement : Plastron en cuir de Gentak (défense 4), Pistolet Kà-Maula (pistolet lourd ukar, DMG 4, Cad 1, Tir 4, Taille M) et 20 balles, sac à dos, vêtements de cuir, rations séchées pour une semaine, Trousse d'armurier (mécanique), Trousse d'électronique.

Vitalité 11, Anima 4



Vren Karno Nata, guerrier du clan Tontha

Le commencement

Vous êtes un humain, agent du service de renseignement Al-Malik. Toute votre enfance vous avez appris les bonnes manières et les techniques de combat dans votre maison noble, de basse extraction. Comme vous étiez brillant, vos capacités ont été remarqué par un jeune agent en place dans votre ville. Il vous a recruté et vous êtes devenu un bon élément, oeuvrant souvent dans Sajik, une ville de moyenne importance, en bord de mer. Vous l'avez parcouru en long et en large et pourriez vous y guider les yeux fermés.

Comme vous présentiez des dispositions à l'apprentissage de langue étrangère et une solide résistance, on vous a proposé la mission de votre vie :

« Infiltez les clans rebelles Ukar des profondeurs. Il s'agit pour vous de prendre la place d'un guerrier d'un clan traditionaliste et de rapporter ce qui semble aboutir à une prochaine insurrection à vos supérieurs. Vous n'avez aucun support direct, étant au milieu des Ukar les plus farouchement opposés aux humains. »

Vous êtes courageux et très bon dans votre domaine aussi vous avez accepté. Bien entendu, vous avez suivi une formation un peu particulière à partir de ce moment-là pour vous préparer à votre nouvelle vie :

- apprentissage du langage oral
- apprentissage du langage écrit
- apprentissage de la lecture par le toucher.

Une fois infiltré à la place de votre cible, vous utilisez deux synthé-visages pour avoir ses traits à lui. Cette mission dure depuis déjà cinq ans, et vous avez appris à connaître ces gens et à apprécier certaines de leurs coutumes. Pour être toujours plus Ukar, vous avez aussi subi le rituel des Baa'Mon, les tatouages de la peau. De même les autres vous pensent un peu





SCÉNARIO - ANGUILE SOUS ROCHE



mystique, parce que vous vous éloignez souvent pour méditer quelques minutes chaque jour.

Vos contacts

Khaled Karim Al-Malik, officier du Mutashi : c'est le dirigeant à Sajik du réseau d'espionnage de la maison Al-Malik. C'est un ami à vous. Vous savez où le trouver dans les boîtes de nuit branchées de la ville.

Kingan oj Tontha, chef du clan Tontha : c'est le chef du clan sur Aylon. Il dirige son clan avec prudence et évite les conflits avec les Humains depuis la révolte de 4992. Vous le respectez autant qu'on peut respecter un adversaire valeureux.

Ce que vous savez des autres

Alya Permahnadi Tontha est arrivée il y a deux ans maintenant. Elle essaye de maintenir le calme et l'harmonie dans le clan et voyage souvent auprès des clans mineurs. Elle vient de Kordeth, la planète mère des Ukar, ce qui explique qu'elle ne soit pas proche des Al-Malik. Elle m'a déjà gravé un Baa'mon sur la jambe mais ne s'est pas rendue compte de mon identité, semble-t-il.

Akita Bonté Tontha est un valeureux combattant mais il n'arrive plus à souffrir l'existence sous terre. Ses propos un peu trop teintés d'indépendance en font une personne à surveiller. Il ne faudrait pas qu'il s'implique plus sinon il deviendrait un ennemi féroce.

Kantara Sigret Dwan est membre du clan Dwan, un clan Allié avec lequel les Tontha font des échanges. Elle a servi dans l'armée Al-Malik pendant les Guerres Impériales. Apparemment elle en a gardé de bons souvenirs et même peut-être des contacts. C'est une alliée potentielle si quelque chose devait se tourner contre ma maison.

Liang Nartoc Tontha est parti pendant de nombreuses années au sein du Clan Dwan. Il a donc été au contact avec ma maison et semble plus ouvert aux évolutions de la politique interne de son clan. Encore une personne à approcher délicatement pour le mener dans la bonne direction.

Psychologie

Vous êtes courageux et discipliné. Vous préférez attendre que d'agir dans la précipitation. Vous appréciez de combattre aux côtés des Ukar parce qu'ils sont valeureux et fiers. Mais votre loyauté va au Mutashi avant tout, et donc au plus haut dirigeant d'Aylon, le Duc Selgrim Al-Malik

Description

Bien que robuste vous n'êtes pas très grand. Votre silhouette est élancée et vous paraissez jeune pour un humain, malgré vos vingt-huit ans. Votre peau est d'un ton jaune, comme celle d'un asiatique. Mais vous n'avez ni les yeux bridés ni les cheveux noirs. Vous en

imposez lorsque vous vous présentez dans une pièce. Cela vous a souvent joué des tours pour séduire les dames. Elles sont tellement impressionnées qu'elles n'osent pas tenir une conversation avec vous.

Ce que vous savez

Le Mutashi : il utilise des synthé-visages, des artefacts technologiques datant de la Seconde République et permettant de reproduire à l'identique le visage d'une personne. Il est en lutte permanente avec l'Agence Jakovienne, le service d'espionnage de la Maison Décados.

Le Bava : depuis la répression consécutive au soulèvement des années 4988 à 4992, nombre d'Ukar ne supportent plus l'oppression et l'ostracisme des Humains. Les membres des Clans Traditionalistes agissent dans l'ombre des cavernes profondes pour préparer des opérations visant à déstabiliser « les colons humains ». Le Bava est issu de cette mouvance. Plutôt pacifique en façade, il ne parvient pas toujours à contenir les débordements dus au Ialtach de ses membres.

L'Agence Jakovienne : c'est le service d'espionnage de la Maison Décados. Ennemis ancestraux de la Maison Al-Malik, les Décados infiltrent régulièrement des agents sur la planète. Ce sont eux qui ont fournis en armes les Clans Rebelles lors de l'insurrection des années 4988 à 4992, pendant les Guerres Impériales, afin de déstabiliser la Maison Al-Malik.

Introduction

Hier soir le chef Kingan oj Tontha vous a fait savoir qu'il souhaitait vous voir dans sa demeure au petit matin. Vous arrivez au rendez-vous à l'heure devant la demeure de galisp du chef.

Objectifs

Dans l'ordre d'importance :

- Servir Duc Selim Al-Malik,
- Servir le Mutashi,
- Servir le clan Tontha,
- Survivre.

Équipement spécial

Vous possédez deux Synthévisages de Vren Karno Nata. Il vous faut en changer au maximum toutes les vingt-quatre heures, et laisser le visage utilisé en repos pendant douze heures. Vous prétextez souvent un peu de calme et de recueillement solitaire pour changer de visage.

Pouvoirs

Vous possédez des pouvoirs de

psychomanciens que vous avez entraînés lors de votre formation au sein du Mutashi :

- Perception obscure (1A, 1 scène) : Permet de percevoir son environnement dans le noir complet, un peu à la manière d'un sonar. Il ne s'agit pas d'une vision au sens propre du terme.
- Intuition (1A, 1 question) : Permet d'obtenir une réponse vague à une question, comme une intuition sur la solution à envisager. Plus utile pour savoir comment chercher que pour obtenir une solution toute trouvée.
- Vision de l'esprit (1A, quelques rounds) : Permet de lire les pensées superficielles de la cible, donc pas d'obtenir des secrets. Une méthode fréquente est de lire les pensées en parlant d'un sujet à la cible. Elle pensera à ce qu'elle sait mais ne doit pas dire au moment d'en parler. Et hop, les informations seront récupérées.

Le côté technique

Caractéristiques : Force 6, Dextérité 8, Endurance 5, Intelligence 6, Perception 6, Tech 4. Extraverti 6, Introverti 1, Passion 1, Calme 6, Foi 5, Ego 1.

Compétences innées : Combat à Mains Nues 5, Discrétion 4, Esquive 5, Intimidation 4, Mêlée 8, Observation 7, Vigueur 4.

Compétences apprises : Alphabet (Teyrien, Ukari, Langue fleurie), Baratin 5, Communication (Comédie) 5, Concentration 3, Conduite (Véhicules terrestres) 3, Connaissance (Commerce) 1, Connaissance (alyon vu par les ukaris) 1, Connaissance de la rue 1, Enquête 5, Etiquette 4, Force d'âme 5, Fouille 2, Guerre (Tactique) 3, Langue (Teyrien, Ukari, Langue fleurie), Premiers soins 4, Stoïcisme 5, Xéno-empathie 5.

Occulte : Psi 3.

Manœuvres de combat : Parade, Coup d'estoc, Coup de taille, Feinte.

Atouts et handicaps : Noblesse (3 : Chevalier).

Qualités et défauts : Affable, Pigeon.

Équipement : Plastron en cuir de Gentak (défense 4), Pistolet Kà-Maula (pistolet lourd ukar, DMG 4, Cad 1, Tir 4, Taille M) et 20 balles, Krax (DMG 4), sac à dos, vêtements de cuir, rations séchées pour une semaine.

Vitalité 11, Anima 4



Rédaction : Frère Vinguen

Ce scénario est la propriété de CLUJI.

Les éléments de background sont tirés des suppléments "Les enfants des Dieux" (édité par Ubik) et "Imperial Survey 4 : al-Malik Fiefs"





Rédaction :

- Mystologue Magus Ouroboros Flamel, sanhédrin de l'Ordre Eskatonique :
[Ouroboros](http://hubert.terrieux.free.fr/sitefading/index.htm), <http://hubert.terrieux.free.fr/sitefading/index.htm>
- Nathaniel Raspyr, Jonin de la Guilde des Fouinards :
[Julien](#)
- Elbj :
[Christophe](http://fadingsunsjdr.free.fr), <http://fadingsunsjdr.free.fr>
- Frère Vinguen :
[Jean-Luc Le Gnome](#)

Corrections :

- Père Kemal du Temple Avesti :
[Kerk](http://www.sden.org/jdr/fading), <http://www.sden.org/jdr/fading>
- Cyrek Zhivago, du forum Alternative Suns
[Cyrek](http://forum.alternativesuns.com), <http://forum.alternativesuns.com>
- Malkav1978, du forum Alternative Suns

Illustrations :

Couverture : [David Goasdoué](#)
Intérieur : [Marco Kalach](http://vcm.free.fr) (<http://vcm.free.fr>),
[Cursy](http://www.chez.com/fslair/pages/fslair.html) (<http://www.chez.com/fslair/pages/fslair.html>),
David

Remerciements :

A RV "Anonymous" pour la pub LAIC

Les illustrations et les textes de ce magazine restent la propriété de leurs auteurs respectifs. Le scénario "Anguilles sous roche" est la propriété du CLUJI (Club Jeux & Imaginaires de l'INSA).





FADING SUNS



FADING SUNS

