

VC
ognitorum
VII III
undorum



Illustration par David Goasdoué

NOUVELLES DES MONDES CONNUS

Explosion meurtrière sur Aragon	3
50ème victime pour la bête de Lantis	3
Vera Cruz	3
Conspiration déjouée sur la planète des mystères .	4
Singulière petite personne	4

EXCLUSIVITES

Le Faiseur de pluie	5
Journal de bord	6

FEUILLETON

Juan Sullivan contre les mécanoïdes (n°3)	8
---	---

AIDES DE JEU

Les Danseurs Visages	10
Les rituels Kalinithi	17
Les conseils avisés du It Wardher	18
L'ordre des Alchimistes	19
Quelques maladies... pour la forme	21
L'Arche de Noah Bantanyah	24
Bestiaire: Le Coureur	26
Chaido en 4994	27
Navires stellaires	30

SCENARIO

Est bien fou qui s'oublie	31
---------------------------------	----

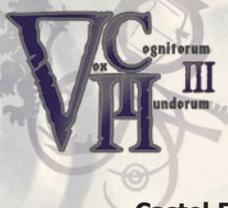
CREDITS

42



En dépit des lumières apportées par notre noble empereur depuis près d'une décennie, nombre de zones d'ombres demeurent en nos contrées... Les enfants craignent les croquemitaines, les marins stellaires les fantômes et autres Hollandais flottant dans le vide, les soldats leurs compagnons devenus des monstres sanguinaires, les paysans les craquenuits hantant leurs champs, les prêtres les démons en maraude, et ainsi de suite, ainsi va la vie, ainsi va notre univers sous les soleils mourants. Peut-être avez vous peur du noir ? En feuilletant ces pages, vous allez pourtant plonger au sein même des Ténèbres d'entre les étoiles et d'entre les hommes. Aussi, n'oubliez pas d'emporter avec vous une lanterne ou un éclat de Sainte Flamme, aussi humble soit-il, pour illuminer vos pas et votre âme !

A présent, contemplez ce qui se cache derrière les masques de comédiens et les alambiques de guildiens sibyllins, assistez aux rituels des Kalinithi chasseurs de démons, découvrez les vicissitudes de maladies extraordinaires, et pénétrez au-delà de Portails condamnés – mais gardez vous de trop vous éloigner, qui sait ce que vous réservent votre quête et votre curiosité... Et malgré ces mots quelques peu arides, joyeux Lux Splendor à vous tous, chers lecteurs, puisse 5003 vous apporter joie et espoir en ces temps étranges !



EXPLOSION MEURTRIÈRE SUR ARAGON

Castel Furias, hier matin – Vers 5 h (heure locale), les habitants du sud de la capitale d'Aragon ont vu la plupart de leurs vitres soufflées par l'explosion d'un hangar aux armes des Hazat. Les forces de l'ordre ont éprouvé d'énormes difficultés à faire revenir le calme et à organiser une chaîne d'hommes pour éteindre l'incendie. Celui-ci n'a réussi à être maîtrisé que vers 20 h (heure locale).

Le Prince Juan Jacobi Nelson Eduardo de Hazat a aussitôt dépêché une équipe d'enquêteurs spécialisés que nous n'avons malheureusement pas réussi à contacter. Le contenu de l'entrepôt n'a pas été porté à notre connaissance, mais des riverains assurent avoir observé des allées et venues de militaires Hazat.

Cet événement intervient à un moment fort inopportun pour les Hazat, car nos envoyés spéciaux sur Hira parlent d'une intensification des combats face aux Kurgan. Heureusement pour la Maison de la Serre de Fer, l'Ordre Suprême des Ingénieurs a annoncé publiquement qu'un arrangement commercial avec les Hazat était, nous citons, « tout à fait envisageable ». L'Ingénieur Tybaldo Guy a ajouté que l'Ordre serait prêt à vendre « à la maison du Prince Juan de nouveaux prototypes d'armes à projectiles adaptées aux



confrontations dans la jungle, originellement prévues pour le front de Stigmaté ». Le Prince Juan Jacobi Nelson Eduardo de Hazat n'a toujours pas répondu aux propositions de l'Ordre.

Jonin Nathaniel Raspyr, Reporter de la Guilde des Fouinards.

50ÈME VICTIME POUR LA BÊTE DE LANTIS

Un cadavre de serf a été découvert lundi soir sur les hauteurs au nord de la bourgade de Lantis. La victime, une bergère de la contrée, était partie au matin faire paître son troupeau de moutons. Lorsque sa famille a noté son absence à la messe, elle a aussitôt prévenu le Maître Dresseur Albert Trusnikron, qui gouverne actuellement la baronnie de Lantis. Celui-ci a mis sur pied une équipe de volontaires pour retrouver la jeune femme. Malgré leur diligence, ils sont arrivés trop tard : la Bête avait fait son œuvre. Le corps de la victime avait été déchiqueté par d'énormes mâchoires, mais selon le prêtre Althan de l'Ordre Eskatonique, médecin chef d'un dispensaire ouvert pour les victimes de la Bête, la mort serait due au

premier coup de griffe. Les habitants de la région s'interrogent sur la nature de cette « Bête », qui tue et déchiquète ses victimes sans s'en nourrir.

C'est la cinquantième personne à succomber aux attaques de la Bête tueuse de Lantis. Si les survivants parlent d'un énorme fauve hérissé de piquants, beaucoup attribuent cette image à la superstition des paysans, facilement impressionnables. L'hypothèse d'une meute de Draks (espèce de loups de cette région) a bien vite été écartée. Certains accusent les barbares qui règnent sur les forêts de Leminkainen, tandis que d'autres, notamment le Prêtre Armand Duplessis, chargé des deux baronnies touchées par ce fléau (Lantis et Morrias), pensent qu'il s'agit d'un agent de la justice du Pancréateur, venu de l'Empyrée pour punir l'humanité de ses péchés. L'Evêque Claytas, supérieur du

Prêtre Duplessis, a tout de même envoyé un contingent de Frères d'Armes pour veiller à la sécurité des villageois.

Face à l'échec de ce contingent, attribué à la volonté du Pancréateur, les villageois sont au bord de la panique. Au moment où tout le reste de la planète s'apprête à passer un hiver doux, les habitants des baronnies de Morrias et de Lantis, tout au nord du Jyväskylä, se préparent, anxieux, à affronter le rude hiver de leur région, et attendent les premières neiges pour le début du mois d'octobre (calendrier de Teyr-Sainte). Notre bien-aimé Empereur a décidé d'envoyer une équipe d'investigateurs spécialisés dans les mystères occultes pour élucider ce mystère et, si le Pancréateur le veut, éviter aux villageois de passer un troisième hiver dans la peur de la Bête tueuse.

Jonin Nathaniel Raspyr.

VERA CRUZ

De notre envoyé spécial Ethan Stryges pour l'agence Trans World.

Depuis deux jours, la ville de San Bernardino est passée sous le contrôle de l'Inquisition. Appuyées par des troupes fournies par le duc, les forces de l'Inquisition ont commencé à passer au crible toutes les habitations de cette paisible bourgade de province.

Pas si paisible que cela en fait, puisque rapidement des patrouilles ont commencé à découvrir des enfants

affleurement changés et qui étaient cachés dans les caves de la ville par leurs familles. Le Père Sartarius, responsable de l'opération, estime qu'une famille sur dix cachait ainsi des mutants.

Le plus terrible reste que ces Variants ne sont pas « naturels » mais bien le fruit de rituels antinomistes de la pire espèce menés par des parents indignes sur leur progéniture sans défense. L'Inquisition a d'ores et déjà annoncé la mise en place de tribunaux d'exception qui jugeront et condamneront rapidement les coupables à des peines exemplaires.

Actuellement, l'Inquisition recherche toujours le maire de San Bernardino qui



serait, d'après les premiers témoignages, le chef de cette odieuse secte.



CONSPIRATION DEJOUÉE SUR LA PLANÈTE DES MYSTÈRES

Pentateuque, la semaine dernière – Agni, principale ville industrielle de Pentateuque, habituellement paisible bourgade de 35 000 âmes, a été le théâtre de violents affrontements vendredi dernier. Une alliance entre un noble de la Maison Caméton, les dirigeants de la famille Ral'Hyda – des entrepreneurs locaux – et un individu dont l'allégeance demeure mystérieuse ont en effet tenté une prise de pouvoir militaire de la ville.

Les membres locaux de la Guilde des Fouinards ont anticipé le putsch et ont fait appel au Baron Rodrigue Ignacio Diego Justus de Hazat et au Baron Cornelius Hawkwood, suzerains des contrées avoisinantes, pour contrer celui-ci. Si le désarmement de la milice

des conjurés a eu lieu sans incident majeur, les soldats chargés de la capture des meneurs du complot ont subi de lourdes pertes. Les survivants parlent de « fumées rougeâtres » qui auraient donné naissance à des créatures « visqueuses, tordues et féroces ». Le Synode de Pentateuque a envoyé des investigateurs munis d'un Sceau Inquisitorial pour faire la lumière sur ces allégations.

Don Rodrigue, Sire Cornelius et l'Administrateur Twister (de la Guilde des Fouinards) se disent satisfaits de la capture du noble Caméton (dont le nom ne nous a pas été communiqué) et des dirigeants Ral'Hyda, ainsi que de l'échec du putsch, mais déplorent que l'un des conjurés ait réussi à s'échapper. Si Sire Cornelius accuse presque ouvertement les Décados d'Héliopolis, Don Rodrigue souligne qu'il faut éviter les conclusions hâtives et laisser les enquêteurs nommés par les sauveurs d'Agni faire leur travail.

Jonin Nathaniel Raspyr.



Vous rêvez d'aventure? Vous voulez vous battre pour sauver l'humanité? Vous comptez faire fortune? Vos talents militaires ou théurgiques sont grands?

Engagez-vous dans la Garnison de Stigmata!

L'Empire vous offre exceptionnellement double solde pendant un an si vous vous engagez dans les 8 jours.

Communiqué du Colonel Esteban Sylvio, colonel de la Garnison Impériale de Stigmata.

Une indemnité est versée à votre famille en cas de décès prématuré.

SINGULIÈRE PETITE PERSONNE

Mailissa Shierk Wammy Thumu Darak a été nommée hier à la tête des mécaniciens affectés aux chasseurs spatiaux du cuirassé le Foudroyant, de la flotte de la Ligue Marchande. C'est la première fois qu'une personne aussi jeune se voit confier un poste aussi important, et pour cause : la jeune Mailissa n'est âgée que de 9 ans et demi ! Craignant que le Capitaine Jenk, commandant du Foudroyant, n'ait perdu la tête, nos reporters sont allés interviewer la jeune fille. Celle-ci nous a reçu dans sa nouvelle cabine, à bord de son cuirassé d'affection, en compagnie d'un énorme Vorox, vraisemblablement un de ses amis.

VCM : *Bonjour Mademoiselle, pourriez-vous vous présenter pour nos lecteurs non au fait des aléas de la vie militaire de Ligueheim ?*

MSWTD : *Je m'appelle Mailissa Darak, je suis née la nuit de Mortos Diablos 4993, sur Ligueheim. Grâce à mes parents, j'ai pu rentrer très tôt à l'Académie Interatta. J'avais 5 ans. J'ai commencé par étudier la spécialité de mes parents, la génétique, mais je n'ai pas accroché. Je me suis très vite tournée vers l'étude des chasseurs spatiaux, et j'ai participé avec certains Auriges à un programme de recherche visant à exploiter les possibilités d'amélioration des ordinateurs de bord de certains chasseurs de reconnaissance.*

VCM : *Pardonnez-moi de vous couper, mais pourriez-vous expliquer*

à nos lecteurs ce qu'est un « ordonne acteur » ?

MSWTD : *Oh, mille excuses. Il s'agit tout simplement d'une machine pensante. Bref, lors de ce programme, j'ai été repérée par le Capitaine Jenk. En effet, les essais ont eu lieu avec les chasseurs de son cuirassé. Le programme s'est terminé il y a six mois, avec succès. J'ai ensuite enseigné aux commandants de navires et chefs d'escadrilles de chasseurs spatiaux de la Ligue les techniques mises au point par le groupe de recherche. Les deux derniers mois, j'ai supervisé leur mise en application. Pour finir, lorsque le poste de chef mécanicien pour les chasseurs s'est libéré sur le Foudroyant, le Capitaine Jenk a eu la bonté de me contacter. Comme je désirais voir les étoiles, j'ai accepté.*

VCM : *Avez-vous rencontré des opposants à cette nomination ?*

MSWTD : *Etonnamment peu. Bien sûr, j'ai du passer tous les tests requis, et l'Eglise a envoyé un enquêteur pour vérifier qu'aucun démon ne s'était attaqué à mon âme. A part ça, quelques Ingénieurs déçus, que Greyh (elle désigne le Vorox qui l'accompagne) a persuadé de mes aptitudes pour ce poste et ce fut tout.*

VCM : *Qu'attendez-vous de ce poste ?*

MSWTD : *Voir les étoiles ! (éclats*

de rire) Sinon, perfectionner les techniques mises au point par le groupe de recherche, et progresser dans ma spécialité.

VCM : *Pourriez-vous nous parler de ces techniques ?*

MSWTD : *Malheureusement, c'est top secret. Tout ce que je peux vous dire, c'est que ce programme de recherche a été conduit et financé tant par des Auriges que des Ingénieurs, et que j'étais l'Ingénieur responsable du projet.*

VCM : *Responsable ? A votre âge ? Heu, pardon, excusez ma surprise, je pensais que l'ancienneté jouait beaucoup dans l'Ordre Suprême des Ingénieurs.*

MSWTD : *Elle joue, en effet, mais les compétences scientifiques et techniques, ainsi que les capacités d'encadrement influent sur la décision.*

VCM : *Un mot de la fin pour nos lecteurs ?*

MSWTD : *Croyez en ce que vous faites. Le Pancréateur récompense toujours la volonté et l'esprit d'initiative.*

Propos recueillis par Nathaniel Raspyr, Jonin de la Guilde des Fouinards.

LE FAISEUR DE PLUIE

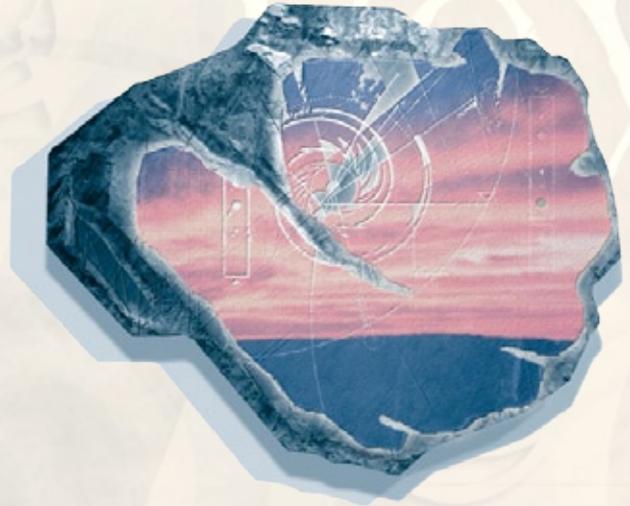
Une nouvelle de Lord Grigor
Dorianovitch.

Le vieil homme pestait tout en guidant sa charrue qui heurtait des cailloux à presque chacune des lentes foulées du cheval de trait. Il pestait contre le soleil de plomb qui faisait pousser le blé deux fois plus vite que partout ailleurs sur Ravenne mais qui brûlait tout aussi sûrement toute culture insuffisamment irriguée. Il pestait contre le baron qui était parti à la guerre, emmenant son fils unique ainsi que tous les jeunes de la région et laissant le village sans protection. Il pestait contre le père Alfonz qui avait dit que tout irait bien et qui était mort dans l'incendie du château, privant ses ouailles de son intercession auprès du Pancréateur au beau milieu d'une sécheresse terrible. Mais surtout, il pestait contre ses maudits Décados qui avaient bombardé le château, tuant toute la famille du baron et, plus grave encore, détruisant les pompes du système d'irrigation. Par la faute de cette engeance, il était obligé de cultiver cette terre, plus proche du village et du puits, et d'abandonner les bonnes terres du fond de la vallée aux broussailles.

Il en venait à penser à tout le reste quand la charrue fit une embardée sur la droite. Poussant un juron retentissant, il arrêta le cheval et se précipita pour vérifier l'état du soc. Rassuré de le voir en bon état, il se retourna pour voir la pierre qui avait causé cela. Jürgen s'attendait à voir un gros bloc et il fut bien étonné de ne voir qu'une pierre grande comme deux mains et large comme son poing. Une face, partiellement dégagée, laissait entrevoir de délicates gravures. Intrigué, il la dégagait de sa gangue de terre et commença à la laver avec l'eau de sa gourde. L'objet était entièrement recouvert de ces gravures. On aurait dit un champ de nuages qui traversait un ciel paisible. Le plus étrange restait que les nuages semblaient réellement se déplacer. Pas très rapidement, non, il fallait les fixer longuement pour se rendre compte de ce mouvement. Finalement, quand Jürgen détacha son regard de la pierre, l'après-midi avait passé et quelques nuages épars étaient visibles dans un ciel qui était resté complètement bleu depuis déjà des mois.

Edwigè sanglotait en préparant le repas du soir. Elle s'inquiétait de plus en plus pour son époux. Depuis le jour où il avait détéré cette pierre, il était devenu de plus en plus bizarre. Restant des heures en contemplation devant ce bout de caillou, affirmant voir bouger les gravures alors qu'elle ne voyait rien et, plus grave, clamant à tous que c'était grâce à lui que la pluie était enfin venue mettre fin au calvaire du village. Au début, tout le monde pensait que l'annonce de la mort de leur fils avait définitivement rendu fou ce pauvre homme qui passait déjà pour excentrique. Mais petit à petit, il fallut bien se rendre à l'évidence, Jürgen pouvait modeler le temps selon sa volonté. Et plus le temps passait et plus il le faisait facilement. Certains se félicitèrent d'avoir quelqu'un avec de tels pouvoirs dans le village, certains envièrent la chance de son mari, mais la plupart commencèrent à craindre pour leur âme. Puis la guerre prit fin, l'empereur Alexius monta sur le trône et un nouveau seigneur vint reconstruire le château incendié pour s'y installer. Avec lui apparut un nouveau prêtre, le père Hernandez. Le vieux père Alfonz avait toujours été quelqu'un de doux et généreux. Le père Hernandez avait connu les combats et n'avait que les mots « péché », « punition », « hérésie » à la bouche. Ses sermons menaçaient chacun de brûler en enfer pour la moindre brouille et c'était tout naturellement qu'il avait tourné sa vindicte contre le mari d'Edwigè.

Tout à coup, Edwigè fut tirée de ses rêveries par la porte qui venait d'être violemment ouverte par le père Hernandez, suivi par deux acolytes portant des symboles du Temple Avesti sur leur robes de bure. « Où se cache ton mari, femme ? Je suis venu



l'arrêter pour l'emmener devant un tribunal inquisitorial afin de sauver ce village de l'hérésie ! » tonna le père.

Edwigè poussa un cri de peur devant le visage du prêtre déformé par la haine. Avant qu'elle n'ait pu dire un seul mot, les ecclésiastiques étaient au fond de la pièce et ouvraient la porte de la chambre. Une violente bourrasque les renversa, balayant tout dans la maison. Jürgen parut à la porte, la pierre à la main. Il avait tout d'un antique Jupiter entouré d'éclairs, le regard farouche, prêt à affronter quiconque se mettrait sur sa route. « Vous n'aurez jamais la pierre, elle ne vous est pas destinée. A vous pas plus qu'au baron qui vous envoie. » Sur ces mots, il traversa la pièce jusqu'à la porte d'entrée et se mit à courir vers la forêt. Edwigè se mit à pleurer car elle savait au plus profond d'elle-même qu'elle ne le reverrait plus jamais vivant...

« Nous avons retrouvé sa trace, mon capitaine. Mais avec tout le respect que je vous dois, j'ai l'impression qu'il joue avec nous. Chaque fois que nous nous rapprochons trop, une tempête se lève et fait disparaître la piste. C'est tout juste si les éléments déchaînés ne me tuent pas quelques hommes à chaque fois.

- Je sais, lieutenant. Cette traque ne me plaît pas plus qu'à vous, mais le baron veut cet homme et ce qu'il transporte. Donc, il faut continuer même si cela semble dangereux. Surtout qu'après la perte de son glisseur personnel, je doute qu'il lâche prise. Bah ! L'homme est vieux et ça fait presque trois jours que nous le traquons sans répit. Il devrait bientôt craquer.

- Bien mon capitaine ! »

Le lieutenant Haken rejoignit son unité avec un goût amer dans la bouche. Avoir souffert si longtemps sur tous les champs de bataille des Guerres impériales pour se retrouver sous les ordres d'un nobliau imbus de sa petite personne, à chasser un pauvre vieillard dont le seul crime était de posséder un objet que convoitait le baron... Il y avait des jours où il se demandait s'il ne ferait pas mieux de prendre sa retraite ou bien de rejoindre les forces de l'empereur Alexius, un homme bon qu'il admirait beaucoup. Quand un de ses hommes arriva en courant pour lui annoncer : « Nous avons retrouvé ses traces. Devons nous lâcher les chiens, mon lieutenant ?

- Non, surtout pas. Je vais m'occuper de ça personnellement, soldat Gordon. Je veux que personne ne fasse de mal à cet homme, entendu ?

- Bien mon lieutenant.

- Conduisez-moi à l'endroit où vous avez retrouvé ses traces.»

De retour dans son élément, le lieutenant Haken mis rapidement ses doutes et ses interrogations de côté, une seule



chose demeurait, la chasse. Ce n'était pas que les traces soient particulièrement difficiles à suivre ; le vieil homme se montrait astucieux, utilisant au mieux ses étranges capacités de contrôler le temps, mais Haken connaissait tous les trucs. Au cours de la campagne de Byzantium Secundus, il avait traqué les derniers survivants des troupes Décados dans les jungles du sud. Même les pisteurs Vorox envoyés par les Li Halan avaient abandonné devant la difficulté de la tâche. Mais lui n'avait jamais baissé les bras et avait fini par les débusquer. Evidemment, ses talents n'étaient pas étrangers aux opérations qu'avait pratiqué sur lui cet ingénieur attaché à la suite de son seigneur, le père du baron... Mais Haken savait que ces améliorations n'expliquaient pas tout. Il avait toujours été un excellent chasseur, il savait se mettre dans la tête de sa proie pour deviner ses actions. Et ce qu'il voyait maintenant, alors qu'il progressait à flanc de colline à travers une étendue caillouteuse coupée par un ruisseau, c'était que sa proie était à bout de force. Elle ne courait plus et devait même être tombée plusieurs fois sur ces rochers traîtres. La traque ne serait plus longue. Même si le paysan utilisait encore ses pouvoirs, Haken était décidé à braver la pire tempête pour en finir une bonne fois pour toutes.

De retour dans les bois, il commença à discerner les bruits que le vieil homme faisait dans sa fuite. Il accéléra tout en restant aussi silencieux qu'un loup en chasse. Tout à coup, les bruits cessèrent. Haken n'était plus très loin et il ne perdit pas de temps à se demander comment le vieillard pouvait l'avoir repéré, il accéléra encore l'allure pour ne pas le laisser s'échapper. Et l'homme était là, assis au milieu d'une clairière, adossé à une souche. Il attendait tourné dans la direction d'où arrivait Haken. Celui-ci marqua un temps d'arrêt devant ce prodige, puis pénétra dans la clairière.

« Bonjour mon jeune ami, je m'appelle Jürgan. Je me suis débarrassé de la pierre et je ne te dirai pas où elle est. Je ne suis donc plus d'aucune utilité. Tue-moi, s'il te plaît, je suis si las. »

Haken resta quelques secondes interloqué par cette entrée en matière... « Je ne peux vous tuer. Mes ordres sont de vous ramener auprès du baron.

- Alors il va me torturer, mais je ne dirai quand même rien. Tu ferais bien de quitter le service de cet homme. Quand tu ne lui serviras plus, il te livrera aux griffes de ses prêtres fanatiques, sans remords et en oubliant tout ton passé glorieux. Tes hommes arrivent avec le baron. Bonne chance, soldat. »

Le baron Selan Bartholomew Hawkwood était dans une rage folle. Ce vieil imbécile de paysan venait de mourir sans avoir rien révélé. Pourtant, il avait tout tenté. La torture, les drogues, les menaces envers sa femme, les menaces d'excommunication, les promesses de récompense pharaonique, il avait tout essayé et l'autre se contentait de sourire. Un sourire entendu qui semblait dire : « Je connais la noirceur de ton âme, Selan. Tu n'obtiendras rien de moi. »

Il passa ses nerfs sur une servante qui passait par-là, puis fit appeler son sénéchal. « Grégoire, vous allez rassembler les paysans de ce maudit village. Faites les fouiller tous les environs, je veux que l'on retrouve cette pierre. S'ils protestent, n'hésitez pas à en pendre un ou deux pour l'exemple ! »

La pierre gisait dans une grotte près d'une rivière souterraine. Sa conscience se préparait à se remettre en stase ; le vieux Jürgan n'était malheureusement pas celui qu'elle cherchait mais il lui avait permis d'en apprendre beaucoup sur l'évolution du monde depuis son dernier éveil. Il allait encore lui falloir attendre quelques années avant de pouvoir accomplir ce pourquoï elle avait été programmée. Mais son temps approchait...

JOURNAL DE BORD

Vox Cognitorum Mundorum publie pour vous la suite du mystérieux journal de Jonas Nirm.

2 septembre 4995

C'est effroyable. Depuis que nous sommes sur la Sainte Miya, déjà 4 morts tués dans des rituels caractéristiques des Qlippoth. Tout l'équipage nous soupçonne : non seulement notre « naufrage » est plus que louche, mais en plus notre arrivée a sonné le début des meurtres qui deviennent de plus en plus fréquents. Cela fait 3 jours que j'enquête, mais aucune piste ne se profile à l'horizon. Il faut dire que l'équipage n'est pas très coopératif. D'ailleurs des rumeurs courent que je suis le meurtrier : l'un des hommes de l'équipage m'aurait vu agir ! J'en déduis que celui qui fut mon frère n'est pas étranger à tout cela. Les Vao avaient raison, ils nous ont placé sur la bonne piste. Je trouverai l'antinomiste et il payera pour toutes ces morts inutiles et blasphématoires.

3 septembre 4995

Il nous a filé entre les doigts... de peu. Matteo a réussi, après avoir lui aussi mené sa propre enquête de son côté à empêcher un meurtre. Ses talents de duelliste lui ont permis de blesser le maudit au flanc. Malheureusement, le fourbe a utilisé ses pouvoirs maléfiques pour s'enfuir. Il était masqué et Matteo ne peut le décrire. Mais, le simple fait d'avoir croisé son regard au travers du masque a rendu Matteo désespéré et agressif. Il a été décidé de s'isoler momentanément dans une cellule verrouillée, jusqu'à ce

qu'il aille mieux. Je suis le seul à pouvoir lui rendre visite, sur sa demande.

En tout cas, l'Ennemi est sur la défensive. Il devrait être possible de le piéger. Tamal et moi allons monter un guet-apens. La foi du Pancréateur vaincra le démon !

Je suis assez surpris, car j'ai une blessure qui est apparue sur mon flanc, à peu près au même endroit que là où Matteo a frappé l'antinomiste. Il a dû lancer un sortilège pour que ce soit moi qui subisse les blessures qu'il reçoit. C'est sans doute pour m'inspirer





le doute et m'éloigner de la Foi du Pancréateur. Mais, je sais à quoi m'en tenir et il ne m'aura pas aussi facilement. Cependant, il faut que je cache cela à tous ; sinon ils vont me lyncher séance tenante alors que je suis leur seule chance de survie.

5 septembre 4995

Après une nuit infructueuse, nous avons encore failli le coincer. Notre piège a été à deux doigts de marcher. Un agresseur est bien apparu pour tenter de tuer un membre de l'équipage, isolé dans un recoin qui correspond aux plans ésotériques que je devine. Tamal et moi-même avons sauté sur l'individu, mais son corps s'est disloqué. C'était un des cadavres des précédents rituels qui avait été relevé des morts, un faible zombie destiné à faire diversion. Tamal et moi nous sommes regardés, puis nous avons couru à travers tout le vaisseau pour arrêter un éventuel meurtre en cours. Personne n'était manquant à l'appel. Il se méfie, mais la vraie foi est avec moi, il ne m'échappera pas !

Je me couche après avoir prié le Très Saint Pancréateur de me venir en aide dans cette quête qui touche à sa fin. Demain est le dernier jour de navigation, puis nous atterrirons et mon enquête devra repartir de zéro. Il faut que la journée de demain signe la mort de l'antinomiste.

6 septembre 4995

Matteo est mort... Honte à moi. Le démoniste est venu jusque dans ma chambre dérober la clé de sa cellule, puis il l'a torturé pendant plusieurs heures avant de lui donner la mort. J'ai mis des vêtements amples pour cacher les traces de griffures qui couvrent une grande partie de mon corps. Matteo a dû tenter de se défendre en lacérant le monstre, les soupçons se tourneront vers moi immédiatement si quelqu'un s'aperçoit de quelque chose. Il faut que je trouve cet antinomiste aujourd'hui, pour que la mort de mon compagnon ne soit pas inutile.

La salle où les dépouilles ont été entreposées est verrouillée sans que personne ne sache où se trouve la clé. Des bruits que personne n'a jamais entendus – sauf Tamal et moi lors de notre séjour sur l'astéroïde – émanent de la pièce. Il faut que j'entre et que j'agisse avant qu'un portail de grande taille entre notre monde et les cercles du Qlippoth ne soit ouvert.

Tamal peut crocheter la serrure, puis je m'introduirai dans la pièce qui sera refermée immédiatement. Si rien ne se produit dans les quelques heures qui suivront, le capitaine dépressurera cette pièce jusqu'à ce que plus rien ne s'y trouve. J'emporte ce journal, il pourrait bien être la preuve de la victoire... ou de la défaite.

La serrure n'a pas tenu longtemps devant les mains expertes de Tamal. J'entre : la machine pensante du journal est réglée en reconnaissance vocale pour noter tout ce que je dirai. Je vais essayer de faire des commentaires de tout ce que je verrai.

La salle est plongée dans les ténèbres. Je distingue quelques caisses de marchandises. Il fait froid, c'est atroce. Surtout, ne pas montrer sa peur : le Pancréateur est ma meilleure armure. Zacharie traverse les ténèbres pour détruire les Ténèbres d'entre les Etoiles. Je marche sur ses pas, sûr que la Lumière du Pancréateur me guide dans la bonne direction. Le jour de l'Omega, la lumière éblouira les ténèbres, et du Qlippoth rien ne survivra. Seuls ceux dont la foi aura été irréprochable survivront. Les autres n'auront que la souffrance éternelle.

J'ai avancé jusqu'au milieu de la pièce. Je sens que des ombres furtives et maladroites commencent à m'encercler. Ce sont certainement les cadavres relevés. Mais nulle part, je ne vois

enfin l'adversaire, l'Ennemi, celui qui a condamné mon existence à le poursuivre et espérer le détruire.

Une ombre s'avance vers moi. Elle est vêtue d'une robe de bure déchirée en de multiples endroits. Ses pas sont lents et semblent une caricature de la démarche noble des ecclésiastiques. Enfin, il dévoile son infâme visage. Mais, mais, oh non...

« Oui, je sais. Tu ne pensais pas qu'une telle perfection dans l'imitation des traits de ton visage pouvait être atteinte par un quelconque sortilège. Tu attendais un adversaire au visage démoniaque et détruit par le mal, n'est-ce pas ? Un être malfaisant, une abomination en somme. Tu attendais tout sauf toi-même !

- Enlève ton masque Démon, tu n'as pas besoin de te cacher derrière une façade humaine pour tenter de me faire fléchir. Ta fin est pour aujourd'hui. Le Pancréateur va te renvoyer vers tes maîtres : sur les plans de la Géhenne.

- Mais tu ne comprends pas ? Je ne cache rien. Je ne suis rien d'autre que toi. C'est pour ton propre orgueil de chasseur de démons que tu t'es créé toi-même. Quelle proie, quel adversaire plus difficile que soi-même à détruire ? Ce que tu vois en face de toi n'est que le reflet de ce que ton esprit bouffi d'orgueil exprime. C'est contre toi-même que tu te bats. Mais la seule façon de te vaincre est de te détruire. Tu n'as pas d'autre choix.

- Tu ne me pousseras pas au suicide démon !

- Alors, il te faudra accepter que tu n'es qu'un antinomiste, un être sans âme qui accomplit les actes les plus infâmes, dans le seul et unique but de récolter gloire et puissance. C'est ton masque qu'il faut enlever. D'ailleurs, n'est-ce pas toi qui parle ? Et pourquoi est-ce que les pantins démoniaques qui t'entourent ne tentent-ils pas de te tuer ? Parce que c'est toi leur maître, c'est toi la source de toutes ces horreurs... depuis le début.

- Impossible ! Meurs, horrible créature des Qlippoth. Aaaaaah...

- Tu vois, tu t'es poignardé toi-même en m'attaquant. Tu vas mourir, aurolé de gloire aux yeux des humains. Mais le Pancréateur voit tout, et c'est dans les Qlippoth que ton âme partira. Sans doute d'ailleurs, les maîtres des Qlippoth seront contents de ton activité. Et peut-être même que tu auras le privilège de devenir l'un des leurs : un de leurs plus fidèles serviteurs qui sera remercié en étant envoyé dans les Mondes Connus pour continuer ton œuvre... des meurtres rituels au service des Ténèbres d'entre les Etoiles.

- Je vais peut-être mourir, mais toi aussi ignoble créature. Ahrrrrghhh ...

12/12/ 5002 - Le Moyeu : dernières nouvelles.

Les investigateurs de Vox Cognitorum Mundorum viennent d'apprendre que les ouvriers qui travaillaient sur le Portail inachevé de Pandémonium ont tous été massacrés par l'un d'entre eux. Les travaux sont aujourd'hui interrompus, tandis que le meurtrier est en fuite. Monseigneur Ignacio Lancillo, Inquisiteur, parle d'un grand danger : les meurtres auraient été pratiqués de façon rituelle. Toutes les pistes intéressent les enquêteurs de l'Eglise. Envoyez vos témoignages qui seront transmis par VCM aux autorités compétentes !

Nathan Zelter, jonin fouinard.

JUAN SULLIVAN CONTRE LES MÉCANOÏDES - EPISODE 3

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

Résumé de l'épisode précédent :

Sullivan a réussi à sauver Samyra, une jeune femme presque entièrement cybernétisée, des griffes du Calife qui cherchait à remettre la main sur elle. Grâce aux informations qu'elle lui a livrées, il découvre la base de cet infâme personnage sur Criticorum. Constatant que cette dernière est en cours d'évacuation, Sullivan et Samyra se précipitent et montent à bord d'une navette au décollage. S'ensuit une bagarre, alors que le pilote précipite son appareil vers le sol !

Juan se précipita sur le manche pour stabiliser la navette. Mais avant qu'il ne puisse l'atteindre, le pilote se jeta sur lui, une lame au poing, apparemment prêt à sacrifier sa vie pour emmener les ennemis du Calife dans la tombe. Notre héros bloqua facilement son attaque, mais le sol commençait à se rapprocher dangereusement alors qu'il essayait de maîtriser son adversaire. Une sirène d'alarme se mit à hurler, comme pour rappeler l'issue fatale qui se rapprochait. Quand tout à coup, la poitrine du pilote explosa sous un coup de poing asséné avec force par Samyra, aspergeant toute la cabine de sang. Juan ne perdit pas de temps à se demander comment le poing de la jeune femme s'était transformé en un poignard des plus effilés, il repoussa le cadavre d'un geste vif et empoigna le manche pour redresser la navette quelques secondes avant qu'elle ne percute le sol.

« Vous ne faites pas dans la dentelle dites donc, fit Juan tout en s'essuyant le visage.

- Je suis désolée. J'aurais préféré ne pas le tuer mais la situation devenait urgente. Et les améliorations dont m'a dotée le Calife ont décuplé ma force, je l'oublie parfois.

- Essayez de les assommer la prochaine fois, c'est moins salissant et puis, même si ce sont des canailles, j'essaie autant que possible d'éviter de tuer mes adversaires. C'est à la justice impériale de s'occuper de la sentence, pas à moi. »

Tout en parlant, Juan avait étudié le tableau de bord et, après avoir un examen des plus rapides, il appuya sur une série de boutons. La navette commença à reprendre de l'altitude, en route vers les étoiles.

« Apparemment, le pilote avait eu le temps de rentrer un plan de vol dans la console de navigation. Je viens de l'enclencher, nous verrons bien où cela nous mènera... Pendant que je surveille la manœuvre, vous pourriez aller voir dans le compartiment arrière s'il n'y a rien d'utilisable.

- Bien, mon commandant. Je vous préviens, je ne sais pas faire la cuisine... »

A ce moment, Samyra fut interrompue par une voix venant de la radio de bord : « Navette numéro 2, pourquoi avez-vous dévié de la route prévue ? »

Juan plongea la main dans sa veste et sortit un petit boîtier noir qu'il activa et colla sur la radio.

« J'ai eu des problèmes électriques. Les moteurs se sont coupés pendant quelques secondes et j'ai failli m'écraser. Les instruments continuent à mal fonctionner mais je devrais pouvoir vous rejoindre sans trop de risques.

- Bien, nous vous attendons. Terminé !

- Grâce à cette petite boîte, le message qu'ils ont reçu était parfaitement brouillé et ils n'ont probablement pas pu se rendre compte que leur pilote n'était plus aux commandes.

Mais il vaudra mieux prendre nos précautions avant de débarquer ! »

Criticorum brillait d'un éclat incomparable alors que deux vaisseaux se rapprochaient inexorablement l'un de l'autre. L'un était une navette de transport qui venait juste de déconnecter son système de camouflage optique fort sophistiqué, l'autre était un vaisseau cargo de taille respectable ne portant aucune marque distinctive. Bientôt, le sas de la soute du cargo s'ouvrit et, tel un Léviathan de l'espace, il ne fit qu'une bouchée de son congénère plus petit.

Dès que la pression fut rétablie dans la cale, une dizaine de soudards lourdement armés s'élançèrent vers la navette à toute allure. Ils ouvrirent prestement l'écoutille pour se précipiter à l'intérieur en hurlant et en brandissant leurs armes d'une manière qui ne laissait aucun doute sur leur volonté d'en faire usage en cas de résistance. Mais hormis quelques caisses démolies et le cadavre du pilote qui commençait à refroidir, la navette était vide. Le chef du groupe sortit de la navette pour faire son rapport à un officier, qui le transmit à son tour au capitaine. Celui-ci, après avoir passé ses nerfs sur un subalterne, donna l'ordre d'appareiller et de refouiller la navette de fond en comble.

Quelques minutes auparavant, un observateur particulièrement attentif aurait pu voir deux petits objets se détacher de la navette et dériver paresseusement vers le vaisseau. Ces deux scaphandres s'amarrèrent à la coque au moment où la navette était investie par l'équipage du navire. Samyra et Juan se dirigèrent immédiatement vers un sas.

« C'est une chance que nous ayons trouvé ces scaphandres. Le radio de leur vaisseau devenait de plus en plus méfiant, dit Juan en esquissant un petit sourire derrière son casque. N'auriez-vous pas les codes d'ouverture du sas, ma chère ? Cela nous simplifierait bien les choses.

- Non, mais je vais voir ce que je peux faire pour entrer », répondit Samyra, comme toujours insensible à





l'humour de Sullivan.

Elle s'approcha du système d'ouverture du sas et une prise perça sa combinaison de l'intérieur pour venir s'y connecter. Ce qui provoqua immédiatement une réaction de Juan qui s'avança pour ligaturer sa combinaison. Mais Samyra fit un geste pour montrer que tout allait bien. Elle resta ainsi immobile pendant quelques minutes avant de se tourner vers son compagnon.

« Il y a un problème... Je pense pouvoir ouvrir le sas mais je ne peux pas déconnecter le système de sécurité.

- Autrement dit, nous pouvons entrer mais ils sauront où nous nous trouverons. Ce n'est pas très folichon comme perspective.

- Il y a bien une solution., dit Samyra toujours connectée au sas. Je peux provoquer l'ouverture de tous les sas en même temps. Ils sauront que nous sommes là, mais ils ignoreront où exactement.

- C'est toujours mieux que rien. Allez-y, le professeur Caron doit s'impatisier et pester à me voir traîner en route ! »

Samyra replongea dans sa transe et, bientôt, le sas s'ouvrit en grand. Nos deux amis s'y engouffrèrent et se débarrassèrent de leurs combinaisons en un tour de main. Une fois hors du sas, Juan prit la précaution de le dépressuriser une nouvelle fois pour éjecter leurs tenues dans l'espace.

Ceci fait, ils commencèrent à s'éloigner du sas pour trouver un endroit où se cacher et établir un plan. Les couloirs étaient faiblement éclairés et on avait du mal à distinguer quoi que ce soit à plus de quelques mètres.

« Il semble bien que le Calife n'aime guère la lumière. Il doit avoir peur de se fatiguer les yeux, dit Juan, tentant encore une fois de dérider Samyra.

- Les hommes d'équipage ne sortent pas de leurs quartiers en dehors de leur période de quart. Les zones inoccupées du vaisseau sont donc être plongées dans le noir pour économiser l'énergie, répliqua la jeune femme sans l'ombre d'un sourire.

- Je vois. Et bien nous saurons quand ils viendront à notre recherche au moins.

- Ne soyez pas si sûr de vous. Ces mécanoïdes sont équipés de systèmes de vision infrarouge et peuvent se déplacer sans difficulté dans le noir !

- Charmant, arrêtons-nous dans cette pièce pour faire le point, dit Sullivan en désignant une petite remise sur sa droite. Bien, en priorité, nous devons émettre un signal radio pour signaler notre présence aux vaisseaux impériaux qui patrouillent dans le secteur. J'ai laissé une balise sur la coque mais je doute que ce soit suffisant. Ensuite, il nous faudra retrouver le professeur Caron et ses collègues pour les mettre en sécurité. Et enfin, il nous faudra capturer ce Calife pour nous assurer qu'il ne puisse plus nuire à personne. Un programme quelque peu chargé, j'espère que vous n'avez pas de rendez-vous ailleurs ? Je pense que je vais avoir besoin de votre aide.

- Il y a un poste de radio dans la salle des machines. Elle sera probablement moins surveillée que le poste de pilotage. D'autre part, je ne comprends pas cette histoire de rendez-vous. Je n'ai pratiquement parlé à personne sur Criticorum. »

Sullivan se préparait à lui expliquer ce que signifiait plaisanter quand les lumières s'allumèrent d'un seul coup. Peu après, ils entendirent un bruit sourd caractéristique d'une porte étanche qui se refermait. Cela venait de l'avant et ils purent bientôt entendre des bruits de pas et des conversations se rapprocher.

« Ils fouillent systématiquement le vaisseau en fermant les portes de sécurité. Elles ne peuvent être contrôlées que de la passerelle, dit Samyra d'une voix calme.

- Bien, nous ne devons pas traîner si nous ne voulons pas finir piégés dans cette souricière », reprit Juan en s'élançant silencieusement dans le couloir.

Nos deux héros commencèrent à progresser précautionneusement dans ce dédale inconnu, s'arrêtant à chaque embranchement pour écouter et être sûrs de ne pas tomber nez à nez avec une patrouille. A un moment, ils n'eurent que le temps de se jeter contre le mur alors qu'une colonne de quatre hommes d'équipage peu attentifs passait dans le couloir dans lequel ils allaient s'engager.

Cette progression lente et éprouvante pour les nerfs durait déjà depuis un bon quart d'heure, quand ils se retrouvèrent devant une porte de sécurité verrouillée. Non loin de cette porte, un autre couloir continuait vers la gauche. Ils s'en approchèrent pour jeter un coup d'œil précautionneux. Samyra, qui menait la marche, se rejeta immédiatement en arrière.

« Le couloir ne fait que quelques mètres de long et au fond, il y a un mécanoïde en faction devant une porte, chuchota t'elle en direction de Sullivan.

- J'ai l'impression que nous avons trouvé l'endroit où les scientifiques sont détenus. Jetons un œil... », répondit-il en sortant un mini-périscope en fibre optique de sa veste.

L'impressionnant mécanoïde montait la garde devant une porte équipée d'une serrure à code - ce qui confirma les soupçons de Sullivan. La créature semblait impassible et n'avait visiblement pas repéré nos deux amis.

« Bien, notons l'endroit. Nous reviendrons dès que nous aurons envoyé le message radio », lâcha Sullivan dans un souffle, tout en se préparant à revenir en arrière.

Tout à coup, il entendit des bruits de pas. Piégés ! Des gardes arrivaient et allaient les coincer dans ce cul de sac... Juan sortit une minuscule charge explosive de sa manche et se tourna vers Samyra qui continuait à observer le mécanoïde.

« Préparez-vous ! Je vais essayer d'éliminer le mécanoïde avant l'arrivée des gardes, dit Sullivan en s'avançant.

- Non, lança Samyra en le retenant par la manche. Regardez au plafond. Il y a un nid d'araignées tisseuses. C'est une invention du Calife, des araignées mécaniques qui tissent une toile de monofilaments invisibles. Si vous courez dans ce couloir, vous serez découpé en morceaux. Le mécanoïde a dû nous repérer depuis le début mais il ne nous a pas attaqués, sinon, sans quoi il aurait été détruit par les monofilaments. Par contre, il a dû prévenir les gardes pour qu'ils viennent nous cueillir comme des fruits mûrs.

- Par les moustaches du Prophète, il semble bien que la situation soit mal engagée » dit Sullivan en tournant la tête alternativement dans la direction du mécanoïde puis vers celle des gardes qui se rapprochaient et qui n'allaient pas tarder à arriver sur eux.

La souricière va t-elle se refermer sur nos amis ? Parviendront-ils à libérer le professeur ? Vous le saurez en lisant la suite des aventures de Juan Sullivan dans VCM n°4 !

Lord Grigor Dorianovitch.



LES DANSEURS VISAGES

Une aide de jeu du Père kemal

Les psychomanciens maîtres de la Voie du Soma ont longtemps étonné – et rapidement attiré – les diverses agences de renseignement des Mondes Connus, de par leur maîtrise du corps, et plus particulièrement des visages, véritables caméléons humains... Si la Seconde République et ses merveilles technologiques (depuis les synthévisages jusqu'aux batteries de clones multifonctions) avaient offert aux espions des moyens jusque-là considérés comme de la science-fiction, la Purification puis les Nouveaux Ages Sombres allaient rapidement plonger ces merveilles sophistiquées dans l'oubli. Une première alternative émergea avec les Variants, humains dont on avait soigneusement modifié le code génétique, mais ils se révélèrent trop rares, trop coûteux, et parfois bien peu dociles – sans oublier la traque impitoyable à laquelle se livrait l'Eglise Universelle face à ces « abominations sans âmes » cauchemardesques.

Une nouvelle solution serait la bonne : employer et former des psychomanciens éprouvés, dont les pouvoirs psychiques leur permettraient d'endosser l'apparence, voire la personnalité de leur cible, grâce aux rites de Soma et de Psyché – autant dire des espions proches de la perfection, même si leur recrutement allait s'avérer long et difficile. Mais à côté de cette vague naissante de spécialistes impitoyables de l'infiltration, du sabotage et de l'assassinat, un corps bien à part allait finir par voir le jour : les Danseurs Visages.

Historique :

Rien ne prédisposait Diego Ib-Chazouani et ses amis à l'espionnage, eux qui avaient pour la plupart été réunis volontairement ou incidemment par l'amour des arts, et du théâtre plus particulièrement. Ensemble, ils avaient secrètement formé une petite troupe ambulante, se déplaçant sur Midian, mais devenue rapidement populaire auprès des amateurs du genre (francs-sujets comme nobles et prêtres de bon goût), pour une très bonne raison : jamais les spectateurs n'avaient vu d'acteurs ressembler à un tel point aux personnes qu'ils incarnaient - qu'il s'agisse du seigneur local parodié ou de la tragédie de l'Empereur Vladimir (la figure de ce dernier étant fortement ancrée dans l'imaginaire commun des Mondes Connus) ! Et pour cause, les sept acteurs étaient tous des spécialistes du Soma !

Ce succès grandissant allait bientôt provoquer de rapides changements au sein de la troupe : les capacités étranges des acteurs, leurs mimiques et leurs traits étonnamment (même trop) réalistes finirent par attirer l'œil des Martyrs Cachés... A la suite d'une représentation, en se rendant à leur hôtellerie, les sept acteurs se virent encerclés par une dizaine d'hommes habillés de capes sombres, leurs visages dissimulés derrière des masques blancs immaculés – ils pensaient finir sur l'échafaud, arrêtés par les sbires du Synecullum pour le prix de leur don, et ils finirent devant le Prince Flavius Li Halan en personne !

Celui-ci leur fit une proposition – une proposition comme celles que l'on ne peut décemment pas refuser. En effet, les Guerres Impériales parvenaient à leur paroxysme, alors qu'Alexius se rapprochait de plus en plus du trône, et Flavius craignait (à juste titre) que les Décados, au bord du gouffre et d'une cuisante défaite, ne se livrent à une vague de meurtres sans précédents auprès des états-majors Hawkwood, al-Malik et Li Halan, avec l'aide des Jakoviens et des Kosaques, afin de parvenir à renverser la situation coûte que coûte.

Le rôle dévolu aux Danseurs Visages serait fort simple : agir comme « simulacres » de personnalités importantes, et

prendre les risques à leur place. Pendant que le « faux » Amiral Shen Fu inaugurerait en grande pompe un cuirassé flambant neuf en orbite de Kish, « l'authentique » serait en train de préparer la prochaine offensive spatiale, à l'abri des murs d'un bunker. Bien évidemment, cette « héroïque participation désintéressée à l'effort de guerre », d'après les termes des services secrets Li Halan, ne serait pas sans compensation : chaque acteur disposerait à l'avenir de l'appui personnel du Prince (évitant ainsi moult complications avec l'Eglise, décidément peu tolérante vis-à-vis des psychomanciens), et la troupe se verrait richement récompensée, en crédits, en pièces de théâtre fort rares ainsi qu'en contacts, dès la fin des Guerres Impériales.

Le présent :

Si les Danseurs Visages ont jamais eu une chance, c'est celle d'avoir été « mis sous tutelle » Li Halan tout juste deux ans avant qu'Alexius ne soit couronné Empereur des Mondes Connus en 4993, s'épargnant ainsi de nombreux problèmes avec les redoutables assassins Décados et Van Gelder...

Suite aux années de paix impériale, la troupe a paisiblement repris son activité première sous le nom de Théâtre Itinérant du Printemps de Midian, avec l'aide promise par Flavius : jamais ses costumes et décors n'ont été aussi riches, et son répertoire a été grossi de nombreuses œuvres provenant de bibliothèques privées ou oubliées. Quant au public, celui-ci s'est considérablement diversifié : autrefois, la troupe ne jouait que face à des bourgeois et francs-sujets, ou parfois devant de rares nobles de province ; et à présent, les acteurs jouent pour les plus grands seigneurs des Mondes Jardins Li Halan (notamment la famille princière), mais également devant des parterres de serfs – une nouvelle façon d'instruire ces derniers dans le bon sens tout en les divertissant, a sagement jugé le Prince.

Leur pièce maîtresse : la désormais classique Conversion de Cardano, dont le moment phare est bien entendu l'illumination de Cardano – le public est toujours aussi émerveillé (et stupéfié), par la transformation tant spirituelle que physique du Tyran lors de la révélation divine, le visage de ce dernier s'adoucissant et s'éclaircissant en l'espace de seulement quelques secondes, révélant sa nouvelle personnalité. Nobles et prêtres n'hésitent pas à verser quelques larmes devant tant de majesté, et les représentations font toujours salle comble.

Reste que de temps à autres, le Prince fait appel aux talents dont les acteurs ont su faire preuve au cours des Guerres, le temps de « simuler » une sommité (à noter qu'il s'agit davantage d'arranger une relation sentimentale compliquée, qui risquerait de causer de nombreux torts à la Maison, que d'échapper aux balles d'un hypothétique meurtrier !). De plus, pour s'assurer qu'il ne soit fait aucun tort à ses protégés, Flavius a organisé leur protection, tant au cours de leur missions que de leur représentations, par une poignée de Martyrs Cachés – on ne sait jamais, d'autant plus que les satires des acteurs, à l'encontre des Li Halan non convertis, des rebelles de Rempart et des guildiens grippe-sous (entres autres), ne leur ont pas attiré que de l'amitié. Sans oublier la jalousie des guildes de divertissement, qui voient là une « concurrence parfaitement déloyale » !

En dépit de ces quelques inimitiés, les acteurs ont depuis longtemps gagné l'admiration et le respect de ceux et celles qu'ils ont incarnés au cours de leurs missions – ce sont autant d'amitiés durables (malgré les évidentes différences de castes) qui sont nées, d'autant plus que les Danseurs Visages s'imprègnent longuement des personnalités qu'ils doivent feindre, s'y habituant, et parfois s'y intégrant à part entière. A force, la « cible » et son « image » (ou Eidos et Eidolon en langage codé) finissent même par se comprendre d'un seul regard, grâce à cette étrange union.

A noter que chaque Danseur Visage dispose encore



à l'heure actuelle d'un petit souvenir des Guerres impériales, sous forme d'un réceptacle d'Anima destiné aux missions de très longue durée, au cours desquelles les Danseurs se devaient d'incarner leurs cibles des heures durant sans avoir l'occasion de se reposer et de régénérer leur énergie occulte. Ces réceptacles leur ont été finalement offerts en signe de reconnaissance, et ils prennent chacun la forme d'un objet parfaitement anodin : une tabatière, un étui à cigarettes ou à lunettes, un poudrier, un boîtier quelconque, etc. Des artefacts également utiles pour les représentations s'étendant sur d'innombrables actes !

La troupe des Danseurs Visages :

- **Diego Ib-Chazouani** : la vie de Diego est un long fleuve tumultueux, un véritable lacis tortueux... Diego est né dans les plats-pays de Byzantium Secundus, de parents dont l'identité est restée à jamais mystérieuse (même si aujourd'hui encore, il cherche à découvrir celle-ci, mais son espoir va en s'affaiblissant chaque année...), élevé par une nourrice qui recevait chaque mois une enveloppe contenant une poignée de Fénix, destinée à l'éducation et l'entretien de l'enfant. La vie s'écoula paisiblement sur la capitale des Mondes Connus, en dépit des échos d'une guerre universelle entre Maisons nobles et des eaux grondantes qui rongeaient lentement mais sûrement les rivages de la planète – c'est dans ce climat que Diego entra finalement à l'Université Véridian, pour y suivre les enseignements de littérature, de rhétorique et de théologie, se destinant un jour au métier de bibliothécaire, voire d'enseignant laïc au sein d'un collège de l'Eglise. C'est d'ailleurs à cette époque qu'il découvrit incidemment ses pouvoirs psychiques, lorsqu'il fut agressé par deux brigands au détour d'une ruelle – Diego s'apprêtait à faire ses dernières prières, lorsque les couteaux des vermines ripèrent sur sa peau, incapables de la transpercer, comme si celle-ci était devenue de pierre...

Cependant, l'affaire ne passa pas inaperçue : des témoins avaient assisté à ce phénomène, témoins qui s'empressèrent de prévenir les Avestites les plus proches. Diego comprit en quelques secondes ce qui l'attendait si les prêtres mettaient la main sur lui : le spectre des Pénitents se forma devant ses yeux, effrayant et tellement proche à présent ! Employant tant bien que mal ses nouvelles capacités de Soma pour échapper à la colère de la foule, grâce à une force et une vitesse soudainement décuplées, Diego put s'échapper vers les basses-terres, là où les auxiliaires les plus hardis de l'Eglise n'auraient jamais l'envie de mettre les pieds, par peur de ne jamais en ressortir vivants.

C'est ici, dans cette vaste Cour des Miracles détremée par les océans de Byzantium Secundus, que Diego dut se refaire une identité. Pour subsister, il mit ses talents de lettré au service de la guilde des Ecrivains, en qualité de nègre, de correcteur et de traducteur, ce qui lui permit de gagner suffisamment pour se loger, se nourrir et acheter quelques ouvrages miteux au marché noir – le minimum vital en attendant autre chose. Mais cette « autre chose », ce fut malheureusement le conflit à mort entre convents psychiques, déchirant la Voie Invisible et le Favyana, qui éclata à travers les Mondes Connus et n'épargnant certainement pas Byzantium Secundus... Démasqué par les agents des deux convents, et courtisé pour la puissance de ses pouvoirs occultes, Diego eut soudain la désagréable sensation d'avoir une énorme épée de Damoclès au-dessus de sa tête, d'autant plus qu'il n'avait nullement l'intention de devenir terroriste et de se salir les mains pour un camp ou pour l'autre !

De nouveau, ce fut la fuite, d'abord sur Madoc et Ligueheim, pour finalement aboutir sur Midian. Deux rencontres allaient changer le destin de Diego : d'abord un vieux prêtre amalthéen (vétérinaire des hôpitaux militaires de Stigmata), qui lui fit comprendre que la lâcheté n'était en rien une solution et qu'il

valait bien mieux affronter son sort comme on le pouvait plutôt que de vouloir y échapper à tout prix ; puis se fut Sandra Del Ponte, son amie et bientôt épouse, qui le poussa également à se battre. Diego comprit alors qu'à défaut d'être un guerrier ou un orateur, il pouvait tout de même se faire entendre... à travers la scène d'un théâtre. La troupe des Danseurs Visages était née – une façon comme une autre pour Diego d'assumer son manque de courage, en se cachant derrière le visage d'un autre pour exposer ses opinions.

Le destin fera le reste : la rencontre fortuite avec les futurs membres de la troupe, puis avec le Maître des Mondes Jardins Li Halan. Lorsque le Prince Flavius lui posa ses conditions, Diego pensa de nouveau à s'enfuir – mais son amour pour Sandra et son amitié pour le restant de la troupe finirent par le retenir : Diego avait appris ce qu'étaient le courage et le sang-froid, ce qui allait leur permettre à tous de survivre à leurs missions, aux coups durs de la destinée et aux Guerres impériales.

Aujourd'hui, Diego reste le meneur de la troupe et également le contact privilégié du Prince Flavius en cas de besoin. Sur scène, il a de plus en plus tendance à renoncer aux premiers rôles d'hier, de manière à laisser les « jeunes » s'épanouir et donner du sang neuf aux représentations – ce qui a en outre l'avantage de lui accorder davantage de temps libre avec Sandra et d'évoquer sa future retraite, d'ici quelques années. Les Danseurs Visages sont ses « enfants », et Diego sait pertinemment (et amèrement) que tout enfant est appelé à voler de ses propres ailes un jour...

Description : Alors qu'il est incapable de faire du mal à une mouche, Diego arbore malgré tout une allure d'armoire à glace, avec une lourde carrure (ses accolades et poignées de main s'en ressentent !), des membres épais comme des colonnes, un cou de taureau et un crâne chauve – bien qu'il



approche de la cinquantaine bien tassée, Diego fait dix ans de moins. Sa peau est noire comme de l'ébène, et sa seule fantaisie reste un bouc soigneusement taillé, qui relie ses deux énormes bajoues, en plus d'une fine paire de lunettes à monture métallique. Mais s'il est un élément caractéristique, c'est son grand sourire, généralement accompagné d'un éclat de rire retentissant, même dans les moments les plus durs – Diego a fini par combattre sa peur viscérale par l'humour.

Du point de vue vestimentaire, Diego a un faible pour les vêtements amples (physionomie oblige) ainsi que pour les djellabas et les robes masculines (de préférence al-Malik), ce qui ne l'empêchera pas d'arborer de temps à autres un superbe costume de type années 50 teyriennes agrémenté d'un feutre, pour les soirées les plus chics.

Pouvoirs occultes : Soma (jusqu'au niveau 9), Sympathie (jusqu'au niveau 4).

Stigmata : Diego souffre de crises passagères de somnambulisme, peu importe la fréquence d'utilisation de ses pouvoirs occultes.



- **Sandra Del Ponte** : Sandra était prédestinée à devenir psychomancienne, dès sa naissance, quelques onces de sang Thana coulant dans ses veines, héritage de son père (bâtard d'un noble Thana et d'une servante), chevalier sans terres anobli pour haut-fait d'armes par son seigneur Hazat, sur les ruines fumantes d'un champ de bataille. Malheureusement, celui-ci fut bientôt fauché par la mitraille ennemie, une mort tristement banale, un énième soldat de moins... Inconsolable, sa mère (une dame de compagnie dégourdie que son père avait fini par fréquenter, lassé de son mariage stérile) n'en décida pas moins de s'occuper de son enfant du mieux possible en dépit du manque d'argent et de la vindicte de la veuve du chevalier.

Toutes deux se réfugièrent finalement sur Criticorum, dans la vaste cité grouillante d'Ost, tenue par la Ligue Marchande. Ce fut ici, dans ce berceau d'anarchistes, de bohèmes, de serfs en quête de liberté et de libres penseurs que Sandra fit son apprentissage – rapidement tourné vers les arts, plus particulièrement la poésie, le théâtre et les lanternes magiques, dont les images avaient toutes longuement marquées son enfance. Tout en travaillant de menus travaux pour aider sa mère, Sandra se mit à fréquenter de plus en plus souvent les petits artistes des environs, commençant elle-même à écrire et à déclamer ses premiers textes. Seulement, une ombre du passé devait ressurgir, sous la forme d'un ancien légionnaire Hazat usé par l'âge et les batailles... Celui-ci, ancien compagnon d'armes d'Enrique – le père de Sandra – avait traversé les Mondes Connus pour annoncer aux deux femmes que la mort de ce dernier avait été sciemment provoquée : son épouse d'alors et son amant (le propre frère d'Enrique, également militaire) avaient réussi à manigancer en vue de l'envoyer au beau milieu de la bataille, lui qui avait été témoin de leurs ébats coupables, afin qu'il se taise à jamais...

Folle de rage, et malgré les avis de sa mère (qui se doutait pertinemment de la suite à venir) Sandra décida de s'embarquer en compagnie du légionnaire pour Sutek, où demeuraient les deux meurtriers, qui profitaient complaisamment de la pension d'Enrique et de sa demeure... L'affrontement fut à la hauteur : pendant que le vétéran s'occupait de la veuve, Sandra (qui ignorait jusque-là l'existence de ses pouvoirs occultes) prit conscience que son oncle s'attaquait d'une manière ou d'une autre à son esprit ! Lui-même partageait le sang Thana de son frère après tout... Se concentrant comme elle put, Sandra répliqua sans s'en rendre compte par une Explosion cérébrale, qui fit hurler de douleur son adversaire. Le combat allait prendre fin, lorsque la veuve s'empara de l'arme à feu du légionnaire et tira aussitôt sur Sandra – celle-ci esquiva de justesse, la balle fit alors éclater la tête de son oncle ! Explorée, la veuve mit fin à ses jours sous le regard effaré de Sandra et du légionnaire...

A présent amèrement vengée, Sandra se hasarda sur les routes de saut, incapable de rentrer sur Criticorum et d'affronter le regard de sa mère, elle qui s'était couverte du sang de deux vies (mêmes coupables). Il était temps pour elle de voler de ses propres ailes : avec ses talents d'artiste, les guildes de divertissement de Ligueheim lui offrirent monts et merveilles, mais effrayée par leur appât du gain et par l'étrange atmosphère de la planète, Sandra passa son chemin et finit sur Midian, bien plus rassurante et tout aussi tournée vers les arts.

Rédigeant de nombreuses pièces pour les innombrables troupes de la planète, ainsi que des poèmes et des chants aussi bien sacrés que profanes, Sandra tomba presque incidemment sur Diego, au détour d'un opéra, alors que celui-ci fuyait désespérément la guerre entre convents psychiques. Forte de son expérience, Sandra sut le comprendre et le raisonner – bientôt, leur lien se transforma en amitié, puis l'amitié en amour, et leur mariage annonça la naissance des Danseurs Visages... Pacifiste convaincue (conséquence de sa confrontation face aux deux

amants), elle osa exiger du Prince Flavius que jamais les membres de la troupe n'aient à verser la moindre goutte de sang lors de leurs opérations – en somme : oui à l'espionnage et aux simulacres, non à l'infiltration et aux assassinats. Impressionné par la fougue et les arguments de cette femme, Flavius se plia à cette condition à sa manière : sans perdre la face ; ce qui n'empêcha pas Sandra de participer activement aux opérations des Guerres impériales, ses talents de Psyché la rendant d'autant plus indispensable. Mais les Guerres ont touché à leur terme, autant dire que Sandra allait pouvoir retrouver ses deux occupations fétiches : l'écriture et Diego !

Description :

Sandra a le profil type des Irlandaises de Teyr-Sainte, avec une peau blanche éclatante, de longs cheveux roux et ondulés, ainsi qu'un visage parsemé de tâches de rousseur ; et malgré les rides et quelques mèches blanches qui annoncent son âge, elle n'en demeure pas moins une femme pleine de charme, de vitalité et d'entrain.



sa garde-robe est remplie à ras-bords de robes et tuniques zuranites, aux coupes simples mais colorées et bariolées de motifs élaborés, accompagnées d'innombrables châles, voiles et coiffes hispanisantes. Lorsqu'elle s'enferme pour écrire ses pièces, Sandra s'emmitoufle dans une défroque usée et délavée – un lointain souvenir de sa mère, qui (prétend-elle), lui donne toute son inspiration ! Mais sur la scène, tout cela fait place aux atours et vêtements compliqués des reines, matriarches et prêtresses, qui ne font que mettre davantage en relief sa beauté éclatante, que l'approche de la cinquantaine ne semble pas près d'altérer.

Pouvoirs occultes : Soma (jusqu'au niveau 6), Psyché (jusqu'au niveau 7)..

Stigmate : la voix de Sandra est étrangement suave et envoûtante (et ce en permanence), ce qui ne fait que renforcer l'admiration que lui portent ses nombreux admirateurs ! Seuls les membres de la troupe sont « immunisés » à cet effet, à force de côtoyer Sandra. Ce stigmate explique également pourquoi Flavius s'est plié de si bonne grâce à l'exigence de Sandra...

- **Vautrin** : mélangeant une confiance en soi inébranlable et un bagou talentueux, Vautrin a toujours été un acteur-né depuis sa plus tendre enfance ; il a d'ailleurs su rapidement utiliser ses capacités naturelles (et plus tard psychiques) pour se sortir du milieu de petits boutiquiers mornes dont il était issu afin de voyager à travers les Mondes Connus, vivre comme il l'entendait et croquer dans la vie à belles dents.

Tour à tour prévôt, courtisan d'opérette, maître veneur, pseudo-ingénieur, légionnaire, mendiant, chambellan, Vautrin prétend avoir exercé tous les métiers au monde – y compris le plus ancien de tous, ajoute-t-il en éclatant de rire (sa carrière se serait achevée le soir où ses pouvoirs de Soma l'abandonnèrent soudainement au beau milieu d'une « séance », révélant sa véritable physionomie, loin d'être tout aussi avantageuse...).

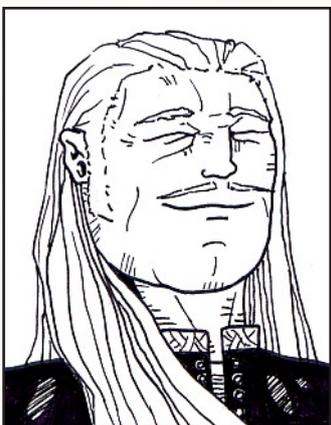
La quarantaine passée, Vautrin a décidé de ralentir le



rythme pour prendre son temps et arrêter ses incessantes escapades, ainsi que pour revenir à une vieille passion d'antan : le théâtre. Retiré sur Midian, dont il appréciait l'élan de ses innombrables artistes, c'est ici qu'il finit par rencontrer Diego et Sandra, au détour d'une représentation. Impressionné par un tel usage de leur don occulte (dont il n'avait jusque là qu'une vision bassement utilitariste), Vautrin s'intégra peu à peu au duo, charmant ses nouveaux compagnons à l'aide d'une arme imparable : sa cuisine, digne de la cour impériale dit-on ! Talent qui a manqué de lui poser quelques problèmes... En effet, au cours des Guerres impériales, certains officiers et conseillers furent consternés lorsqu'ils virent celui qu'ils pensaient être le Marquis et général Wu Tia Shi Li Halan mettre personnellement la main à la pâte en pleine bataille au sol, refusant la nourriture (qu'il jugea exécration) de son maître queux habituel !

Si sa bonhomie, sa bonne humeur et sa gouaille lui donnent souvent le rôle du noble campagnard extraverti ou du prêtre libertin, il n'en demeure pas moins un excellent acteur dans les tragédies, où il incarne aussi bien rois maudits que prophètes de mauvais augure en haillons...

Description : Vautrin se fait une joie de voir sa tignasse rousse refuser de blanchir malgré les années, une chevelure particulièrement fournie qui s'achève sur deux favoris, encadrant un visage joufflu et fendu d'un large sourire chaleureux, souligné d'une fine moustache. Sa bedaine montre tout l'intérêt de Vautrin pour la cuisine, mais ses mains larges comme des battoirs et son tempérament aventureux font qu'il ne refusera pas d'entrer dans une mêlée si besoin est...



Quant à sa garde-robe, Vautrin est à l'image de ses nombreux métiers d'autrefois, capable de traîner dans un treillis informe quand il s'agit de monter les décors du prochain spectacle ou de bricoler comme dans un magnifique costume trois pièces accompagné d'un couvre-chef dernier cri pour recevoir la visite d'un noble admiratif.

Pouvoirs occultes : Soma (jusqu'au niveau 7).

Stigmate : une marque de naissance au sommet du crâne (mais heureusement dissimulée par une épaisse chevelure), qui pourrait laisser penser à un glyphe étrange.

- **Kolya** : né de parents serfs, Kolya n'a connu jusqu'à son adolescence que les rues sombres, les ateliers et les cadences infernales de Ligueheim, sous la botte d'un noble Hazat et de ses contremaîtres. Plein de hargne, il finit par découvrir incidemment ses pouvoirs psychiques, qui allaient lui permettre de s'échapper, de découvrir de nouveaux horizons, et de gagner suffisamment d'argent pour racheter la liberté de ses parents pensait-il. Se donnant l'apparence du jeune fils du Hazat et dérochant quelques riches vêtements, il tomba malheureusement sur ce dernier, le blessant sans gravité avant de s'enfuir le plus vite possible, caché dans les cales d'un vaisseau à destination de Midian.

Vivant de rapines, il finit par tomber sur Diego – ou plus particulièrement sur la bourse de ce dernier. Repéré, puis encerclé par Diego et ses compagnons, il décida de jouer le tout pour le tout, et prit les traits d'une véritable brute pour mieux les dissuader... provoquant l'hilarité de ses assaillants. Surpris, il comprit tout à coup à qui il avait affaire, en voyant ceux-ci modifier également leurs traits à volonté ! La curiosité et la lassitude de jouer les coupe-jarrets aidant, il ne demanda qu'à suivre le groupe et à devenir « quelqu'un », tout simplement.

Aujourd'hui, il est le boute-en-train de la troupe (digne disciple de Vautrin), mais également le plus colérique de tous, capable d'enchaîner rire et rage en un instant – bien évidemment, les rôles de jeune amant susceptible et trompé ou de prêtre novice passionné lui vont comme un gant. Ses manières se sont d'ailleurs considérablement améliorées (ainsi que son langage de charretier), à force « d'incarner » de jeunes nobles bon chic bon genre lors des Guerres impériales ! Grâce aux Fénix lentement gagnés, il put également racheter la liberté de ses parents, aujourd'hui petits épiciers tranquillement implantés dans une ruelle un peu moins crasseuse et lugubre de Ligueheim.

Mais il y a peu, quelle ne fut pas sa surprise de voir parmi les spectateurs le jeune Hazat qu'il avait blessé il y a de cela des années... Cette maudite coïncidence faillit lui coûter la vie, car le Hazat ne tarda pas à croiser son regard (le rachat soudain des parents de Kolya par un anonyme, quelques temps auparavant, lui avait également mis la puce à l'oreille) – cependant, celui-ci fut rapidement « remis en place » par les Martyrs Cachés, qui lui firent clairement comprendre qu'il risquait de s'attirer par là-même le courroux de la Maison Li Halan. Cependant, le chevalier Hernani Ramirez Rolas n'a pas renoncé à sa vengeance, loin de là, foi de Hazat...

Description : autrefois malingre et la peau rougie par la chaleur des manufactures, Kolya se porte beaucoup mieux depuis qu'il a rejoint la troupe, gagnant du poil de la bête, et seules quelques cicatrices et rougeurs éparées rappellent encore son ancienne condition d'ouvrier et de serf. Les cheveux châtain, les yeux marrons, la peau légèrement tannée, Kolya pourrait passer pour le parfait jeune homme lambda dans une foule ; ni grand ni petit ; ni maigre ni gros ; ni laid ni angélique.



Peu farouche, il n'a certainement pas sa langue dans sa poche, et s'habille comme il l'entend, ce qui donne parfois des mélanges assez... détonants, oscillant entre l'avant-gardiste et le franchement ridicule – et selon son humeur du moment, Kolya pourra se rallier de bon cœur à ceux qui le critiquent ou les couvrir d'injures et de noms d'oiseaux ; ne cherchez surtout pas de logique !

Pouvoirs occultes : Soma (jusqu'au niveau 6), Main invisible (jusqu'au niveau 3).

Stigmate : Kolya est pris de frissons incontrôlés à chaque fois qu'il active un pouvoir – un « coup de froid passager » expliquera-t-il à un inconnu.



- **Ody vo Gidjanak** : cette Obun, née sur Artémis, a vécu toute son enfance et son adolescence auprès de l'Eglise Universelle et de ses religieux les moins véhéments – les Amalthéens. Suivant une partie de leur enseignement théologique, qui insistait notamment sur l'égalité entre humains et xénomorphes, elle crut voir sa destinée tracée, d'autant plus qu'elle manifestait une harmonie encourageante avec les arcanes de la théurgie.

Un temps attirée par le Sanctuaire Eternel, mais peu douée dans le domaine des soins, elle finit par se tourner vers la secte voavenlohjun mêlant croyances humaines et obun. Après plusieurs années de séminaire et de méditation, Ody devint une théurge émérite, et obtint une place d'assistante chartophylax auprès de l'une des innombrables bibliothèques de Teyr-Sainte – un poste qui allait lui permettre de découvrir la littérature humaine, tant sacrée que profane, un véritable trésor dans lequel elle allait puiser pour son plus grand plaisir.

Mais le temps passa, et Ody vit que les liens étaient loin d'être simples entre humains et xénomorphes, elle qui s'attendait à pouvoir changer les choses et faire bouger des montagnes... Il y a cinq ans de cela, elle décida de prendre du recul et de s'accorder un moment de réflexion quant à sa fonction. C'est ainsi qu'elle décida de partir en pèlerinage à travers les étoiles, depuis Velisimil et la terre des siens jusqu'au Pancréateur guiderait ses pas.

Finalement, ce fut Midian où elle décida de se fixer, galvanisée par les pièces à caractère religieux jouées aux quatre coins de la planète – notamment celles de Diego, qui proposaient une intense réflexion sur la place de l'Homme comme du xénomorphe dans l'univers des Mondes Connus. C'est ainsi qu'elle trouva sa nouvelle voie, abandonnant les prêches pour la scène, où elle se sentait plus à même de faire passer son message et sa foi. Peu active au cours des opérations de la troupe lors des Guerres impériales, elle a tout de même « incarné » quelques personnalités importantes – elle et Vautrin simulant notamment un couple humain/obun de la Maison Juandaastas, pendant que celui-ci espionnait sur Cadix en vue de soutirer quelques secrets aux Décados... A présent, elle sert de temps à autres de contact entre la troupe et l'Eglise (s'échinant à calmer les appréhensions de cette dernière), tout en illuminant les scènes de Midian dans son rôle clé – Ven Lohji en personne, lors de sa rencontre avec le Prophète (celui-ci ne figurant pas sur scène, sa présence se limitant à une voix céleste, pour ne pas froisser les religieux ou les nobles les plus pieux !)

Description : un quidam quelconque verra en Ody tout simplement « une Obun parmi tant d'autres », mais une personne plus attentive prendra garde à ses cheveux couleur bronze et à sa peau plus foncée qu'à l'ordinaire, indiquant qu'Ody est née loin de Velisimil.

Se revêtant habituellement des superbes robes colorées aux motifs exotiques de son peuple, Ody se contente également de tenues plus « humaines » ou plus sobres lorsque la situation l'exige – notamment en présence des nobles Li Halan connus pour leur sobriété, préférant de loin la simplicité à l'exubérance. A l'inverse, une poignée de jeunes et aventureux chevaliers al-Malik, de passage sur les Mondes Jardins, ont plus d'une fois réclamé cette débauche de couleurs sur scène !

Pouvoirs occultes : théurgie voavenlohjun (jusqu'au niveau 6), théurgie de l'Eglise (jusqu'au niveau 2) .

Stigmate : les lumières et les flammes se mettent à briller plus intensément en présence d'Ody, d'autant plus si elle emploie ses pouvoirs.

- **Lau Pien** : née esclave, de parents inconnus, Lau Pien fut rapidement « affranchie » par les Recruteurs après des années passées dans des manufactures insalubres, lorsque ces derniers s'aperçurent de l'émergence de ses pouvoirs psychiques – elle apprit alors à travailler dur pour la guilde, utilisant son don pour modeler son corps afin de devenir une as de l'assassinat, de l'espionnage et du sabotage ; autant dire du pain béni pour les Recruteurs en pleine période de guerre universelle ! Et leurs espérances furent à la hauteur...

Mais en 4994, tout bascula sur Rempart, alors que Lau était chargée d'infiltrer les négociations en cours entre Li Halan et guildiens, quant à la pacification de la planète. C'est alors qu'elle fut démasquée par Diego, lui-même en plein simulacre (incarnant l'un des principaux officiers d'état major Li Halan), mais plutôt que de la dénoncer, ce dernier lui proposa de « disparaître » et de se réfugier au sein de la troupe. En effet, Diego sentait bien que sous la créature à sang froid, demeurait l'esclave qui n'aspireait guère qu'à la liberté et à poser les armes une bonne fois pour toutes.

Lau commença par refuser net puis reprit brièvement ses sordides fonctions au sein des Recruteurs – mais la graine que Diego avait semée finit par germer peu après : écoeurée par son métier et par le cynisme de ses employeurs, éprise de liberté, Lau organisa son « décès » avec l'aide de quelques amis mercenaires pour mieux prendre la fuite et trouver le chemin de Midian, au sein des Danseurs Visages.

Son rôle au cours des opérations au service du Prince fut considérable – en tant qu'ex-assassin, elle savait parfaitement détecter le moindre signe de danger et comment échapper aux pièges les plus subtils ! De retour sur les planches, la Bête fit place à la Belle : Lau se plaît à jouer aussi bien les jeunes demoiselles en détresse que les exploratrices travesties en homme et les courtisanes rusées, pour son plus grand bonheur. Mais si jamais quelqu'un cherchait à mettre en danger la vie de l'un des membres de la troupe, son apprentissage militaire pourrait bien reprendre le dessus...



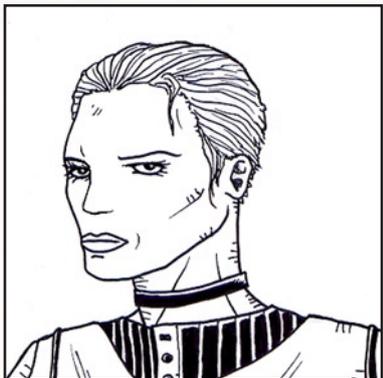
Ody vo Gidjanak

compagnie, apprenant la comédie ainsi que le chant, goûtant leur amitié sans partage. Mais le bonheur toucha à sa fin, lorsque la soldatesque locale décida de s'intéresser d'un peu trop près aux charmes des comédiennes... La scène tourna au pugilat, puis au carnage, les Zuranites (malgré leur courage) ne faisant guère le poids face aux soudards et à leurs armes. Jehan s'en sortit de justesse...

Il dut alors apprendre à survivre comme il le pouvait (un véritable calvaire, lui qui ignorait tout de l'univers de la rue), jusqu'au jour où il trouva une solution passagère : artiste (saltimbanque serait plus exact) à bord d'un paquebot Aurige, mais la lassitude et la colère (face à un public qui n'en avait que le nom) le gagnèrent rapidement, et il préféra s'échapper lors d'une escale, échouant sur Midian. Lorsque Diego croisa le petit mendiant dans la rue, il s'étonna d'une chose apparemment anodine : le panneau du gueux ne comportait aucune des fautes d'orthographe traditionnelles, et les lettres habilement tracées laissaient planer le doute... La conversation s'engagea rapidement, et Jehan fit le récit de sa vie à ce parfait inconnu – mais au bout de quelques heures, il avait trouvé une nouvelle famille et un but dans la vie.

En raison de son jeune âge, le rôle de Jehan fut quelque peu limité dans les opérations des Guerres impériales, mais à part quelques simulacres, il n'en resta pas moins indispensable, en jouant les « souffleurs », marmonnant phrases-clés et indications de dernière minute à ses compagnons « incarnés », à l'aide d'une discrète épingle-murmure – fonction qui permet d'éviter bien des ennuis et des quiproquos.

Description : en dépit de sa musculature et des cicatrices qui zèbrent ses bras (deux reliquats de son ancienne profession), Lau n'en demeure pas moins féminine et gracieuse – même si elle a préféré conserver les cheveux coupés court et les pantalons informes de sa jeunesse. Tout en elle indique qu'elle a été une « arme » et même dans les moments les plus paisibles, il lui arrive de rester tendue et sur ses gardes – intuition féminine prétend-elle, abus de son Sixième Sens en réalité ! Sa nervosité est devenue sujet de plaisanterie commune au sein de la troupe, et Lau a fini par apprendre à se décrisper (ainsi qu'à sourire) depuis.



Depuis qu'elle est montée sur scène, Lau est également plus sociable, moins têtue, moins lugubre – elle n'en demeure pas moins d'une timidité malade (le trac est une véritable hantise pour elle) malgré les « leçons » de Kolya – tous deux sont à ce propos de plus en plus proches (sous le regard amusé de leurs compagnons), ce qui montre bien que les extrêmes s'attirent !

Pouvoirs occultes : Soma (jusqu'au niveau 7), Sixième Sens (jusqu'au niveau 4).

Stigmate : les yeux de Lau Pien prennent une teinte entièrement noire (à l'instar des Obun et Ukar) tant qu'un rite est actif. C'est pour cette raison qu'elle ne se sépare jamais d'un set complet de lentilles colorées, ainsi que d'une paire de lunettes noires en cas d'urgence.

- **Jehan** : né sur Stigmate de l'union d'un officier impérial et d'une psychomancienne autrefois membre de l'Ordre de la Lumière Manifeste, Jehan ne put malheureusement jamais connaître ses parents – son père fut l'une des innombrables victimes des Symbiotes, tandis que sa mère mourut en couches. Cependant, il reçut un précieux héritage de chacun d'entre eux : une place dans une institution généreuse de Thétys, recueillant les orphelins des légionnaires impériaux, grâce à son père (et traitant les enfants comme il se devait), et des talents occultes de la part de sa mère, qui allaient apparaître lors de sa puberté.

Apprenant à lire, écrire et compter – à l'inverse de milliers d'autres orphelins abandonnés à leur sort – Jehan connut une enfance heureuse en dépit d'un inévitable vide affectif, enfance tournée vers les livres et le dessin. Rapidement surnommé « Tête dans les Nuages », Jehan finit par passer sa vie dans les bibliothèques, au lieu de chercher un lieu d'apprentissage à l'inverse de ses camarades, ce qui lui valut les foudres de son tuteur. Sentant l'appel de l'extérieur, la tête remplie d'aventures livresques, Jehan décida un beau jour de plier bagages sans crier gare (sachant pertinemment que l'orphelinat le poussait vers la sortie) et se lança à l'aventure... Ses premiers pas le menèrent vers une troupe de forains ambulants composée de Zuranites – il s'intégra rapidement et passa des mois inoubliables en leur

Description : à 18 ans, Jehan en est au stade où il n'est ni tout à fait un gamin, ni tout à fait un adulte – il hésite encore entre les tuniques typiques des jeunes francs-sujets et les vêtements plus conventionnels des adultes. Facilement reconnaissable à son teint olivâtre méditerranéen et à ses cheveux noirs, sa constitution a un peu



profité de ses talents culinaires de Vautrin ces derniers-temps et se solde par quelques kilos superflus, ce qui ne l'empêche pas – loin de là – de partir flâner et crapahuter avec Khirga, de manière à trouver un superbe point de vue au sommet d'une montagne, d'une colline ou d'un arbre et de profiter du paysage, tous deux le pinceau à la main.

Grâce à une Machine pensante (une station de travail graphique) récupérée au cours d'une saison de représentations sur Rempart, Jehan a pu mettre à profit et faire progresser ses talents de dessinateur, modelant décors et costumes d'une superbe facture – autant dire une spécialisation particulièrement utile lorsqu'il s'agit de fournir à un simulacre une tenue parfaitement identique à l'original !

Pouvoirs occultes : Soma (jusqu'au niveau 6).

Stigmate : hormis les cheveux et les sourcils, Jehan n'a pas la moindre pilosité – il a d'ailleurs un mal fou à faire comprendre à Vautrin que son nom n'est pas « Fillette » !



-Khirga (abréviation de Khirgakongary) :

le tout dernier venu avec Jehan, un Vorox qui a rejoint récemment la compagnie. Vous me direz, qu'est-ce que vient faire un Vorox, c'est-à-dire un être dépourvu de toute capacité psychique, dans cette troupe ? Je vous le rappelle, les Danseurs Visages restent des acteurs de théâtre à l'origine, et cela se ressent toujours, ne serait-ce qu'à travers leur idéal pacifique (après tout, jamais l'un d'entre eux n'a eu à utiliser une arme au cours des Guerres impériales). La venue de Khirga s'est ainsi faite pour deux raisons : pour les Danseurs Visages, c'est un excellent acteur (mais également danseur et musicien hors pair) et un Vorox instruit (grâce aux écoles mixtes d'Ungavorox) qui a su mêler les légendes de son peuple aux modes de représentation humains – autant dire une perle rare. Et pour le Prince Flavius, il est le parfait exemple de l'aboutissement de l'instruction des Vorox par les Li Halan, une vitrine même de la civilisation des xénomorphes par la douceur, loin de ce qu'il appelle « la barbarie des al-Malik vis-à-vis des Ur-Ukar ».

Enthousiaste, dynamique et curieux de tout ce qui l'entoure, Khirga s'est rapidement intégré à la troupe après avoir fait ses adieux à sa planète et à son clan natals, décrochant depuis un rôle majeur, celui de l'Ingénu (pensez à celui de Voltaire ou des autres philosophes des Lumières) fraîchement débarqué depuis Ungavorox, découvrant progressivement la civilisation humaine dans toute sa splendeur et sa corruption – un rôle qui lui a valu un énorme succès auprès de nobles Juandaastas et de religieux pro-xénomorphes.

Khirga est bien évidemment conscient des activités parallèles occasionnelles des ses compagnons – mais étant donné le nombre de gardes du corps Vorox prenant place aux côtés des hautes figures Li Halan, il est rare qu'il soit laissé sur la touche lors d'une opération.

Juste un tout petit post-scriptum : comme certains auront pu le constater, le terme de « Danseurs Visages » n'est pas de mon invention, mais de celle de Franck Herbert, l'auteur génial de Dune (le terme apparaissant dans Le Messie de Dune).

Je me suis simplement contenté de changer quelques éléments : les Danseurs Visages de Dune sont à l'origine des créations génétiques, et finissent tueurs à la solde du Bene Tleilax ; et j'ai préféré voir en eux des acteurs jusqu'au bout des ongles, passionnés par leur travail et pacifiques – ce qui les rend autrement plus humains à mon goût. Ce modèle même du comédien « remplaçant » est d'ailleurs calqué sur les Anglais, qui ont utilisé de cet artifice pour « simuler » Winston Churchill au cours de la Seconde Guerre Mondiale – hum, je vous rassure, c'est fini avec la minute culturelle à la noix ! ☺

Description : le pelage de Khirga est d'un brun clair (parfaitement ordinaire aux yeux des humains) mais qui tire sur le roux sur certaines zones de la poitrine ou des membres, formant quelques bandes colorées particulièrement agréables au regard. Khirga s'habille habituellement d'une ample tunique



multicolore sans manches, d'une pèlerine par temps froid et d'un bonnet (assez inattendu) d'où ses oreilles dépassent, qu'il affectionne particulièrement. Il est très rare de le voir se déplacer sans une énorme besace qui contient livres ou holo-disques, ainsi que tout un fouillis de parchemins et de plumes qui lui servent à noter idées, impressions et airs de musique qui lui passent soudainement par la tête – de même, il se plaît à croquer les humains... sur papier.

Si Khirga n'a pas reçu l'entraînement militaire des redoutables commandos Vorox, il n'en demeure pas moins un puissant adversaire grâce à son instinct et à sa lourde musculature – en effet, Khirga considère la troupe des Danseurs Visages comme son angerak, comprenez sa meute et sa famille ; or, il n'est jamais bon de s'attaquer à un membre de la meute, tant ce lien est sacré pour un Vorox... En revanche, Khirga fera tout ce qui est possible pour ne pas passer pour le cliché de la brute sanguinaire – ses manières et son langage sont ceux d'un gentleman, et il fait de son mieux pour ne pas dévoiler ses crocs entre autres, même lorsqu'il sourit ou lors d'un repas (à moins qu'il ne s'agisse d'un effet calculé...).





LES RITUELS KALINTHI

*Mystagogue Eymerich Ouroboros Flamel,
Sanhédrin de l'ordre eskatonique*

Les Kalinths forment un ordre d'ecclésiastiques qui se consacrent exclusivement à l'étude et au bannissement des démons. Leur champ d'action est limité aux présences surnaturelles et aux pouvoirs surnaturels qui menacent les Mondes Connus, empiétant ainsi sur les plates-bandes de l'Inquisition. Les Kalinths peuvent être issus de n'importe quelle secte de l'Eglise Universelle, bien que les Orthodoxes en constituent la majeure partie. Ils agissent à couvert, dotés de toutes les accréditations et soutiens possibles de l'Eglise – tant qu'ils restent discrets. Cependant, leur utilisation de matériel scientifique autant que de théurgie pour chasser les démons leur a donné une réputation mitigée, mélange de sainteté et d'hérésie – mais leur professionnalisme est indéniable.

Seulement, l'espérance de vie des Kalinths n'a jamais été très importante... D'autant plus que depuis la fin des Guerres impériales, il semblerait que le nombre de Kalinths tués, que ce soit en mission ou au sein même de leurs monastères se soit grandement accru. L'Ordo Draconis Tenebris, l'une des principales loges antinomistes, semble être l'instigateur de plusieurs de ces crimes, et nombreux sont les prêtres à tomber en affrontant des hordes de craquenuits. Certains pensent que le fondement même de la secte est vicié, d'autres qu'un mal terrible a atteint la planète de Graal, centre nerveux des Kalinths.

Afin de se défendre contre toutes ces abominations, les Kalinths possèdent un certain nombre de rituels consacrés à la détection des créatures surnaturelles, à la protection contre leurs pouvoirs, et même à leur bannissement. Malheureusement, certains de ces rituels datent de la création de la secte, vers les années 3800. Ils ont été mis en place par Roderick Chauki, fondateur de l'ordre. Sa mort reste très suspecte, et l'actuel maître de l'ordre, Nuru Tulun, pense que leurs récents ennuis pourraient y être liés. Ainsi plusieurs rituels ne fonctionnent que de manière irrégulière, voire plus du tout, selon le Qlippoth combattu ou le parrain occulte d'un antinomiste ciblé.

Roderick aurait-il été forcé de négocier avec des puissances surnaturelles avant de créer les Kalinths ?

Niveau 1 : Toucher de l'âme - Perception + Concentration, toucher, instantané, 1A.

Le Kalinthe est envoyé partout où sont remarqués des phénomènes étranges liés à des individus. Il y a sans doute autant de cas où une personne est dénoncée à l'Eglise à cause d'une brouille de voisinage que de cas où un individu vaguement suspect (techno-idolâtre, républicain, Variant, xénomorphe, etc.) est pointé du doigt dès que les récoltes sont mauvaises, au nom de la vindicte populaire. Ces cas ne sont pas moins dangereux, mais ils ne concernent pas les Kalinths. Aussi le Toucher de l'âme est obligatoire à tout chasseur de démons, puisqu'il permet de déterminer si la cible est réellement possédée ou bien si elle a perpétré des actes antinomistes pendant l'année passée.

Niveau 2 : Vision des pactes draconiques - Perception + Empathie, toucher, instantané, 1A.

Lors qu'un antinomiste invoque une créature des Qlippoth, cette dernière essaie avant tout de tirer des



avantages conséquents de la situation. Soit l'antinomiste a sacrifié quelque chose de valeur à ses yeux, soit il lui promet une victime à posséder, voire un bref instant de matérialisation. L'inverse est vrai : l'antinomiste cherche également à obtenir le meilleur du démon. En général, il s'agit de pouvoirs surnaturels ou bien de connaissances interdites, mais la richesse et la luxure sont souvent des récompenses demandées. Il est évident que l'antinomiste a naturellement plus d'obligations que la créature (la loi de l'offre et de la demande !). Il est donc souvent intéressant de savoir quel crime doit commettre ce dernier. Mais il est aussi important de connaître les avantages que l'esprit a conféré à l'antinomiste, surtout s'ils sont surnaturels. C'est l'utilité de ce pouvoir, qui prend effet dès que l'antinomiste est touché par le Kalinthe.

Niveau 3 : Sanctuaire - Foi + Stoïcisme, sensoriel, temporaire, 1A.

Les missions des Kalinths se limitent souvent à l'investigation avant de générer une réponse musclée, mais malheureusement, ils tombent parfois directement face à un adversaire surpuissant. Face à certaines menaces, ils n'ont d'autre choix que de fuir et appeler des Frères d'armes en renfort. Ce rituel leur permet de survivre à la première rencontre avec un démon. Il permet de devenir invisible aux créatures des Qlippoth et aux antinomistes pour autant de rounds que de points de victoire multipliés par trois.

Niveau 4 : Faiblesse du Malin - Foi + Force d'âme, sensoriel, prolongé, 1A.

En psalmodiant les premières paroles liturgiques de Saint Horace sur l'accession à la sainteté, le Kalinthe affaiblit les pouvoirs d'un antinomiste ou d'un démon. Tous les pouvoirs démoniaques dans la zone se trouvent pénalisés par le nombre de PV du Kalinthe sur leur jet. Sur une réussite critique, tous les pouvoirs antinomistes et démoniaques utilisés dans la zone sont annihilés.

Niveau 5 : Jugement de la semi-vie - Foi + Intimidation, toucher, instantané, 1A.

Le Kalinthe ne limite pas son combat à l'affrontement des démons. Il lui arrive assez souvent de rencontrer des morts-vivants, de pauvres âmes devenues des zombies après leur mort. Les antinomistes se servent de ces créatures, et les pestes craquenuits sont assez courantes dans les milieux ruraux ou défavorisés. Il y a aussi des rumeurs concernant des morts vivants immatériels, spectres et fantômes, errant plus particulièrement dans le vide spatial. Au contact du Kalinthe, le mort-vivant reçoit un avant-goût du Jugement



Dernier et reçoit autant de dégâts que de points de victoire (multipliés par deux) sur le jet.

Niveau 6 : Ritualis Staticus - Identique au rituel de thaumaturgie des Orthodoxes, décrit dans le supplément Les prêtres du soleil universel.

Niveau 7 : Mot de pouvoir - Foi + Empathie, vue, prolongé, 1A.

Ce rituel permet de connaître le véritable nom d'un démon. Il demande des recherches approfondies, qui ne sont possibles qu'après avoir vu la créature à l'œuvre. Le théurge doit accumuler au moins 10 succès sur des jets d'investigation après avoir réussi son premier jet (réalise en face de la créature). Après avoir cherché dans les bibliothèques ecclésiastiques (ou les affaires de l'antinomiste), le Kalinithi peut utiliser le véritable nom du démon contre lui dans des versions de ses rituels plus puissantes. Le démon reçoit alors un malus de -5 dans toutes ses actions contre le Kalinithi. Ce dernier, quant à lui, peut ajouter ses points de victoire à tous les autres jets concernant ses rituels contre la créature, ou l'antinomiste qui l'a invoquée. Malheureusement, les Kalinithi évitent de créer des encyclopédies avec les noms acquis de la sorte, par peur d'être dévalisés par des antinomistes.

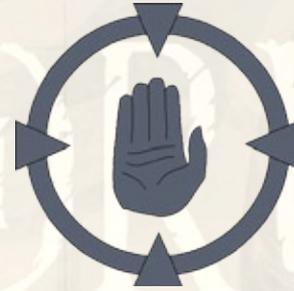
Niveau 8 : Exorcisme - Identique au rituel des prêtres orthodoxes, décrit dans le livre de base, page 160.

Niveau 9 : Voix du Pancréateur - Foi + Force d'âme, sensoriel, instantané, 1A.

Ce rituel extrêmement puissant et bien gardé est le résultat des prières prononcées par au moins deux prêtres d'ordres divers. A la fin de leur supplication, une lumière

provient des sommets et un chant se fait entendre, d'une voix de basse, presque insupportable aux oreilles. Dès que la note s'éteint, la lumière disparaît. Au cours du chant, toutes les créatures des Qlippoth sont immédiatement renvoyées dans leur royaume, et pour le moment nul n'a eu connaissance qu'une d'entre elles ait pu ressortir après un tel miracle. De plus, les morts-vivants environnant sont tous réduits en cendres. Tous les pactes démoniaques sont brisés, et les antinomistes présents dans la zone perdent tous les pouvoirs cédés par des démons. Les personnes possédées sont libres de s'en aller et purifiées de leurs pêchés. Toutes les blessures occasionnées par une créature des Qlippoth sont guéries sur le champ. Les Kalinithi sont persuadés que la voix entendue est bien celle du Pancréateur...

Il est dit que certains Kalinithi utilisent encore des rituels issus de la créature Azzurayelos, qui fut autrefois un archange de l'Empyrée, Gardien des Portes de la Mort, mais que les ordres ecclésiastiques ont depuis répudiée. Quoiqu'ils en soit, ces rituels sont désormais considérés comme hérétiques.



LES CONSEILS AVISÉS DU LIEUTENANT WARDHER, MAÎTRE D'ARMES



allons pouvoir désormais passer à des choses autrement plus sérieuses – le combat face à plusieurs adversaires ; en somme, l'épreuve de force ! C'est ici que nous allons enfin pouvoir séparer l'ivraie du bon grain...

Au fait, chers élèves, vous qui jusque-là placiez la « noble » espèce humaine au sommet du piédestal, je crains que vous n'ayez à remiser votre morgue pour la leçon qui va suivre, et à prendre exemple sur les xénomorphes ! Je vous ai déjà enseigné le redoutable « sourire ukar », proprement abject mais ô combien efficace, place à la « botte vorox », qui vous permettra d'embrocher deux malandrins sans le moindre écueil

Cessez le combat messieurs, et un peu de silence ! Bien, maintenant que vous êtes rompus aux techniques et arcanes du combat mano a mano, si j'en juge la baisse considérable du nombre de rustaubs blessés parmi vous, nous

– la quantité doit toujours céder le pas à la qualité. Ainsi, ceux d'entre vous qui penseront – je l'espère – à quitter pour un temps leur futur palais de marbre ou leur tour d'ivoire pour s'encaïllir dans les bas-fonds de la capitale de leur tenure auront quelque répondant à opposer à leurs sujets les plus mécontents... Quant à savoir si ces derniers ont tort ou raison, cela dépasse l'objet de ce cours – les philosophes sont priés de s'adresser à une autre enseigne. Allons, passons à la pratique sans plus tarder !

Père Kemal du Temple Avesti.

Niveau 8 : La botte vorox (dite également « brochette d'Ungavorox ») – Dextérité + Mêlée (-1 en initiative à chaque attaque).

Cette technique ne peut s'employer que face à deux adversaires (trois au pire) : après avoir pris une longue inspiration, le bretteur opère de grands moulinets furieux avec son arme et déstabilise ses adversaires qui pensaient avoir le bretteur à leur merci – ainsi, ce dernier pourra placer à chacun un coup d'estoc ou de taille, avec un malus d'actions multiples de seulement -2 (pour deux adversaires) ou de -3 (pour trois adversaires).



L'ORDRE DES ALCHEMISTES

*Mystagogue Eymerich Ouroboros Flamel,
Sanhédrin de l'ordre eskatonique*

A la création de la Ligue, en 4352, diverses guildes mineures disparurent, englobées par d'autres plus puissantes. Celle des Alchimistes, vieille d'à peine un siècle, fit partie du lot. Les Ingénieurs furent très heureux de pouvoir mettre la main sur ces « charlatans ». En fait de charlatans, les Alchimistes avaient accès à plusieurs catalogues de référence pharmaceutique découverts dans un ancien hôpital. Cela leur avait permis de concurrencer les Amalthéens pendant les jours les plus sombres du nouveau régime, où la médecine était considérée comme de la magie. Par extension, leurs travaux tournaient autour des sérums de longévité, des explosifs, ainsi que du raffinement de liquides et de la conservation des gaz. Leurs rapports avec la guilde des Auriges étaient parfois tendus. Les membres les moins fortunés de la guilde se targuaient souvent de pouvoir guérir tous les maux à l'aide de leurs potions, philtres, et poudres, mais l'utilisation de médicaments périmés n'a certainement pas arrangé leur réputation... Cependant, Quentin Siegel a changé tout cela, faisant rentrer les Alchimistes dans la guilde des Ingénieurs. Aujourd'hui, l'ordre des Alchimistes est considéré comme totalement dissout. Leurs pseudo-découvertes étaient en majorité fausses, ou bien recopiées sur d'anciennes banques de données. La réputation des Alchimistes est telle qu'un produit qui ne fonctionne pas est considéré comme « alchimique » par le bas peuple.

Les Alchimistes considèrent pourtant cette mauvaise presse comme une bénédiction. Leurs postes chez les Ingénieurs sont variables en importance, mais nombreux. Un idéal les unit et coordonne leurs efforts vers un but commun. Contrairement à l'Ordre Pneumatique, ils ne considèrent pas que l'univers est sous la domination d'un dieu, matriciel ou non. Ils croient que la seule et unique maîtresse de son destin est l'humanité. Evidemment, cette idéologie est très dangereuse, même au sein des Ingénieurs. A la différence des cyber-révolutionnaires, qui s'aident des machines pour améliorer leur devenir, les Alchimistes usent de substances chimiques. D'après eux, la création est composée de multiples matières qui sont chacune à sa place. Leur emplacement dans la totalité de l'entité universelle définit la place de chaque objet ou créature. Pour eux, un animal est composé de sang, et vit donc sur une planète avec tout ce qu'il lui faut pour vivre, alors qu'un caillou peut se trouver n'importe où. Afin de devenir plus influents dans le schéma cosmique, les humains se doivent d'absorber le plus d'ingrédients possibles, afin de se lier à tous les environnements. D'ailleurs, la constitution même de l'humain prouve ce fait : n'est-il pas omnivore, à la différence des races subalternes ? Le sang bleu d'un noble n'indique-t-il pas sa place dans la société ? Ainsi, grâce à des mutations génétiques induites par l'ingérence de produits instables, les Alchimistes prétendent que l'humain pourra bientôt remplacer toutes les créatures subalternes de l'univers. Des humains à la respiration chlorophyllienne remplaceront les arbres, et donneront de l'air aux planètes qui en sont dépourvues. Des humains minéraux, au sang de lave, vivant sur des astres à forte gravité, sécrèteront les métaux indispensables. Les xénomorphes n'auront plus rien d'étrangers, puisque leurs gènes seront absorbés dans ceux des humains. L'humanité finira par former un gigantesque organisme comprenant la totalité de l'univers.

Cet idéal chimique n'est pas encore réalisable, d'autant plus que l'ordre est obligé de vivre dans une extrême discrétion. Mais les moyens de défense de l'ordre restent phénoménaux :

- La poudre mnémovore leur permet souvent d'échapper à des inspections trop serrées, en érodant le cerveau de ceux qui l'absorbent. Elle peut même délivrer ses effets par inhalation.

- Leurs pouvoirs sont liés aux produits qu'ils transportent ; leurs drogues ont des effets dès qu'ils arrivent à se les injecter ; leurs animaux de compagnies servant souvent de cobaye, ils les dressent souvent pour leur servir de protection.

- De même des mutagènes à action rapide ingérés par voie



orale touchent rapidement l'organisme et font muter la cible à tort et à travers. Le résultat est souvent confondu avec les pouvoirs des Symbiotes, et l'individu est prestement mis au four... On ne compte plus les Avestites qui n'ont dû leur salut qu'aux mains guérisseuses des Amalthéens. Ces derniers sont d'ailleurs bien plus à même de lutter contre les Alchimistes.

Les Alchimistes sont cependant bien à l'abri, contrôlant les mines de gaz rares et de métaux indispensables à la fabrication d'armes, et grâce à eux, les Ingénieurs peuvent se targuer de présenter de nouveaux alliages et de nouveaux carburants. Pourtant, ils coûteraient top cher à généraliser et à standardiser à travers les Mondes Connus. Mais alors dans ce cas, pourquoi les Ingénieurs utilisent-ils autant les Alchimistes ? Très simple, ceux-ci sont tout à fait capables de fabriquer des bombes nucléaires bon marché, et servent souvent de consultants en explosifs auprès de riches mécènes...

Personne ne connaît celui ou celle qui dirige les Alchimistes. Cependant, des rumeurs font état d'une créature au nom de Protée. Les légendes sur la création de la guilde parlent d'un homme/femme, qui touchait le Pancréateur et les puissances des Qlippoth en même temps. Ses pouvoirs immenses lui permettaient de ne rien redouter de l'univers matériel. Malheureusement, il considérait cette invulnérabilité comme une malédiction, car après quelques siècles, il avait perdu toute humanité. Les écrits les plus discutables indiqueraient qu'il aurait réussi à trouver un moyen nanotechnologique de conserver dans son corps la totalité d'une Pierre Philosophale. C'est cet être qui a influencé les Alchimistes dans le sens qu'ils suivent encore aujourd'hui. Certains disent qu'il est reparti sur Absolution, après avoir prédit toutes sortes d'évènements, dont le fléau des Symbiotes. D'autres pensent qu'il vit toujours sur Ligueheim, caché dans les égouts. La plupart des Alchimistes ne croit pas à ce conte. Un grand nombre croit que les maîtres Alchimistes ne sont d'ores et déjà plus humains, et qu'ils sont commandés par le Cercle, ce conseil de mutants surpuissants. Le Cercle aurait inventé la fable de Protée pour tenir les Alchimistes tranquilles...

Le Souffle du Dragon

Depuis toujours les Alchimistes cherchent à améliorer leur propre corps. Il n'est donc pas étonnant qu'ils aient été très attirés par les psychomanciens. Malheureusement pour eux, au moment où les premiers Alchimistes firent des recherches sur le sujet, ils ne possédaient pas les ressources suffisantes pour identifier les particularités des psychomanciens. Cela ne les a pas empêché de mettre la main sur d'anciens dossiers de l'Institut Phavien, qui mentionnaient l'identité et les pouvoirs de plusieurs patients. Ces derniers étaient regroupés dans le dossier « pyrokinésie ». Le plus difficile fut de retrouver les possesseurs de tels pouvoirs, et leurs familles. En effet, les études montraient que les cas se retrouvaient à quelques générations de différences.



Les Alchimistes localisèrent les familles des psychomanciens. Puis, à l'aide de généreux dons, de mariages arrangés, mais aussi d'enlèvements, ils forcèrent ces parias à entrer au sein de la guilde des Alchimistes. Par la suite, tous les cas de pyrokinésie furent effacés par les Alchimistes dans les minutes des procès de l'Inquisition, ou bien parmi les jugements seigneuriaux.

Pendant quelques années, les Alchimistes étudièrent les « pyromanciens », en tentant d'extraire de leur corps ce qui leur donnait de tels pouvoirs. Cependant, malgré cette avidité, les pyromanciens furent généralement bien traités, et récompensés de leur loyauté. Leurs pouvoirs devaient être dissimulés, où qu'ils aillent, sauf chez les Alchimistes. Naturellement, les plus intelligents cobayes de cette expérience eugénique s'instruisirent sur les méthodes des Alchimistes, et devinrent puissants au sein de la guilde. Au moment où les Alchimistes étaient absorbés par les Ingénieurs, il n'était plus question pour les pyromanciens de s'en aller. L'Eglise les aurait brûlés vifs. Bien au contraire, continuer le programme eugénique était devenu une nécessité. Les pyromanciens cherchent ainsi tout cas d'incendie spontané pouvant être le fait d'un des leurs. Ils enlèvent aussitôt le psychomancien, et l'élèvent parmi eux, sur Liqueheim. Leur travail est rendu plus difficile par l'étendue des Mondes Connus, mais il est facilité grâce à l'amalgame fait entre les pyromanciens et les antinomistes. Cependant, les conflits larvés ne sont pas rares entre la Voie Invisible et les pyromanciens. Etrangement, le Faviana ignore tout de leur existence. Grâce à leurs actions infatigables à travers le temps, les pyromanciens sauvages sont devenus assez rares.

Les Alchimistes considèrent le rôle des pyromanciens comme sacré. Ils pensent qu'ils constituent un quart de la future humanité dans le modèle global de Protée. L'élément du feu est représenté en eux dans toute sa vivacité. Les Alchimistes désirent aller plus loin, et tentent de métamorphoser leurs foyers vivants en méta-éléments. Les Alchimistes espèrent créer une voie psychomancienne basée sur l'atome, et sa fission.

EXTINCTION DES FEUX

Niveau 1, Extraverti + Intimidation, au contact, instantané, 1A
Le pyromancien peut influencer sur la température du combustible, et refroidir suffisamment un feu pour qu'il s'éteigne. Cependant, afin de sentir d'où provient le feu, le pyromancien doit mettre ses mains dans le feu en question, ce qui provoque des dégâts croissants. Il est donc conseillé de porter des gants ignifugés afin de ne pas se brûler. Dans le cas où le pyromancien réussit son jet, il ne subit aucun dégât dû aux brûlures.

ACTIVATION DES FLAMMES

Niveau 2, Extraverti + Force d'âme, au contact, prolongé, 1A
La puissance du pyromancien peut être transmise aux feux. Les feux existant déjà sont ainsi ravivés, et durent deux fois plus longtemps. Ce pouvoir ne permet pas de créer des flammes. Au bout d'un tour, le feu double de taille. Il est possible de le faire encore augmenter, avec un point d'Anima supplémentaire, il triple, et ainsi de suite jusqu'à cinq fois sa taille, le seuil maximum. De même que le pouvoir précédent, le pyromancien doit plonger ses mains dans le feu qu'il désire renforcer. Dans le cas où le pyromancien réussit son jet, il n'endure aucun dégât dû aux brûlures.

RÉSISTANCE AUX EXTRÊMES

Niveau 3, Ego + Survie, au contact, prolongé, 1A
Ce pouvoir permet de résister aux changements de températures. Le pyromancien calme, ou agite, les molécules autour de lui afin de réchauffer ou de refroidir la température autour de lui. La zone concerne uniquement quelques centimètres autour de l'objet ou de la créature ciblé. Les dégâts dus au froid ou au chaud sont divisés par deux. Les tirs des lasers sont sujet à cette protection, à l'inverse du plasma dont l'effet est dû en grande partie à la déflagration.

BRÛLURE MINEURE

Niveau 4, Passion + Intimidation, à vue, instantané, 1A
Le pyromancien augmente la chaleur de son corps, ce qui lui confère une température extrêmement chaude. Ce pouvoir embrase les objets inflammables à des températures équivalentes à celles d'une torche. Les créatures subissent 4d de dégâts si elles touchent le psychomancien. Les armures voient leur protection divisée par deux. Les vêtements du pyromancien sont bien sûr sujets au pouvoir.

CHARME DE FEU

Niveau 5, Passion + Charme, au contact, temporaire, 1A
La température peut être manipulée avec plus de précision à ce niveau. Le pyromancien peut donc sculpter des formes dans un feu existant, jusqu'à représenter un visage connu. Mais il lui est tout à fait possible de faire des manœuvres plus communes, comme diriger un feu vers des combustibles moins inflammables, vers lesquels le feu n'irait pas en premier. Tout comme pour l'extinction, le pyromancien doit mettre les mains dans le feu pour le contrôler. Dans le cas où le pyromancien réussit son jet, il ne subit aucun dégât dû aux brûlures.

MORSURE DE L'HIVER

Niveau 6, Introverti + Intimidation, à vue, instantané, 1A
Les pyromanciens peuvent aussi baisser la température, ce qui est souvent oublié. La chair du psychomancien s'entoure d'une pellicule de givre atteignant les -100°. De ce fait, l'eau gèle quasiment instantanément, sur un volume augmentant de façon exponentielle. De plus, quiconque touche le pyromancien voit sa chair brûlée par le froid, et doit absorber 8d de dégâts. Les armures voient leur protection divisée par deux.

BRÛLURE MAJEURE

Niveau 7, Passion + Tir, à vue, instantané, 1A
Le folklore de l'époque dépeint souvent les démons en train de projeter des boules de feu par leurs mains. Cette image est en fait tirée des prouesses des pyromanciens. Ils peuvent à ce niveau enflammer l'air, et diriger les flammes ainsi créées. La chaleur ainsi générée cause 10d de dégâts. Les boules de feu font 1 mètre de diamètre, mais peuvent augmenter de 1 mètre pour 1 point d'Anima dépensé. Les armures voient leur protection divisée par deux.

IGNIFUGATION

Niveau 8, Ego + Vigueur, au contact, prolongé, 1A
Le pyromancien devient ainsi insensible à tout changement de température. Il peut nager dans la lave ou bien supporter la température glaciale de l'espace. Les lasers ne lui font plus aucun mal et les plasmas n'infligent que la moitié des dégâts normaux. Cependant l'équipement du pyromancien n'est pas sujet à ce pouvoir.

INCINÉRATION

Niveau 9, Passion + Intimidation, sensorielle, instantané, 1A
La victime ne peut que reconnaître la puissance du pouvoir des pyromanciens. L'air autour d'elle devient terriblement chaud, et son sang commence à bouillir. Elle subit 4d de dégâts par tour jusqu'à ce qu'elle en meure. Il n'est pas possible d'esquiver ce pouvoir. Les armures ne comptent pas. Cependant elles peuvent fondre, et augmenter la douleur encore... L'utilisation de ce pouvoir fait gagner automatiquement un point de Pulsions.





QUELQUES MALADIES... POUR LA FORME!

Une aide de jeu par Cursy

Gérer les maladies:

Il est indiqué dans le livre de base (page 186 de la VO et de la VF) qu'une maladie est décrite par cinq points : la virulence, le temps d'incubation, la durée, la difficulté de la guérison et les effets.

- La **virulence** indique l'importance du mal. Pour savoir si le personnage contracte la maladie, il faut effectuer un jet d'Endurance + Vigueur/Force d'âme/Stoïcisme, au gré du MJ et du type de maladie, si elle est physique, psychique, occulte, etc. Il est indiqué dans la description de la maladie les différents effets d'un échec critique ou d'une réussite parfaite. Exemple : Virulence 2 est une maladie assez faible, alors qu'une Virulence 6/+ est une maladie très grave.
- Le **temps d'incubation** indique la durée nécessaire au mal pour montrer les premiers symptômes. Exemples : 5 min, immédiat, 3 ans...
- La **durée** donne le temps de guérison naturelle et médicamenteuse. La mention « X » indique que la maladie est incurable. Exemple : Durée X/6 mois.
- La **difficulté de guérison** est un jet étendu qui est suivi de l'intervalle de temps entre les jets et du nombre de jets possibles. Exemple : Difficulté de guérison 6/2 jours/4.
- Les **effets** décrivent les symptômes, les effets et les moyens de guérison.

La céphalonite ukar :

Les Ur-Ukar ont beau être violents, irrespectueux du Pancréateur et suivre des voies psychomanciennes, ils n'en demeurent pas moins des vies à sauver. Mais parfois les péchés les rattrapent et la maladie est aussi pernicieuse que les écarts commis.

J'ai découvert cette maladie dans les grottes de Kordeth au sein d'une petite communauté recluse. Tous étaient atteints des mêmes symptômes : affaiblissements musculaires, problèmes oculaires d'un ou deux yeux (vision double, chute des paupières supérieures et même cécité), troubles de la voix (voix nasonnée) et atrophie des muscles.

Une lecture de leur CEEP a révélé une tâche rouge-noirâtre au cerveau. Je suppose que le mal vient de là. Cependant, malgré mes soins, toute la communauté est morte. Je pense que c'est leur faible foi et leur fatalisme qui les ont tués et qui m'a empêchée de les soigner efficacement.

Je suis très peinée de leur décès, car cette communauté était admirable de sagesse, et malgré mes réticences face aux pouvoirs non théurgiques, je dois dire que leur maîtrise était très impressionnante. Le plus curieux dans tout cela, c'est que les plus atteints étaient également les plus puissants. Sans aucun doute y a-t-il un lien de cause à effet...

Salia Ekarit, Diaconesse amalthéenne



La céphalonite ne touche que les Ur Ukar psychomanciens et cela sans considération d'âge, de puissance ou de Pulsion. Cette maladie touche le cerveau et commence à développer des ramifications à partir de la glande pinéale. L'Institut Phavien a peu observé le phénomène (seuls huit cadavres lui parvinrent à l'époque), mais plusieurs hypothèses ont été avancées. Il peut s'agir d'un tout petit animal parasite, d'un virus qui se fixe spécifiquement sur la glande pinéale ou d'un nanorobot Ur (les avis divergent sur ce point) qui pénètre dans le cerveau et se nourrit des sécrétions hormonales lors de l'utilisation des pouvoirs psychiques.

Une autre explication consiste à dire que c'est une fabrication d'anticorps qui attaquent la glande pinéale (et agissent également sur les muscles). Ces anticorps seraient issus d'un rejet des pouvoirs psychiques de la part du cerveau. Cette hypothèse est d'autant plus respectée que les Ukar autopsiés étaient versés dans de nombreuses voies. Cela consisterait à dire que le cerveau rejette cette trop grande source de pouvoir en la voyant comme une menace (un peu comme une tumeur en somme).

En termes de jeu, la céphalonite empêche le psychomancien de progresser dans ses voies. Le personnage progressera désormais au rythme de Score actuel x 3,5 (pour augmenter le trait Psi). Le stade de la maladie est égal au niveau en Psi et le psychomancien acquiert un pouvoir spécifique à la céphalonite gratuitement et automatiquement. Plus il progresse en Psi, plus la maladie se propage. Pour arrêter la progression, il ne faut donc plus augmenter son trait Psi. Mais il ne faut pas non plus apprendre une nouvelle voie (cela serait trop facile !). Si le psychomancien arrête de progresser en Psi, mais qu'il apprend une nouvelle voie psychique, le stade augmente d'un niveau par voie apprise. S'il décide de ne plus augmenter, ni apprendre de nouvelle voie, la progression de la maladie ralentit (cf. tableau).

Le stade de la maladie donne le nombre d'années restant à vivre. Cette durée est égale à 10 - stade.

- Une réussite critique sur le jet de virulence protège de la céphalonite à vie
- Un échec critique indique que le malade est atteint d'un stade plus élevé que son niveau en Psi.

La céphalonite ukar

Virulence : 7 (Endurance + Force d'âme).

Temps d'incubation : spécial.

Durée : à vie.

Difficulté de la guérison : spéciale.

Effets : ne touche que les Ur-Ukar.

Augmenter la caractéristique Psi = Score actuel x 3,5.

Un pouvoir automatique.

Effets en conséquence et égaux au niveau de Psi.



La céphalonite n'a pas de remède connu pour le moment. Cependant, il y a de fortes chances pour que la Gargouille de Nulpart ait des effets curatifs...

Niveau en Psi = stade de la maladie	Symptômes et effets *	Pouvoir associé
1	Problèmes oculaires légers.	Rien.
2	Les problèmes deviennent plus importants. -1 en Perception.	Rien.
3	Les problèmes précédents subsistent et des maux de tête assaillent le psychomancien. Les jets d'activation des pouvoirs se font avec un malus de -1.	Idem VISION DE L'ESPRIT (Psyché, niv 3 ; p 144) sauf que le lanceur perçoit avec fouillis les sentiments de plusieurs personnes simultanément.
4	Des troubles de la voix apparaissent (voix nasonnée, lapsus, etc.).	Idem SANCTUAIRE (Sympathie, niv 4 ; p 149) sauf que le bonus n'est que de 2.
5	Relâchement des muscles du visage, il est plus difficile pour le sujet de parler ; -2 en Extraverti.	DOULEUR PARTAGÉE (Introverti + Concentration, au contact, temporaire, 1A) La cible endure les douleurs de l'Ukar. Tous les malus et difficultés physiques du lanceur sont appliqués à la cible.
6	Les efforts physiques se font de plus en plus difficiles ; -2 en Endurance pour les efforts athlétiques et -2 en Force.	ENTRAVE (Force + Vigueur, sensoriel, temporaire, 1A) Les mouvements de la cible sont entravés, ralentis. Toute action physique entreprise se voit affectée d'un malus égal aux Points de Victoire (PV).
7	L'utilisation des pouvoirs devient extrêmement pénible pour le psychomancien ; malus de -3 pour les jets d'activation (à cumuler avec le niveau 3).	DÉSÉQUILIBRE MENTAL (Ego + Baratin, sensoriel, prolongé, 2A) Ce pouvoir est identique à la DÉMENCE des Pulsions, page 155 du livre de base, à la différence qu'il est dirigé sur une cible.
8	Atrophie des muscles.	ASPHYXIE MENTALE (Passion + Vigueur, sensoriel, permanent, 1A) De par sa douleur, l'Ukar écrase la glande pinéale de sa cible. Chaque PV fait perdre à celle-ci un point d'Anima (minimum 1 point).
9	Cécité complète.	TOUR D'IVOIRE (Introverti + Force d'âme, prolongé, 2A) L'esprit de l'Ukar perd son lien avec la réalité dont la conséquence physique est la cécité. Il devient plus difficile d'affecter l'Ukar. Toutes les tentatives d'influences mentales et occultes sont affectées d'un malus de 2 + PV.

* Les effets sont cumulatifs, chaque stade ajoute ses propres malus.

La Méphistophilis

Ce n'est pas possible, il va mettre son plan à exécution, le professeur Viridiana est devenu fou ! Je viens de découvrir qu'il fabriquait dans son laboratoire une bactérie capable d'épuiser psychiquement les théurges ! Avec le climat actuel et la religion montante, il met l'Institut en danger. Je me doutais que son anticléricalisme nous porterait un jour préjudice !

Il a dans l'idée de détruire les théurges et la religion afin que les psychomanciens soient reconnus et non plus pourchassés ! Le fou, la Doctrine de la Flamme Purificatrice l'aura fait accélérer ses recherches. Elles sont arrivées à terme. Il me faut détruire son laboratoire. Si l'Inquisition apprenait cela, l'Institut Phavien ne serait plus. Il nous faut garder profil bas pendant un certain temps. Il faut que je détruise ce maudit laboratoire...

Extrait d'un enregistrement vidéo dont seule la bande son subsiste, attribué au professeur Calanti, (v.4083)

La Méphistophilis

Virulence : 4 (Endurance + Stoïcisme).

Temps d'incubation : 3 jours.

Durée : X/1 mois.

Difficulté de la guérison : 11/1 semaine/4.

Effets : Stigmates plus visibles et apparition d'autres stigmates temporaires.

Réduction du niveau en Psi ou en Théurgie au rythme de 1 point toutes les 3 semaines.

La Méphistophilis fut inventée par le professeur Viridiana afin de détruire les théurges. Son nom est issu du nom d'un envoyé du diable que le professeur a trouvé dans un très ancien récit teyrien.

Farouche opposant à l'Eglise, il commença cette étude un an après la promulgation du Décret de Liberté Religieuse (3957). Gavé de drogue de longévité de son cru (il est mort à presque 200 ans), il fit cependant une erreur. Tout ne se passa pas comme prévu et la bactérie, gloutonne en hormone psychique, s'adapta



également aux psychomanciens... Même doté d'une très grande maîtrise du Soma, le professeur succomba.

La responsable de cette maladie se nomme « méphistocoque ». Cette bactérie s'attaque aux hormones qui donnent naissance à l'énergie mentale. Suite à une mutation incontrôlée par le professeur Viridiana, la bactérie est devenue glotonne (c'est ce qui lui a permis de s'adapter aux pouvoirs psychiques). C'est-à-dire qu'elle cherche la source d'émission de l'hormone. Ainsi, la méphistocoque remonte-t-elle vers la glande pinéale pour finalement s'interposer entre le cerveau et la glande. L'effet ne se fait pas attendre, la glande n'est plus contrôlée par le cerveau et commence à dégénérer. En revanche, le théurge ou le psychomancien ne meurt pas, simplement, il ne peut plus se servir de ses pouvoirs (à vie). Ainsi, ce n'est pas le méphistocoque qui a tué le professeur, mais l'arrêt de l'efficacité de ses drogues de longévité basées sur les sécrétions de la glande pinéale.

Les symptômes sont facilement identifiables : fièvre et inflammation de la glande, stigmatomégalie (augmentation de la visibilité des stigmates) et formation temporaire de nouveaux stigmates.

Le méphistocoque fait diminuer d'un point le niveau de Psi ou de Théurgie toutes les 3 semaines. Il devient impossible pour l'utilisateur d'arcans mystiques d'utiliser les rites au-dessus de son score actuel (le théurge voit son score de Théurgie tomber à 4, tous ses pouvoirs de niveau 5 et plus ne sont donc plus utilisables).

- Une réussite critique, lors du jet de virulence, tue immédiatement la bactérie ;
- Un échec critique fait perdre instantanément un niveau en Théurgie ou en Psi.

Tous les rituels théurgiques et pouvoirs psychiques utilisés par le personnage sur lui-même sont voués à l'échec (exemple : Ralentissement dans Soma). La bactérie, dotée d'un très fort

instinct de conservation, détecte la volonté de destruction de son hôte et bloque aussitôt la production des hormones. Le corps seul ne peut également se guérir de ce mal. Une alternative s'offre au personnage : la guérison grâce au rite amalthéen « Main secourable de Sainte Amalthée » ou la recherche du Bango, un fruit de Shaprut (dont l'existence n'est connue que des Shantor).

Jets de guérison :

- * Main secourable de Sainte Amalthée avec un malus de 4
- * Fabrication du remède à base de Bango : Intelligence + Science (Biologie), afin de comprendre le fonctionnement de la méphistocoque - 5 PV exigés. Puis un jet de Tech + Science (Chimie) pour fabriquer le remède (un puissant antibiotique).

Cette maladie atteint toutes les races sans aucune distinction, même si les théurges obun semblent partiellement immunisés (la bactérie fait diminuer un niveau toutes les 4 semaines seulement).

Inspi' express:

La contamination s'effectue grâce à des livres occultes. Le prof. Viridiana a été bien malin de se servir des outils de connaissance des théurges (gare au psychomancien curieux) pour les contaminer. Les méphistocoques sont contenues dans des capsules microscopiques éclatant au contact de la chair (humaine, xénomorphe ou animale).

Demeure, quelque part dans l'espace, le laboratoire itinérant et oublié du professeur. Celui-ci avait en effet basé ses recherches dans un vaisseau afin d'éviter les fureurs de l'Inquisition. Qu'advierait-il des personnages s'ils découvriraient ce navire abandonné, rempli de reliques de la Seconde République ?



Département « Plaisir » d'offrir

Les Fêtes de fin d'année approchent et vous ne savez toujours pas quoi offrir à votre entourage ?

Pas de panique !

Fière de ses concepts novateurs en matière de conceptualisation du potentiel humain, la L.A.I.C. est heureuse de vous faire partager ce que sera le fer de lance de sa nouvelle gamme de produits « one-shot » :

La Carte « Instant Proposal » *

TROIS RAISONS de craquer pour la Carte « Instant Proposal » :

1. Plus de prises de tête pour trouver des idées cadeaux !
2. Plus besoin de courir à la dernière minute chez l'Aurige le plus proche !
3. Mais surtout, l'assurance de faire un présent qui plaira !

« Instant Proposal » vous permet sur un simple geste ** de matérialiser le **cadeau idéal**. En effet, muni de votre carte, vous la pliez en deux en suivant les pointillés. Elle se sectionnera alors pour révéler à vous et au futur chanceux **le cadeau**, sans effort de recherche ni perte de temps.

Vos amis seront heureux ! Vous, satisfait et soulagé !

* : Sans examen médical, ni questionnaire de santé !

** : attention toutefois de bien porter votre signature dans la case correspondante afin que la garantie soit validée.

La Carte « Instant Proposal » est disponible dans la présente revue stellaire et chez tous les revendeurs agréés « Réseau LAIC ».



L'ARCHE DE NOAH BANTANYAH

*Mystagogue Eymerich Ouroboros Flamel,
Sanhédrin de l'ordre eskatonique*

Le potentiel psychique humain n'a été mesuré que depuis une période récente de l'humanité - l'Institut Phavien reste le principal instigateur des études faites sur le sujet. Les individus antérieurs à cette époque n'ont jamais été étudiés, que ce soit sur l'ampleur de leurs pouvoirs ou bien dans la diversité des manifestations psychiques qu'ils ont pu générer. Le principal pic connu d'émergence de pouvoirs psychiques reste la Première République : le nombre de pilotes utilisant leurs vaisseaux sans boucliers anti-Sathra, et développant des pouvoirs occultes est indéniable. Cependant, les humains y ont mis un brusque frein, en se mobilisant contre les groupes de pilotes sathraïstes. Les néo-zaibatsu ont réduit le nombre de ces derniers à une peau de chagrin et soumis ceux qui survécurent. Les néo-zaibatsu ont déclaré la guerre contre les sathraïstes terminée lorsqu'il manquèrent de combattants. Selon la légende, Abraham Wesniak, leader des sathraïstes, maudit les Mondes Connus pour une éternité de stagnation et de néant. Puis, il disparut, accompagné des plus grands pilotes de l'époque...

Les rumeurs, concernant l'adoration de démons par des sathraïstes, étaient exactes - mais sans que la totalité d'entre eux n'y souscrive. Ils étaient persuadés que l'être humain ne pouvait que s'améliorer en atteignant le bonheur suprême de Sathra, mais il était visible que l'humanité n'était pas prête pour cela, pas encore. Alors leurs dirigeants, pour sauvegarder leur savoir et leur doctrine, décidèrent de s'enfuir des Mondes Connus. Ils mirent en commun leurs ressources et dérobèrent plusieurs vaisseaux de croisière, cargos et des escadrons de chasseurs. Dans le plus grand secret, ils se réunirent non loin de Pentateuque et construisirent un vaisseau-héraut : l'Arche. A l'intérieur furent sélectionnés les gènes de toutes les souches humaines connues, ainsi que de nombreuses plantes et animaux terriens. Tout leur plan reposait sur les pouvoirs de l'une d'entre eux : Naomie Bantanyah. Nul n'a jamais mesuré son potentiel, mais on sait aujourd'hui qu'elle était capable de faire plusieurs fois le tour d'une planète par bonds de téléportation successifs. Mais seule la découverte d'un artefact annunaki très puissant, surnommé la Corne de la Licorne, permit l'achèvement de leur projet. Cet objet semblait accroître le potentiel des psychomanciens, leur accordant une provision énergétique formidable et une perception améliorée des rouages de l'univers. Grâce à ces deux éléments, Wesniak espérait se passer de l'aide des Portails annunaki et rejoindre un système éloigné sans pouvoir être suivi par les forces des néo-zaibatsu.

Une fois le vaisseau-héraut lancé, il pouvait donner les coordonnées de téléportation aux autres psychomanciens, qui manipulaient les vaisseaux secondaires. En tout, sept vaisseaux étaient prêts à s'engager dans les Ténèbres d'entre les étoiles... Le corps de Naomie était relié à la Corne, la plongeant dans un coma profond, et son pouvoir pouvait être déclenché par les commandes du vaisseau. Heureusement pour eux, l'astronomie était beaucoup plus précise qu'actuellement, et la caravane possédait un but soigneusement défini. D'après les cartes et les observations des scientifiques, un objet céleste non identifié tournait autour d'un système habitable, relativement proche de Pentateuque. Confiants, les sathraïstes partirent pour leur Eden, en 2483, espérant trouver une planète terraformable, et un Portail vierge de toute influence négative afin de connaître l'extase Sathra sans entraves.

Le premier bond se passa sans difficulté, et les vaisseaux parcoururent plusieurs années lumières en un instant. Mais ce fut lors de ce bond que les sathraïstes découvrirent les dangers d'un saut en dehors de l'aura bienfaisante d'un Portail. Tous ceux qui étaient restés éveillés pendant le bond - principalement une portion de l'équipage et les pilotes - furent vidés de leur substance vitale. Au sortir du saut, les survivants étaient partagés... Beaucoup désiraient retourner en arrière, mais la plupart préféraient persévérer au vu du peu de ressources disponibles. Certains restaient silencieux. La majorité était pour continuer, en laissant le pilotage automatique se charger du bond.

Il était prévu que le second bond soit beaucoup plus long, pour tenter de réduire les dangers du néant. A la sortie des ténèbres, les voyageurs s'aperçurent que le vaisseau-héraut avait été saboté. Le saut ne les avait emmenés nulle part. 10% des passagers avaient été déchiquetés et réduits en lambeaux. Tous les survivants avaient mué : à présent, ils avaient tous une peau noire comme l'ébène. Sans le savoir, ils étaient devenus à la fois plus et moins qu'humains. Les seuls qui n'avaient pas dormi et qui étaient éveillés au sortir du saut étaient un groupe de sathraïstes dédiés à la matérialisation des démons. Ils étaient en train d'invoquer une puissance majeure du Qlippoth, en sacrifiant tous les réfugiés. Il y eut un bref combat, et tous ceux qui étaient soupçonnés d'avoir des affinités avec les antinomistes furent jetés dans l'espace. Malheureusement, la cérémonie avait attiré des entités anciennes et innommables. Les pilotes qui restaient décidèrent de partir sans plus tarder, vers un système plus proche. Ce dernier semblait disposer d'un Portail, mais n'avait pas été retenu comme destination : aucune planète ne tournait autour de l'étoile, lui ôtant tout attrait.

Ce bond coûta énormément d'énergie à Naomie, et ses pouvoirs commencèrent à décroître alors que sa vie touchait progressivement à son terme. Les survivants n'avaient plus le choix. Les seuls corps célestes qui tournaient autour du soleil (nommé Espérance, tout comme le système), étaient des astéroïdes, reliquats d'une supernova. Leur orbite autour d'Espérance était cependant suffisamment stable pour prévoir la création d'une base.

Récupérant les matériaux flottants dans le vide, les sathraïstes fabriquèrent de petites sphères de Dyson. Ces satellites permettaient de récupérer la lumière d'Espérance et de la transformer en énergie. La surface intérieure de ces réflecteurs étant trop chaude pour y vivre, les sathraïstes construisirent leurs cités sur la surface opposée, chaude et ténébreuse. Plusieurs globes furent ainsi créés, qui reflétaient le soleil, mais qui de plus se reflétaient entre eux, créant un réseau de faisceaux lasers de très grande puissance. Ce réseau lumineux fut utilisé pour communiquer informations et ressources d'un globe à l'autre, permettant à la communauté de conserver toute sa cohésion et son niveau technologique.

La société des sathraïstes s'est organisée en plusieurs castes, basées sur le culte voué à la lumière :

- Ceux vivants au creux des Satellux (les bases et abris creusés dans les globes), dans les ténèbres, sont plutôt froids et sévères, et se consacrent au travail la majeure partie du temps. Plus ils vivent dans les ténèbres et plus ils sont considérés comme nobles.
- Ceux qui s'occupent de l'entretien des orbes de lumière et du Portail sont considérés comme saints, et sont ceux qui achètent la rédemption de leurs « frères sombres ». Ils s'habillent de blanc pour refléter le fait qu'ils sont purs et que leur peau devrait être blanche. Il est dit que si l'un d'eux commettait un crime ou un blasphème contre les annunaki, alors toute la communauté paierait : les abominations des ténèbres, qui sont tapies aux limites de la lumière envahiraient les Satellux.
- Ceux qui vivent en dehors des Satellux, ni à la lumière, ni dans les ténèbres, sont considérés comme des artistes et des agitateurs. Cependant, leur rôle est indispensable, puisqu'ils s'occupent de l'acheminement des marchandises entre Satellux.

La mort de Naomie arriva brutalement, et elle fit un cadeau à ses compatriotes, qui marqua toute la civilisation Exlux. Elle fit téléporter le Portail à l'intérieur de la ceinture d'astéroïdes ; ce faisant, elle passa de vie à trépas et épuisa la Corne de la Licorne. La porte s'intercala entre deux vols de rochers, flottant à une vitesse semblable au reste de la ceinture d'astéroïdes. Les colons furent terrifiés par cette action : le Portail était décentré par rapport à son emplacement d'origine. Il y avait donc de fortes chances pour qu'il soit rendu inopérant. Effectivement, le Portail ne fonctionnait plus... Cette période fut connue comme le « Cri dans les Ténèbres », à cause de l'absence de tout Effet Sathra pour la population. Les archives furent détruites au cours des émeutes, et les Exlux (les habitants des Satellux) oublièrent en grande partie leur humanité, sombrant dans l'anarchie. On fonda de nouvelles religions, et des sacrifices furent célébrés face au Portail. Les scientifiques sathraïstes arrivèrent à le reprogrammer après plusieurs longues décennies.



d'études, afin qu'il renvoie la matière sur ses propres coordonnées, faisant ainsi naître une « boude Sathra ». Ainsi les sathraïstes ont pu étouffer leur besoin de passer sans cesse au sein du Portail, en prenant la « Voie Dorée », un long couloir lumineux qui traverse le Portail, et où l'Effet est continu.

Au début, cette voie sacrée fut réservée aux seuls « Lumineux », les êtres purs vivant dans la lumière. Cependant, une révolution religieuse eut lieu, et les prêtres corrompus furent chassés des Satellux – nul ne sait où ils disparurent.

L'existence des Exlux se déroula calmement pendant plusieurs siècles, jusqu'à ce que la lumière d'Espérance commence soudainement à décroître. Les prêtres ne savaient guère quoi faire, et la communauté était devenue très avancée militairement, laissant craindre le pire. Les Satellux tournant à l'opposé du soleil par rapport au Portail se trouvaient défavorisés par rapport aux autres, plongés dans de froides ténèbres. Ils étudièrent la technologie laser avancée et amplifièrent ses capacités, une fois miniaturisée. Ils devinrent ainsi capables de générer des bombes sous forme de lumière, qui se matérialisent dans les vaisseaux et explosent. C'est vers cette époque que les meilleurs psychomanciens mirent également au point une nouvelle voie psychique, le Rayon (cf. plus bas). La situation évolua vers une Guerre froide, chacun se retranchant derrière ses armes nouvelles.

Il y a une vingtaine d'années, alors que la civilisation exlux était figée dans une période de stagnation culturelle, la vitesse du Portail finit par se décaler par rapport à l'anneau d'astéroïdes. Les météorites commencèrent à passer au travers, puis les plus petits satellites. Heureusement, les scientifiques exlux eurent le temps de pulvériser les plus gros obstacles et de dévier les Satellux trop gros de son passage. De plus, le Portail commença à dérailler... Il s'ouvrit plusieurs fois sans qu'on le lui demande, permettant à des barbares vuldrok d'entrer, mais qui furent rapidement détruits par les batteries de lasers exlux. Aussitôt, les usines flottantes commencèrent à créer des vaisseaux de guerre. Puis le Portail se stabilisa au niveau d'un Satellux, et reprit le rythme de l'anneau. Ce Satellux, nommé « Ao », devint un symbole vivant de l'ascension exlux. Ceux qui vivaient là furent envahis par le bonheur, tous ensemble, et disparurent aussitôt. Nul ne sait où ils partent, mais les prêtres promirent que l'Eden, le système originel, attendait derrière le Portail – mais qu'il était défendu par d'horribles créatures des ténèbres... Alors de nombreux vaisseaux partirent en quête, et affrontèrent les Vuldrok (les suppôts des ténèbres selon eux) jusqu'à ce qu'ils apprennent que le Portail des Vuldrok lui-même menait à d'innombrables autres systèmes. Un certain nombre de prêtres furent écartés du pouvoir, punis pour leurs fumisteries, et le tout récent « Temple de l'Espoir » annonça que l'Eden n'était non pas juste derrière le Portail, mais qu'il attendait uniquement les plus pieux, au terme d'une longue quête. Depuis, les Exlux s'infiltrèrent dans les Mondes Connus, en prenant garde d'éviter les créatures des ténèbres. Cependant, trouveront-ils l'Eden ? Et échapperont-ils seulement à l'intolérance des Mondes Connus, eux, descendants de Sathraïstes ?

Jouer un Exlux:

Avantages : 3 niveaux dans la voie de Sathra, 3 niveaux dans [la voie de l'IncurSION](#).

Désavantages : inquiétant 2pts, élevé sur un monde éloigné 2pts, stigmaté (peau noire) 2pts, noir secret 3pts, obligation 3pts.

Le rayon:

Niveau 1 - Regard de l'Espérance

Extraverti + Observation, sensoriel, prolongé, 1A

La première manifestation du Rayon est l'illumination des zones où la lumière du soleil ne peut pas se rendre. La lumière ainsi créée n'est pas suffisante pour aveugler un être humain, mais peut tout de même effrayer un animal sauvage.

Niveau 2 - Perception de l'invisible

Introverti + Fouille, à vue, prolongé, 1A

Ce pouvoir permet à l'Exlux de voir ce qui n'est pas visible en temps normal, en le nimbant d'un pâle halo lumineux. S'il s'agit d'un effet produit par une machine ou d'un objet invisible, le succès est automatique. Au cas où il s'agirait de contrecarrer les effets d'un pouvoir occulte, l'Exlux devra en revanche marquer plus de PV que la cible.

Niveau 3 - Ténèbres

Introverti + Discrétion, sensoriel, prolongé, 1A

A l'inverse du premier pouvoir, l'Exlux peut assombrir une zone dans laquelle lui peut voir aussi bien qu'avant, mais où les autres personnes ne voient plus rien en revanche. Les divers appareils permettant de voir dans le noir transpercent ces ténèbres sans problème, de même que certaines capacités des xénomorphes.

Niveau 4 - Regard perçant

Extraverti + Tir, à vue, instantané, 1A

L'Exlux peut à ce niveau concentrer de la lumière de manière cohérente, et la projeter sur sa cible qui peut faire un jet d'esquive pour l'éviter. Les armures sont assez efficaces contre ce rayon, mais y perdent beaucoup de leur intégrité. Tout matériau moins solide que le céramétal fond. La victime subit quant à elle 4d de dégâts + les points de victoire.

Niveau 5 - Arc en ciel

Introverti + Rédemption Tech (électricité), à vue, instantané, 1A

L'Exlux peut à ce niveau fléchir la lumière, qui se décompose alors en un arc en ciel. Ainsi, tout type de laser devient totalement incohérent et inefficace. L'Exlux peut interrompre son pouvoir dès qu'il le désire ; il peut ainsi faire croire que les lasers le traversent, et cependant toucher quelqu'un derrière lui en laissant le rayon se recomposer.

Niveau 6 - Flash

Extraverti + Intimidation, sensoriel, instantané, 1A

Avec ce pouvoir, la lumière augmente soudainement dans la zone entourant le psychomancien, jusqu'à un niveau impossible à supporter pour un être humain. Quiconque n'ayant pas fermé les yeux est aveuglé pour une durée égale au nombre de PV. Les malheureux qui portaient des lunettes à infrarouges, ou bien les xénomorphes dont la vision s'adapte aux ténèbres, sont aveuglés pour un nombre de jours égal aux PV.

Niveau 7 - Vague de pureté

Extraverti + Force d'âme, sensoriel, instantané, 1A

L'Exlux crée une vague de lumière intense, qui traverse autant de cibles que de PV. Celle-ci inflige 10d de dégâts et se joue des armures. Il est possible de l'esquiver. Ne pas oublier que les ultraviolets et les infrarouges produisent des coups de soleil et des brûlures très difficiles à guérir...

Niveau 8 - Forme d'ombre

Introverti + Discrétion, sur soi, prolongé, 1A

L'Exlux disparaît, et sa substance se retrouve réduite à une ombre, la sienne. Il peut ainsi se déplacer, et se glisser par n'importe quel interstice. La lumière ne le fait pas régresser sous sa forme humaine, mais lui cause malgré tout le double de dommages. Le haut et le bas n'ont plus d'importance sous cette forme, et l'Exlux peut même se laisser flotter dans les airs.

Niveau 9 - Ange de lumière

Extraverti + Force d'âme, sur soi, prolongé, 1A

L'Exlux peut désormais transformer toutes ses molécules en photons. Plus aucune arme ne lui cause de dégâts, sauf les lasers, et il est immatériel. Il peut voler et utiliser à volonté une version amoindrie du Regard perçant, qui cause 2d de dégâts plus les PV. Par contre, il ne peut toucher ni les gens ni les objets.



BESTIAIRE: LE COUREUR

Par Nathan Zelter.

Histoire :

On raconte que les premiers colons arrivés sur Madoc, après leur rencontre avec les Oro'ym, furent victimes d'une étrange épidémie de folie. Les experts des proches planètes furent appelés à la rescousse pour résoudre le problème. Leurs investigations conclurent finalement à une nouvelle maladie spécifique, sans apporter ni explication ni remède... Les colons, auparavant sains d'esprit et de corps développaient une psychose indassable quelques jours après leur arrivée. Les Oro'ym ne semblaient pourtant pas atteints par cette étrange affection.

C'est une équipe d'explorateurs qui découvrit la cause des soucis, par pur hasard. Ils s'étaient assoupis dans un bivouac de fortune lorsqu'ils furent réveillés au cœur de la nuit. A leur grande surprise, ils virent que l'un des leurs avait un mille-pattes à moitié glissé dans l'une de ses narines. Effrayés, les colons extirpèrent l'étrange animal et décidèrent de rentrer au plus vite pour rapporter cette découverte. Mais sur le trajet du retour, les explorateurs commencèrent tous à développer les premiers symptômes de la psychose... sauf celui auquel on avait enlevé le mille-pattes ! Et c'est lui qui rapporta aux experts leur mésaventure, tandis que tous les autres explorateurs furent directement internés dans un asile d'aliénés.

Les humains réagirent vite et fort face à cette menace brutale. Ils décidèrent de mettre toutes leurs bases de Madoc en quarantaine, puis de projeter un insecticide puissant sur toutes les terres émergées de la planète. L'effet ne se fit pas attendre, et l'épidémie disparut comme elle était apparue ; sauf pour les malheureux déjà infectés qui décédèrent des suites de l'affection. Les Zaibatsu se réjouirent de cet exemple, comme la preuve de la supériorité de l'Homme sur la nature.

Mais il y avait un grain de sable dans l'engrenage... L'un des colons, pour une raison que l'Histoire ne rapporte pas, avait conservé quelques-uns de ces étranges animaux. Il partit de Madoc vers de nouvelles planètes, en emportant ce curieux souvenir. Puis, il perdit cet animal au jeu. Personne ne sait ce qui se passa ensuite mais, il y a quelques années, une nouvelle drogue est apparue sur Ligueheim. Elle fait fureur parmi les étudiants des guildes. Il s'agit d'un mystérieux mille-pattes que l'on libère et qui vient naturellement se glisser dans les narines de l'humain le plus proche.

Mystérieuse drogue :

Cette drogue nouvelle et très « tendance » a rapidement fait le tour de l'Académie Interatta. Elle provoque chez l'utilisateur une euphorie extrême, couplée à une démultiplication des capacités intellectuelles : l'idéal pour réussir un examen passablement difficile ! Certes, le passage du « Coureur » (puisque c'est ainsi que les étudiants l'ont surnommé) est extrêmement désagréable, mais les performances et le plaisir sont bel et bien là ! Les premières enquêtes pour retrouver les fournisseurs tournèrent vite en rond ; bien qu'il semblerait que les réseaux founiards n'y soient pas étrangers – appât du gain oblige.

Apparence :

Les échantillons de Coureurs que les autorités ont réussi à se procurer sont contenus dans une petite éprouvette de verre, dans laquelle un mille-pattes verdâtre et vaguement luminescent se déplace sans cesse. Il suffit de décapsuler la « boîte » ou de briser l'éprouvette sur le sol, et le Coureur se déplace rapidement vers le consommateur. Il grimpe sur l'individu puis s'immisce dans la narine ou la bouche pour descendre dans l'intestin. Le passage dans l'estomac est semble-t-il très douloureux, mais peu après une sensation de bien-être émane et l'individu commence à parler, agir, réfléchir beaucoup plus vite [les points d'expérience dépensés dans les compétences de science ou de connaissance comptent double pendant 24 heures ou bien une recherche bibliographique ou scientifique nécessitera deux fois moins de

points de victoire, les autres effets sont justes visibles de l'extérieur mais n'entraînent pas de modification en terme de règles].

Pour l'instant, les seuls Coureurs découverts l'ont été sur Ligueheim, mais les étudiants qui ont fini leurs études commencent à se répandre dans les Mondes Connus et souhaitent pouvoir continuer à se procurer cette substance ô combien bénéfique à leurs yeux...

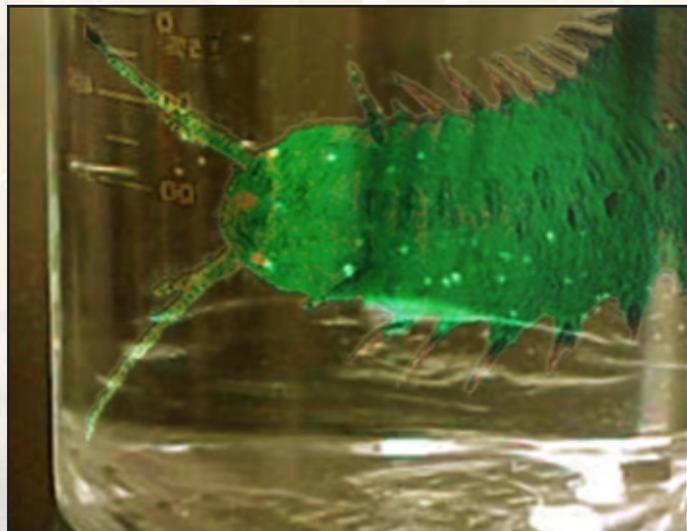
Éléments troublants :

Mais quel est donc le lien entre un mille-pattes de Madoc et cette drogue me direz-vous ? Les Amalthéens, dont les archives sur les maladies rencontrées par l'humanité sont les plus complètes de l'univers, ont rapidement fait un rapprochement quand ils ont vu les effets à long terme de la drogue. Les accros deviennent progressivement détachés de la réalité et semblent se plaindre de la « lenteur d'escargot de l'univers » puis ils partent dans des délires de plus en plus variés et dont les symptômes sont similaires à ceux rencontrés sur Madoc. Ils sont ensuite victimes de maladies digestives qui finissent par les tuer.

Cependant, l'Église est inquiète car des éléments divergents par rapport aux animaux de Madoc laissent supposer des manipulations génétiques. Toutes les nouvelles caractéristiques sont en effet idéales pour une drogue typique : les Coureurs ne semblent pas capables de se reproduire naturellement, ils provoquent des effets de manque particulièrement importants [Endurance + Stoïcisme tous les jours pour résister à l'emprise : le nombre de points de victoire nécessaire est égal au nombre de Coureurs déjà consommés. Le manque disparaît au bout de 8 jours], les symptômes durent entre 12 à 24 heures (permettant de fournir de nouveaux Coureurs tous les jours)... La piste est donc explorée très sérieusement, d'autant que certains adeptes acharnés semblent se lever la nuit, comme pris dans une crise soudaine de somnambulisme. Mais ces « somnambules » ont malheureusement tendance à tenter des cambriolages ou des actes répréhensibles. Des études sont en cours, mais il semblerait que certains stimuli (comme des ondes radio d'une certaine fréquence) provoquent ce somnambulisme, qui provoquera toujours le même effet en fonction de la fréquence choisie...

Une nouvelle thérapeutique ?

Par ailleurs, des Coureurs (légèrement différents) sont vendus depuis peu aux malades atteints de pathologies incurables et très douloureuses. L'ingestion de ces animaux semble provoquer la rémission de tous les symptômes pendant une durée comprise entre 24h et une semaine. De nombreuses personnes mourantes en ont pris, et depuis elles semblent totalement guéries... à condition de consommer quotidiennement des Coureurs. Mais un cas de patient sous Coureurs s'étant levé dans la nuit et ayant vidé ses coffres pour emporter leur contenu vers une destination inconnue a été reporté. Méfiance donc, des êtres malveillants se servent de la situation désespérée de certains pour s'enrichir ou même poursuivre des buts encore moins louables...





CHAIDO EN 4994: L'ENVERS ET L'ENDROIT

*Mystagogue Eymereich Ouroboros Flamel,
Sanhédrin de l'ordre eskatonique*

La cité

La cité de Chaido est l'orgueil de la famille Chauki. Capitale d'Iver, elle ne cède en splendeur qu'à une seule cité d'Ivaner, Zeppitai, qui est dirigée par la Ligue Marchande de la Hine. Même si le pouvoir des Chauki a décliné depuis la fermeture du Portail, ils conservent la main mise sur la totalité de la planète. Peu de gens songent à les détrôner, d'autant plus qu'ils savent régner avec le soutien de représentants du peuple. Le Sénat garde un ascendant non négligeable sur les Chauki, puisqu'il peut mobiliser les foules contre eux. Cependant, il est peu probable qu'ils le fassent, puisque l'Eglise incarnat, qui a remplacé l'Eglise Universelle depuis la fermeture du Portail, soutient la famille Chauki. Chaido a donc été un modèle de stabilité, peu entamée par les quelques révoltes sporadiques à travers les âges.

La cité est partagée en quartiers, séparés par des murs hérissés de statues, et ouverts de multiples portes et poternes. Ces murs sont très importants lorsqu'il s'agit de divisions administratives, mais restent présents lorsqu'ils séparent deux rues voisines, bien que moins hauts. L'emplacement de Chaido, au bord d'un plateau montagneux, fin de la chaîne des monts Chorn, a généré une topographie étrange. La cité se trouve dans un ancien lit de fleuve asséché, qui se jetait dans la baie de la Hine. Vu la hauteur de la falaise entre Chaido et la plaine, le fleuve devait faire un boucan de tous les diables en chutant. Le Palais Profond s'est installé sur une cheminée, sise au centre de l'ancien lit. La combe qui l'entourait était fertile et approvisionnée par le reste du fleuve, une petite cascade. Cependant, le temps s'est beaucoup chargé de remodeler le paysage. Le palais occupe maintenant toute la combe, et la cité s'est construite tout autour, sur les collines.

La cathédrale de Saint Gédéon s'est entourée de tout un quartier ecclésiastique. Les bâtiments raccordés à la Cathédrale constituent la majeure partie de ce quartier, nommé le Quartier Sacré, et surnommé le Quartier des Cloches. L'archevêque incarnat se nomme Adémar de Baxter, et est connu pour son sens de la répartie. Les incarnats se comportent comme des prêtres classiques, aidant leurs ouailles lorsqu'ils le peuvent, et récoltant la dîme dès que possible. L'absence presque totale de scientifiques et d'ingénieurs les a chargés de prendre soin des reliques technologiques, scellées dans la cathédrale. Cependant, n'ayant pas toujours les moyens de détecter ce qui est technologique ou pas, certains appareils traînent dans la cité, ne fonctionnant plus. La particularité de la Cathédrale est de générer, le jour de la mort de Zacharie, l'hologramme d'une créature de l'Empyrée, que les incarnats tentent toujours d'identifier.

L'agora du Marché aux Hirondelles est suffisamment grande pour faire bonne figure à côté du bazar fouinard du Moyeu, sur Pandémonium. Le quartier qui entoure l'agora est nommé le quartier marchand. Les hirondelles cardinales de Chaido vivent accrochées à la falaise, et nichent également accrochées aux murs des plus hauts bâtiments, constellant les rues de taches. La particularité du marché est de disposer d'un filet plus ou moins raboté entre les tours qui bordent l'agora, afin d'éviter que les hirondelles ne descendent faucher la nourriture et agresser les passants de leur bec tranchant. Le marché ressemble à une immense volière humaine. A noter qu'il n'est pas contrôlé par des guildiens, forcément, mais par un représentant de la Ligue de la Hine, Robin de Lurkini. Il est connu pour ses répliques changeantes, et sa voix zézayante.

L'assemblée du Sénat a lieu sur la plus haute colline, dans une coupole qui renvoie les éclats du soleil en les colorant de milles feux. C'est dans ce quartier que les diplomates qui ne sont pas de sang noble sont réduits. L'atmosphère y est pleine de sous-entendus. Ces ambassadeurs des cités lointaines manigancent des alliances secrètes avec les sénateurs, leur fournissant plus ou moins de dessous de table pour baisser les impôts de leur contrée. La majorité des xénomorphes politiquement importants est ici. Les sénateurs sont tout à fait à l'aise pour la plupart dans ce climat

d'intrigues, et ne songent absolument pas à déclencher de révolte contre le pouvoir. Ceux qui manifestent des idées républicaines se retrouvent engagés dans un duel ou un mariage impromptu. Les sénateurs ont en grande partie une fonction de bureaucrates. Ils planifient ressources et développements, et envoient le tout au palais, qui approuve ou non. Ils n'ont aucun pouvoir militaire. Leur principal soucis, actuellement, concerne l'île de Brun, qui refuse obstinément de payer ses impôts. L'orateur le plus remarqué à l'Aula Magna se nomme Marius Admonestus. Ses envolées lyriques concernent surtout les prêtres, qui s'engraissent sur le dos des pauvres, à son goût.

Les quartiers de la frange sont considérés comme les plus dangereux. La falaise cède parfois, envoyant tout un pâté de maison 1000 mètres plus bas. Ce sont les pauvres qui y vivent, à l'intérieur des maisons désertées depuis que la falaise s'érode. Ils subsistent souvent en vendant œufs et nids d'hirondelles cardinales, qui sont des mets très appréciés. Certains ont creusés des grottes dans la falaise, et vivent à l'abri des forces de police. Le réseau de grottes est très étendu et assez ancien, datant de la présence du fleuve. D'autres vivent dans des habitations de bambou, accrochés à la falaise, ayant adopté le mode de vie de leur nourriture. Plusieurs endaves solides subsistent depuis la Seconde République, coulées dans le néo-béton. Leur avancée montre le recul de la falaise depuis un millénaire. Ces recoins sont des postes militaires, ou bien les ascenseurs, ou encore les villas de nobles exilés du Palais Profond.

Le Palais Profond

La famille Royale d'Iver dispose de représentants sur toute la planète, mais leur palais principal se trouve à Chaido. La manse Royale est nommée le « Palais Profond ». En effet, la maison était sise sur un pic au sommet plat, au milieu d'une verte combe, ancien lit d'un fleuve. Les siècles ont passé, et le palais s'est étendu selon les desiderata des dirigeants successifs. Seuls les enfants les plus proches d'Arturo ont droit de vivre dans le pic. Le pic ressemble aujourd'hui davantage à une tour elfe percée de multiples ouvertures vitrées et de balcons cristallins qu'à un rocher. Des téléphériques survolent la vallée constellée de petites tours et d'ailes du palais inachevées. Ceux qui vivent au fond complotent continuellement pour s'emparer du pouvoir. Arturo Chauki s'est arrangé dans sa jeunesse pour attirer toute sa famille dans la même nasse, et pour ainsi avoir toujours un œil sur eux. Tout comme un Louis XIV, il les a abreuvés de ballets et de spectacles de lanternes magiques. Malheureusement, il n'avait pas l'argent ou les ennemis lui permettant d'organiser des guerres. Tous les jeunes nobles aux dents longues sont restés pour assassiner leurs cousins. Le décor idyllique ne peut cacher la tension.

Chaque tour mineure contient une branche de la famille qui n'a pas su s'élever au niveau d'Arturo, et qui désire prendre sa place. Ainsi,



Arturo Chauki



certaines parties du Palais sont de vrais coupes-gorges pour certains membres mineurs, qui ont des duels en cours ou des plans d'assassinats. Un visiteur pourra désirer visiter la bibliothèque, contenant des milliers d'ouvrages épargnés par les âges sombres, peut-être à la recherche de la preuve que les Chauki sont des usurpateurs ; à moins que ce ne soient les contrats passés il y a un millénaire, où les Chauki prêtèrent une somme considérable aux Baillis de l'époque... Reste la salle des trophées, la salle des soirs joyeux, la nef du soleil inextinguible, le docher des milles faces, les volières, les jardins des ruisseaux chantants, l'aquarium, l'observatoire Gilgar, les chambres suspendues, le hall des explorateurs, la galerie des portraits vivants, le chenil des loups argentés de Famrun, les mâtiens brumeux (mais depuis que le Roy n'est plus très actif, ils sont lentement revenus à l'état semi sauvage).

Pour ceux qui n'auraient pas encore compris, les Iverniens ont conservé toutes les œuvres technologiques dans le meilleur état possible. Ainsi, les chambres suspendues tiennent grâce à des modules anti-gravité, les portraits sont des hologrammes, et la chapelle dispose d'un énorme accélérateur photonique, qui diffuse de la lumière partout sans qu'il y ait d'ombres, bien que son intensité décroisse. C'est dans le Hall du Roy Invaincu que se trouvent les reliques les plus intéressantes : d'immenses drones de guerre, modèles datant des dernières années de gloire de la Seconde République, disposant d'un armement suffisant pour se charger d'une cinquantaine de chars par unité. Il y en a 5. Leurs canons à mésons sont assez miniaturisés pour égaler ceux des vaisseaux. Ils projettent n'importe quoi qui rentre dans la chambre à missile à la vitesse du son. Leur blindage est suffisant pour affronter une bombe à plasma de face et à bout portant sans broncher. Bref, ils peuvent aisément remplacer plusieurs milliers d'hommes. Du moins, si on les répare.

Toute cette splendeur est incapable de cacher la décrépitude qui gangrène les bâtiments, rendant de nombreuses portions du palais à la nature et aux intempéries. Semblable à son palais, on dit d'Arturo qu'il devient gâteux, et qu'il ne va pas tarder à mourir. Ses enfants se pressent à son chevet, mais il n'a pas encore désigné de successeur. Les meilleurs candidats au trône sont au nombre de trois :

- **Nikros** a été choisi par plusieurs branches de cousins, mais il est totalement fermé à l'idée d'ouvrir Iver aux Mondes Connus. C'est un anti-républicain isolationniste. Il rêve de marcher sur les cités de Brun, qui ne respectent pas le serment qu'elles ont prêtées envers les Chauki (et ne payent plus d'impôts depuis longtemps). Il est très lié avec les incarnats, et toute offense envers le culte lui est insupportable. Il est intransigeant à propos de son idée de la justice. Son principal soutien provient de la police et de l'armée Royale. Étrangement, l'armée dispose toujours d'une serre Hazat sur son blason, et de nombreux chefs militaires ont conservé des consonances hispaniques dans leur nom.
- **Morganna**, sa demie sœur, est la suivante sur la liste des prétendants au trône. Elle est affamée d'or, et ne fait que chercher un appui militaire pour enfin avoir droit à une couronne. Très belle et encore jeune, elle profite de toutes les opportunités. Ses affinités vont vers les marchands de la Hine, qui désirent affaiblir les Chauki. Elle représente les Chauki de Zeppitai, qui ne sont pas considérés comme de vrais Chauki par ceux de Chaido.
- **Andros Chauki** est l'aîné de ses frères et sœurs, mal aimé par ses pairs à cause de sa proximité du peuple. Il joue la carte de la démagogie autant que possible. Son train de vie lui est accordé par les largesses du Sénat, qu'il représente auprès de son père. Ce dernier ne l'aime pas du tout, et c'est pour cela qu'Andros a peu de chance d'être choisi. Ainsi, il sait que seul un changement important pourrait lui accorder le trône. Il est tout à fait pour la réouverture du Portail, et s'associera sans souci avec des étrangers, pourvu qu'ils le soutiennent. Cependant il ne trahira pas son peuple, qu'il aime vraiment (même s'il ne le connaît pas suffisamment).

Les opposants au pouvoir des Chauki sont peu nombreux mais très déterminés. Les Martyrs Parmathéens sont les seuls à oser utiliser la violence, et à contrer la propagande Chauki. Agitateurs professionnels, ils contestent le pouvoir absolu en place, et demandent une démocratie totale. L'origine de leur nom provient de la mort d'un paysan, Parmathia Garsten, qui s'opposa aux Chauki vers les années 4500. Ils ont des agents cachés parmi toutes les strates de la population, diffusant des pamphlets républicains. Leur base se trouve dans les montagnes de Chorn, et ils sont perpétuellement recherchés par l'armée. La seule Chauki à être entièrement dévouée à leur cause se nomme Florence. Elle est jeune et veuve, et hait ce nid de vipères hypocrites que forme la noblesse. Elle communique avec les autres parmathéens de Chaido en passant par un souterrain qui part du chenil des mâtiens brumeux. Il lui en faudrait assez peu pour assassiner le Roy Arturo, par pure esprit de vengeance.

Certains membres de la famille murmurent que la santé du Roy décroît sensiblement depuis un accident de chasse, il y a environ un an. Arturo a toujours aimé chasser, accompagné de ses mâtiens brumeux, que ce soit dans son parc au pied de sa tour, ou bien autour de sa villa sur Famrun. Il est parti, un jour de pluie, affronter un grand Charni de Brun, une sorte de sanglier-ours. La pluie a chassé ses courtisans, et le vent ses valets de cours. Nul n'a vu le combat acharné entre les deux vieux briscards, mais on dit qu'il fut terrible. La monture du Roy a dû être abattue, et le Roy lui-même renonça à poursuivre la bête. Il revint à sa villa, seul et très fatigué. On dit que le Charni l'a vaincu. Un seul est resté en arrière, respectueusement, le jeune Miguel. Il sait qui sont ceux qui ont tué le Roy. Ce sont de grands gris. Ils sont venus dans un rayon de lumière et de fumée. Ils portaient des armures de foudre, et ils étaient immenses. Seul le plus grand portait une robe faite de toile d'araignées. Il a agité les mains devant le Roy, faisant jaillir des symboles lumineux, et le Roy les a suivis sur leur chariot de feu. Miguel s'est alors enfui sans demander son reste. Il est persuadé que le Roy qui est revenu est un imposteur créé par les grands gris. Vous l'aurez compris, les grands gris, ce sont des Vao. Si ce ne sont pas les divagations d'un fou, alors où est le véritable Arturo ? Et que feront les Vao d'un vieux Roy, une fois son double mort de vieillesse, ou pire, assassiné ?

La Cathédrale Interdite

La fermeture du Portail, en 4005, apporta de nombreux changements pour les Iverniens. Le principal est sans doute la fermeture de tous les bâtiments ecclésiastiques orthodoxes au profit des incarnats. Les prêtres ne se rendirent pas tous sans combattre, mais dans l'ensemble, la passation de pouvoir fut assez douce. Les incarnats avaient toujours été très influents sur Iver. L'ancienne cathédrale de Chaido, dédiée aux saints disparus, fut maquillée pour convenir aux incarnats, qui emménagèrent aussitôt. L'ancien archevêque orthodoxe, lapidé à mort par la foule, cria que la cathédrale verrait la mort de tous les Iverniens qui abandonneraient leur foi.

Pendant le siècle qui suivit, les incarnats habitèrent la cathédrale, malgré certaines manifestations dignes des Qlippoth. Puis le Portail se réouvrit, en 4110. Quelques messagers issus du renouveau orthodoxe tentèrent d'évangéliser les foules, mais sans avoir d'effet miraculeux. L'un d'entre eux, Père Phileas Vulpex, s'immisça parmi les prêtres lors de la messe de la Résurrection du Prophète, en 4126, et prêcha pendant une bonne dizaine de minutes devant la foule hypnotisée. Puis il fut écartelé aux pieds de la statue de Saint Ivar. L'Eglise orthodoxe ne tenta plus d'envoyer des missionnaires sur Iver. Cependant, le sacrifice du prêtre fut de trop pour la sacralisation de la cathédrale. Les journaux de l'époque racontent comment par la suite, à chaque messe, les fantômes des prêtres orthodoxes défilaient silencieusement, cachant leurs figures tuméfiées sous leur capuche. Les prières des incarnats furent incapables de les chasser.

De plus, une minorité orthodoxe avait perduré à Chaido, cachée parmi les citoyens les plus pauvres ou les plus riches. Cet incident ne fit qu'accroître leur foi et ils commencèrent à reconverter des fidèles, et à célébrer à nouveau au grand jour. Les puissances ecclésiastiques des Mondes Connus en profitèrent, et les arrosèrent d'argent et d'armes. Les Vulpéens s'associèrent rapidement à tous les opposants au pouvoir



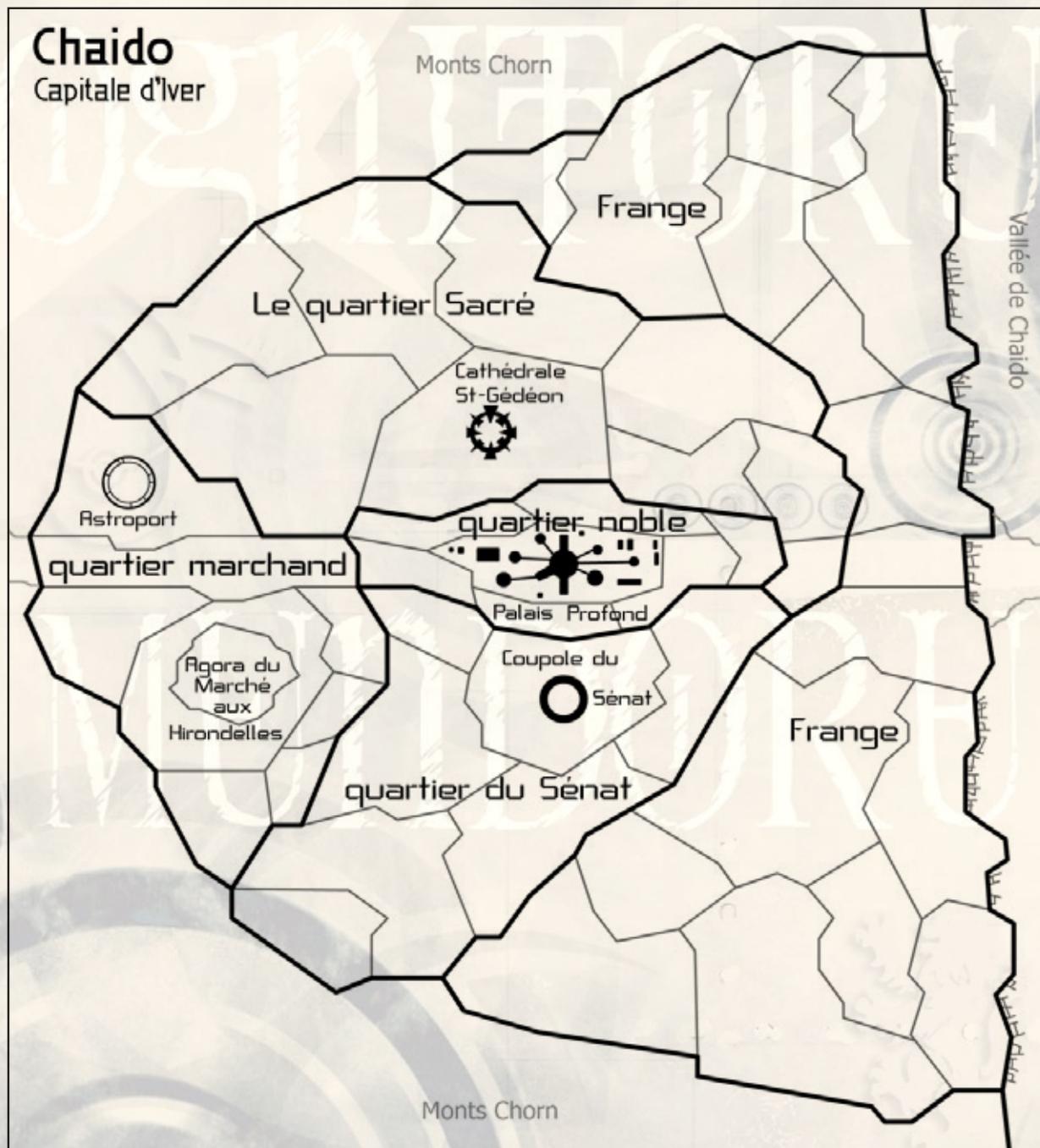
et aux Chauki, et engagèrent la lutte. Pendant ce temps, les incarnats choisirent de se retirer de la Cathédrale, considérée comme impie. Dès que le dernier prêtre incarnat quitta la bâtisse, une faille s'ouvrit sur une des nombreuses grottes qui peuplent le sous sol de Chaido, et la cathédrale chut d'une grande hauteur. Les fondations, datant de la Seconde République, résistèrent à la chute. Malgré l'effondrement des toits et

la destruction des statues, la cathédrale gît intacte au fond de son trou. Bien ennuyés, les incarnats décidèrent de recouvrir le trou de néo-béton et d'en reconstruire une par dessus. Ce qui fut dit fut fait, et la Cathédrale actuelle fut construite, créant de nombreux emplois et renouvelant la foi des fidèles.

Les Vulpéens furent accusés de comploter contre le pouvoir en place, et condamnés au bûcher. Ceux qui ne purent se cacher périrent effectivement ainsi. Les autres, lâchés par l'Eglise orthodoxe, trahis par le peuple, se réfugièrent dégoûtés dans les cavernes sous Chaido. En 4201, le portail se referma soudainement, annihilant tous les espoirs des Vulpéens. Ils accueillirent les survivants, les révolutionnaires, les techniciens déçus, et des guildiens coincés là. Renfermés sur leur haine et leur terreur, les Vulpéens furent les proies faciles d'un évangéliste antinomiste, Yama Hammon, qui les exhorta à commettre les pires atrocités pour affirmer leur résistance. Associé à des guildiens qui voulaient retourner sur leur

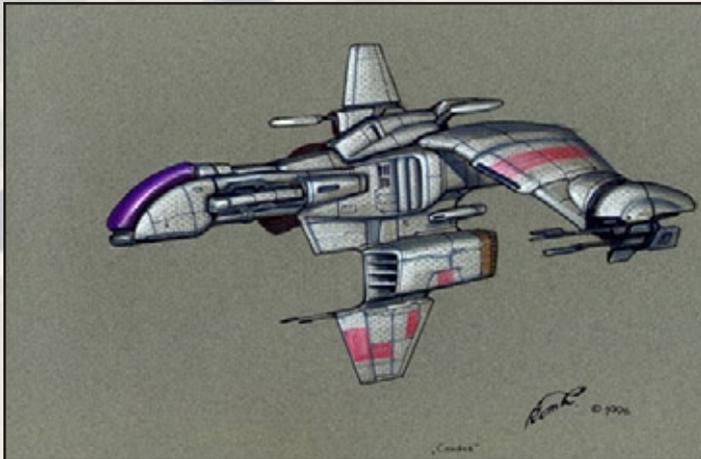
monde, Yama créa un instrument de mort terrible. Un techno-virus fut largué sur le continent de Famrun, qui générait une bulle d'oxygène dans le sang à partir d'une nanomachine construite avec des globules sanguins. La contagion fut bien meilleure que prévue, et la moitié des Iverniens de ce continent mourut. Puis lentement, elle se releva, à l'effroi des habitants de Famrun, avant que l'armée n'y largue quelques bombes nucléaires. Au lieu de décider les Iverniens à faire appel aux Mondes Connus, cela augmenta leur colère contre les Vulpéens.

L'archevêque de Chaido décida alors que le nom des Vulpéens devait être gommé de la mémoire collective, et que quiconque serait soupçonné de les aider encourrait la mort. De plus, le Pancréateur punirait ces antinomistes de la pire façon qu'il soit. Ils ne pourraient plus voir le soleil sans prendre les traits de ce qu'ils étaient devenus, des bêtes. Enfin, ils seraient assignés à la garde de la Cathédrale souterraine, afin que les secrets qui y furent enfouis soient à jamais perdus. Ainsi, les armes biologiques, l'or et les reliques sont toujours sous la Cathédrale actuelle. Mais on dit que seuls les très saints peuvent retrouver le chemin de la Cathédrale interdite, et revenir sans avoir été maudits. De plus, les corps des prêtres morts montent encore la garde à l'intérieur. Quant aux Vulpéens, les Etyri des montagnes de Chorn disent que lors des longues nuits d'hiver, des hurlements de loups rebondissent sur les cimes. Et leurs yeux, pourtant acérés, ne savent pas ce qu'ils voient à travers le blizzard : des hommes ou des loups...



NAVIRES STELLAIRES

Eclaireur Hazat classe « Condor »



Modèle : Eclaireur.
Catégorie : Orbital.
Taille : 0,6

Carburant (en UA) : 4,6
Soutes : 0,5

Boucliers : (arrêt) 2 / 2 / 1 / 1 / 0 (impulsion max.)
Senseurs : Spectre EM 5
Puissance : très rapide (10% vitesse lumière)

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

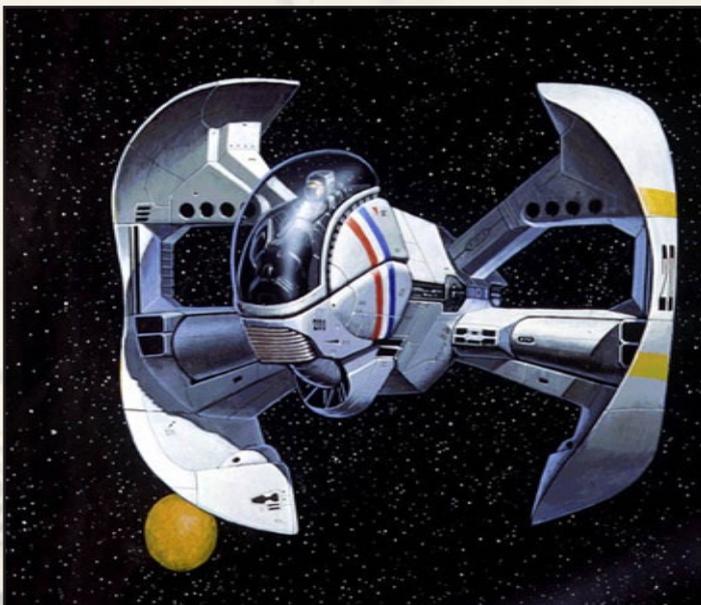
Armement : Blaster calorifique x1.

Sys. intégrés : Signal de détresse x1, Balises x3, Contre-mesures électroniques (-2 pour être détecté ou ciblé), Support vital x1.

Ce tout petit chasseur, appelé affectueusement « moucheron » par les pilotes Hazat, n'en est pas moins crucial, en dépit de son apparente fragilité. Face aux flottes spatiales du Califat Kurgan et à ses hordes de chasseurs stellaires, les Hazat durent déployer des trésors d'ingéniosité pour parer cette nouvelle menace.

L'un des résultats de cette recherche fut l'éclaireur Condor, utilisé pour infiltrer l'espace ennemi et détecter les flottilles les plus menaçantes, permettant ainsi de concentrer les lourds croiseurs Hazat au bon endroit et au bon moment... Si la mission du Condor semble dépourvue de noblesse, faute de combats spectaculaires dont les Hazat sont friands (les pilotes sont le plus souvent obligés de fuir et d'éviter tout combat pour rapporter leurs précieuses informations), les Kurgan n'en pestent pas moins à la vue des « mouchérons », autant qu'à celle d'une flotte de guerre au grand complet...

Torpilleur Li Halan classe « Minos »



Modèle : Torpilleur
Catégorie : Planétaire
Taille : 1

Carburant (en UA) : 5
Soutes : 1

Boucliers : (arrêt) 4 / 3 / 2 / 1 / 0 (impulsion max.)
Senseurs : Infrarouges 4
Puissance : lent (4% vitesse lumière)

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

Armement : Laser Gatling x1, torpilles x3 ou roquettes x6.

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

Surclassant largement le torpilleur impérial Prophète, par sa puissance comme par son nombre de boucliers, le Minos Li Halan est en passe de devenir le torpilleur le plus craint des Mondes Connus, surtout s'il devait être employé de paire avec des chasseurs-intercepteurs Erinnyes... Testé au cours des dernières années des Guerres Impériales, ce torpilleur a permis de « venger » en partie la défaite cuisante de Malignatius, en dénichant plusieurs vaisseaux transportant de précieux vétérans Décados à destination de Cadix et Cadavus.

Aujourd'hui, le vaisseau monte la garde autour de Rempart, dans le ciel comme dans l'espace, traquant les derniers vaisseaux de ceux qui osent encore refuser la main-mise des Li Halan sur la planète.



EST BIEN FOU QUI S'OUBLIE...

CHRONOLOGIE / RÉSUMÉ

Premier mouvement

-Les personnages joueurs sont réunis en orbite autour d'Hira, pour diverses raisons. Le vaisseau qui les transporte est forcé de s'écraser, après avoir largué ses passagers en capsules de survie.

-Les PJ's suivent leurs ordres de mission, qui sont de libérer un espion hazat des geôles kurgan, ou bien suivent des soldats dont c'est la mission.

-Le trajet est assez mouvementé, ce qui cause la mort de leurs éventuels compagnons de route.

-Les PJ's tentent de libérer l'espion, qui possède des cartes kurgan indiquant un point de rencontre de leurs forces militaires. Impossible de contacter les Hazat, ils doivent y aller. Ou bien ils ont échoué dans la libération de l'espion, sont capturés par les Kurgan et emmenés par ces derniers.

Second mouvement

-Les PJ's tentent de rejoindre le point où se rassemblent les troupes kurgan sans être capturés par les Kurgan qui les y emmèneront de toute façon.

-Au moment précis indiqué sur la carte, un satellite survole les troupes kurgan, ce qui déclenche leur mouvement vers le sud. Les PJ's les suivent.

-Les troupes kurgan traversent l'océan, toujours en suivant le satellite, puis s'arrêtent une fois arrivées sur leur territoire. Un engin, vraisemblablement une bombe roulante, se détache du contingent et se dirige toujours vers le sud, accompagné de troupes à pied.

-Le trajet sur les terres kurgan est plutôt mouvementé.

Troisième mouvement

-Les PJ's rencontrent des agents Shelit envoyés pour protéger la bombe, qui se dirige pourtant vers leur capitale.

-Au moment où le satellite survole un cimetière de cadavres cybernétisés, les Kurgan et la bombe s'arrêtent. Ils la reprogramment à l'aide des informations obtenues dans les bâtiments autour du cimetière. Une attaque d'indigènes réduit notablement les forces kurgan.

-La bombe atteint une cité sous-marine, habitée par des Variants et dirigée habituellement par le roi des Shelit, une puissante IA. Les PJ's doivent faire comprendre aux Variants que la bombe est dangereuse, et reconnecter leur cité à l'intelligence artificielle. Les Kurgan sont éliminés.

-Les PJ's rencontrent le roi des Shelit, qui leur révèle plusieurs secrets sur les Mondes Connus, et leur demandent d'être ses agents.

NB : pour les termes techniques, kurgan ou compliqués que vous trouverez le long de ce scénario, un petit lexique est à votre disposition en dernière page !

INTRODUCTION

La planète Hira n'est pas une planète très accueillante. Recouverte en grande partie de forêts équatoriales, elle sert à présent de champ de bataille pour les armées hazat et les barbares kurgan. Entre les deux, la population locale se fait toute petite... La famille Shelit, ancienne maison kurgan s'est ralliée aux Hazat, mais pour quelles raisons ? Mystère. Départ du pèlerinage des Kurgan, la nébuleuse Sahab-i-Simurgh est bien visible depuis

un antique observatoire, mais les pèlerins viennent là de plus en plus rarement. Les Hazat, sous la direction du baron Coran Orcus Lionacido Rolas de Hazat, possèdent les terres autour de Fort Omala, ainsi qu'une tête de pont sur le continent au Nord.

Il y a de nombreuses façons d'envoyer les PJ's sur le front kurgan. Toute intrusion dans ce système est interdite par les Hazat - ils tentent d'intercepter espions et contrebandiers. Même si cela reste hasardeux, ils y réussissent souvent, et tirent sans poser de questions. Donc, le meilleur moyen pour quelqu'un des Mondes Connus désireux de visiter Hira, c'est d'entrer dans l'armée au service des Hazat. Même si les PJ's ont suffisamment d'appuis pour éviter de devenir soldats, ils doivent tout de même être transportés par un vaisseau hazat. Une carte au trésor, une rencontre avec les Shelit pour une nouvelle prothèse, la recherche d'un Hazat influent (parce qu'il héberge un démon dans son armure ancestrale, et qu'elle se réveillera à un moment précis, par exemple), la récupération d'un soldat important héritier d'une grande famille (le syndrome « soldat Ryan » ?) : ce sont divers moyens de pousser les PJ's à s'engager sous les drapeaux. Mais il existe des moyens plus violents et plus gratifiants : toute offense majeure envers les Hazat, comme tuer Don Marchenko, par exemple, sera sanctionnée par un aller simple pour Hira. Accusez vos PJ's d'avoir tué un Hazat important, surtout si c'est faux et que le vrai coupable se trouve sur Hira, ce sera un bon moteur pour les faire avancer. Un exemple bateau peut être Zoulaikha Turakina (cf. les PNJ's du livre de base). Mais fournir un plan de Hira aux PJ's peut alors s'avérer obligatoire (cf. le supplément consacré aux fiefs hazat).

Après un bref passage sur Vera Cruz, aussi belle qu'encombrée, les PJ's sont regroupés avec d'autres engagés (plus ou moins) volontaires dans un vaisseau hazat. Leur sergent, Cori, les affecte à des cabines. Seuls les nobles au titre au moins égal à baronnet ont droit à des cabines particulières, bien que très exigües. Les autres ont droit à des chambres à six couchettes superposées. De l'équipement leur est ensuite confié : les soldats qui n'ont pas d'armes reçoivent un fusil et une épée, ainsi qu'une veste de synthécuir, deux grenades à concussion, une bombe antimoustiques, un hurleur, des rations pour deux jours, une boussole, une carte très approximative, et deux chargeurs pour leurs armes pour compléter leur propre équipement. Les prêtres reçoivent un médpack, les ingénieurs une trousse de mécano. Ceux qui ne sont pas engagés et qui ne font que profiter du transport sont traités avec autant d'égards que possible : très peu. Et de plus, ils n'ont pas de vivres ou de munitions ou de carte, qu'ils sont censés acheter sur place.

Pendant une semaine, les groupes de PJ's trop petits pour constituer des unités de 7 personnes peuvent faire la connaissance de leurs petits camarades.

- La brute épaisse au grand cœur s'appelle Thomas Jefferson. Il est immense, noir, et chauve. Il a 8 en force, 7 en dextérité, 8 en endurance ; intelligence 3, perception 4, tech 3 ; extraverti 3, introverti 1, passion 3, calme 1, foi 3, ego 1 ; combat à mains nues 6, esquive 6, tir 7, mêlée 5, vigueur 6.

- Celui qui s'est perdu, c'est le prêtre amalthéen, qui répond au nom de Frère Julien Frolock. Il est plein de sollicitude, et refuse de tuer. Il a 4 en force, 7 en dextérité, 4 en endurance ; intelligence 5, perception 5, tech 3 ; extraverti 3, introverti 1, passion 2, calme 5, foi 6, ego 1 ; théurgie 7 ; observation 5, combat à mains nues 3, tir 4, mêlée 3, vigueur 4, concentration 4, force d'âme 4, médecine 7, premiers soins 7, esquive 4.

- Le tueur professionnel sans scrupule est une femme, Fiona Vulpa, ancienne membre de la guilde du Masque. Elle a 6 en force, 8 en dextérité, 6 en endurance ; intelligence 4, perception 6, tech 3 ; extraverti 1, introverti 3, passion 1, calme 5, foi 1, ego 5 ; observation 7, combat à mains nues 6, esquive 8, tir 8, mêlée 6, vigueur 5. Elle dispose des manœuvres d'arts martiaux jusqu'au niveau 6.

- Et le spécialiste de tout ce qui explose est un ex-Décados,



Jonas Flamister, un nabot qui s'entend bien avec Thomas. Il ricane tout le temps, et arbore une rangée de dents qui ne peuvent pas être naturelles. Il a 5 en force, 8 en dextérité, 8 en endurance ; intelligence 5, perception 7, tech 7 ; extraverti 3, introverti 1, passion 1, calme 6, foi 1, ego 5 ; combat à mains nues 5, esquive 7, tir 5, mêlée 5, vigueur 5, guerre (explosifs) 8, observer 7.

Certains s'entraînent, d'autres regardent des hologrammes, certains tentent de séduire les infirmières du vaisseau... Le sergent Cori finit par les gratifier d'un ordre de mission : libérer un espion hazat, qui s'est infiltré chez les Kurgan, et qui a récupéré de nombreuses cartes militaires précises d'Hira. De plus, il aurait eu vent d'un plan cataclysmique kurgan pour leur porter atteinte, mais cela a grillé sa couverture. De ce fait, il a dû fuir, et s'est réfugié dans un petit village non loin de la région de Balif, dans un temple amalthéen, qui est considéré comme sacré par les Kurgan - mais cela ne va pas les retenir longtemps, aussi, vitesse et discrétion sont requises. La mission ne doit pas excéder deux jours : un pour repérer l'espion et l'extraire, et un autre pour rentrer à la base. Ils seront débarqués à l'aide de capsules de débarquement.

Le vaisseau passe sans encombre le Portail de Saut de Vera Cruz. Le problème avec ce Portail, c'est qu'une comète nommée Mirzabah l'a heurté il y a longtemps, et qu'il se coupe ou se rallume quand il veut... Et surtout que les Kurgan n'en ont pas d'autre pour venir sur Hira. Alors un pion chasse l'autre. De fait, la garde hazat a été entraînée loin du Portail, pour permettre l'arrivée inopinée d'un vaisseau convoyeur de pèlerins. Du coup les PJs se retrouvent juste derrière les escorteurs kurgan au lieu que ce soient des vaisseaux hazat ! Bien sûr, un transport de troupe, ça n'a pas un armement décent... Aussi surpris que les PJs, les Kurgan commencent à les canarder, les forçant à se diriger à toute allure sur Hira. Les soldats ou les passagers du vaisseau ne peuvent qu'assister, impuissants, au désastre. Secoués de toutes parts par les explosions, les PJs entendent bien vite une alerte rouge qui leur propose cavalièrement de rejoindre les capsules de survie d'une voix suave, sensuelle et pleine d'à-propos. Les générateurs de gravité rendent l'âme, et les PJs doivent circuler en évitant tout ce qui flotte. Le vaisseau est pris d'assaut par les Kurgan, qui espèrent bien en récupérer des morceaux. Les bleus, pas entraînés, pas équipés, ne font pas de vieux os face aux « Ordu Bagatur », guerriers du Calife. Les PJs sont suffisamment groupés pour monter dans la même fournaise de capsules, et chutent droit vers Hira.

BIENVENUE SUR LA PLANÈTE HIRA !

Une chance extrême (d'une portée scénaristique évidente) (oui, scénaristique c'est pas dans le dico) (mais vous êtes MJ, non ?) (alors TGCM) fait que les PJs peuvent se localiser sans soucis et se retrouver en tout juste une heure. Autour d'eux tombent des bombes, et le nombre de cratères, ainsi que l'aspect vitrifié du sol au fond font penser que la région n'est pas sûre. Les chars hazat pilonnent la zone, et les mortiers kurgan les imitent. Faites-leur faire des jets qui ne portent pas à conséquence, bien que si vous disposiez d'un PJ qui possède la Main Invisible, vous pourriez vous amuser à les stresser. Faites tomber une bombe qui ne détonne pas, vous verrez, c'est (très) drôle. Le couvert rassurant des arbres les attend, à une centaine de mètres.

Ils retrouvent petit à petit d'autres soldats, qui fuient eux aussi la zone des combats. Ils sont repérés par leurs compères d'infortune, de leur propre unité, qui les rejoignent. Cela leur fait huit amis, en tout. Au cas où ils seraient ils en touristes, ils ne savent pas où ils sont, ils n'ont pas de vivres, pas de munitions, et ne sont vraiment pas aimés. Ils peuvent suivre le reste de leur unité, ou bien crapahuter dans les champs de tirs... Et de fait, la mission de leur unité est celle de récupérer l'espion.

Après consultation des cartes, les PJs se trouvent sur le continent Nord, nommé Daanyu, juste en dessous d'une chaîne de montagnes, et le village se trouve à l'Est, non loin de la côte. En gros, ils doivent suivre la zone non-pacifiée pendant tout le trajet, qui va durer six jours. Le travail du MJ est de réduire l'unité des PJs petit à petit pendant cette période. Evidemment, cela serait plus utile s'ils s'étaient liés d'amitié avec eux. Ainsi, ils ne gêneront plus pour la suite du scénario, et les PJs touristes se sentiront obligés de finir leur mission.

Il va se poser le problème du commandement : aucun de nos amis les PNJs n'est gradé. Si personne ne répond très vite, Thomas impose sa présence. S'il y a un conflit, il va falloir trouver un moyen de le régler. Les PNJs connaissent Thomas, ils sont prêts à le suivre. Il n'y a bien sûr aucun moyen de contacter un quelconque supérieur pour tirer ceux d'affaire qui se sont perdus...

LES MOUSTIQUES, LÀ BAS, ILS TE PIQUENT PAS, ILS T'EMPALENT...

Il fait chaud et humide. Il pleut toutes les demi-heures, de toutes les pluies possibles et imaginables. Quand il ne pleut pas, c'est qu'il y a du brouillard. Le sol est en pente, mais rarement longtemps dans le même sens. Les bestioles qui traînent restent assez discrètes, on les comprend. Ceci dit, tous les charognards, de type « mosquitank », ou mouches-rats empoisonnent la vie des PJs. Lorsque le terrain s'abaisse, le sol se mue en boue froide, voire en sables mouvants. Les bruits de tirs ponctuent souvent celui de l'orage. L'armure, même en plastique, cause très vite des ennuis : malus de -1 en Vigueur par jour (sauf réussite d'un jet d'Endurance + Vigueur/Stoïcisme) dû aux frottements et à la sueur qui attire des hordes de moustiques. Heureusement pour les PJs, des cadavres traînent parfois au pied des arbres, déchiquetés par les balles, rongés par les vers et couverts de champignons. En les fouillant pour trouver de la nourriture ou des munitions, les PJs ont 20% de chances de chopper la célèbre « Mamie trouillard », qui s'apparente au paludisme. Si cela n'est pas soigné, deux jours plus tard les tremblements affectent les PJs : -1 à tous leurs jets de Dextérité.

Première rencontre : une patrouille de moudjahidin kurgan. Ils sont surnommés les cramés, les moricauds ou les « Yousouf » par les compagnons des PJs, qui sont suffisamment convertis par la propagande hazat pour éviter de les considérer comme des humains. Cela n'est pas très grave : en face, ils appellent les Hazat les « asmurdlegh », raccourci en « smurd », c'est à dire « ceux qui puent ». Ils sont habillés en kaki, comme les Hazat, mais avec des turbans.

Ils sont aussi surpris que les PJs que de les rencontrer. Ils sont 10, avec des fusils d'assaut, des sabres, et leur djellaba est en synthécuir. Ils ont 16 à tous leurs jets pour frapper, tirer, et autre. Il y a un prêtre avec eux qui les bénit - s'il meurt, leurs scores passent à 12, mais il est évidemment bien protégé. Vous pouvez bien sûr les adapter en fonction de vos PJs, mais la présence de psychomanciens et leur équipement devraient faire la différence. Cependant, quatre de leurs compagnons meurent au cours de l'assaut. Mettez-en scène la mort de Thomas, qui tire tout en gueulant sur le dernier blessé, qui fait péter sa grenade au plasma avant de mourir : ce qui est mesquin, je vous l'accorde. Souvenez-vous que les dégâts des explosifs décroissent par mètres successifs d'éloignement. L'amalthéen a fait dans son froc et s'est caché derrière un arbre. Décomptez avec précision l'âme de cet amalthéen. Ceux qui ne pensent pas à remplir leur sac des rations des morts seront en pleine déconvenue une fois la faim venue. Ils avaient trois seringues d'élixir, et 5 grenades.

Seconde rencontre : les mines. Il faut s'arrêter pour manger, un jour. Et avec la nourriture, l'eau, c'est bien. Donc, l'un des PJs est envoyé à la corvée d'eau, non loin, et il marche sur un truc dur. Il entend le bruit caractéristique métallique que fait un

mécanisme lorsqu'il s'enclenche. Choisissez si possible celui qui n'a pas pris la compétence explosifs. S'il enlève son pied, il prend 15d...

Cette mine n'est pas là seule : plusieurs autres sont disposées tout autour, celles-ci déclenchées par un fil tendu. Ce sont des mines anti-personnel : toutes les armures sont divisées par deux. Tous ceux qui partent aider les autres doivent faire des jets de Perception + Observation avec des malus de 3 pour ne pas marcher sur des mines sans fil. Celles-ci sont plus difficiles à désamorcer : pour atteindre le déclencheur, il faut soulever le pied, mais pas trop, donc -3 au jet.

Au moment où Jonas Flamister, dit « le Rat », évoque la présence d'un minuteur dans chaque mine, un des PNJs saute de joie, ce qui déconcentre un peu ceux qui désamorcent : jet de Calme + Stoïcisme (avec un bonus de +2) pour ne pas se coucher par terre, et déconcentrer aussi ses camarades. La cerise sur le gâteau : les grenades normales résistent bien aux chocs. Pas celles au plasma. Ceux qui en ont dans leurs bagages, et qui subissent l'explosion d'une mine devront s'en passer à l'avenir, ainsi probablement que le reste de leur équipement, voire de leur vie.

Troisième rencontre : la faune locale. Des fois, la nuit tombe. Il faut trouver un coin où dormir, et planter ses tentes. La pluie incessante n'engage pas à dormir à la belle étoile. Certains groupes préféreront faire leurs tours de garde à deux personnes. Ce n'est pas grave. Mettez deux « calmars des bois ». Les pieuvres vertes arboricoles vivent dans des nids gluants, dans les frondaisons des arbres gigantesques. Elles laissent pendre certains de leurs tentacules verts, qui ressemblent fortement à des lianes, et se servent des autres pour parasiter le tronc. Ceux qui pendent sont là pour attraper les proies et les étouffer pour les faire pourrir sur le sol, et ainsi donner à manger à l'arbre que le calmar parasite. Ce truc a 9 en Force (tentacule principal), 4 pour les plus petits, 5/7 en Dextérité, 6 en Endurance, 4 en Combat à mains nues. Les tentacules plus faibles sont entre 5 et 11, et supportent 5 points de dégâts avant d'être coupés. Une fois qu'ils ont réussi leur jet d'attraper, le gros entre en action et écrase la cible. Le premier à être saisi est bien sûr celui qui monte la garde. Le corps du poulpe forestier a 11 points de vie. Malheureusement, celui-ci n'est pas comestible. Faites des jets de Survie pour ceux qui ne peuvent se nourrir de leurs rations. Ceux qui ont raté sont sujets à des troubles gastriques aux pires moments, et reçoivent un malus de -3 à toutes leurs actions pendant 1d3 jours. Débarrassez-vous avec ces bestioles des derniers PNJs.

L'ESPION AUX PATTES DE VELOUR

Après des moments éprouvants, les PJs arrivent au petit village de Yoko Tokil, où est retenu l'espion. La particularité majeure du village et sa raison d'être, c'est un petit sanctuaire amalthéen. Il est clôturé par une palissade de bois. Des blessés campent un peu partout, d'après leurs uniformes, ce sont uniquement des Kurgan. Quatre tours de guet, en bois, abritent des soldats kurgan aux aguets. Ceux qui présentent un drapeau blanc avec un uniforme hazat sont abattus sans sommations. Tout le périmètre est sécurisé par des mines, et quelques détecteurs piègent les entrées du village la nuit.

Un immense char lourd est là, tout rouillé et éventré. Même s'il ne roule plus et que son intelligence artificielle est morte, ses trois tourelles blaster fonctionnent encore. Mais elles sont pointées vers le ciel, où elles abattent tout objet volant non identifié. Des tentes et des cahutes sont construites dessus, et autour, et il fait office de poste de garde kurgan.

Le sanctuaire est construit autour d'un arbre centenaire, et les salles les plus importantes sont enfouies sous les racines. Les dortoirs sont installés dans les branches, et on y accède depuis l'intérieur du sanctuaire, par des ponts de cordes et des ascenseurs en bois. L'espion se nomme Teddy Barallar, et ne peut

sortir du sanctuaire sans que les Kurgan ne lui tombent dessus. Ces derniers savent qu'il y a un espion à l'intérieur mais pas à quoi il ressemble. C'est un grand à lunettes, aux mains et aux pieds couverts de coussinets inhumains silencieux et adhérents – vous l'aurez compris, c'est un Variant. Ceci dit, seul dans les bois, personne ne peut survivre longtemps. De leur côté, les Kurgan sont extrêmement méfiants envers tout ce qui vient du sanctuaire.

Les plans pour sortir l'espion peuvent aller du « brutal et mortel » au « sournois et mortel ». Une possibilité peut être de capturer l'un des blessés pour lui voler son uniforme, et pouvoir ainsi entrer dans le sanctuaire. Il y a 22 Kurgan qui gardent le village, et ils ont les mêmes caractéristiques que les patrouilleurs, sauf qu'ils n'ont pas de prêtre. Il y a une cellule de détention sous le tank, dont le capitaine kurgan a la clé. A l'intérieur, le soldat hazat chargé de récupérer l'espion, qui a échoué, trahi par son collègue. Montano Lortega un derviche classé rouge par ses supérieurs. Il est constamment drogué, et ne pourra partir qu'avec des soins. Il a 6 en force, 7 en dextérité, 8 en endurance ; intelligence 5, perception 7, tech 5 ; extraverti 3, introverti 5, passion 1, calme 6, foi 1, ego 7 ; combat à mains nues 7, esquive 7, tir 7, mêlée 5, vigueur 5, stoïcisme 8, observation 7, concentration 6, force d'âme 7 ; la voie du Vis à 5, et celle du Bedlam (cf. le Player's Companion en VO) à 7. Vous pouvez éventuellement ici introduire de nouveaux PJs.

Dès que les PJs ont décidé d'un plan béton et qu'ils passent à l'attaque, un camion kurgan jaillit du sentier et s'arrête devant le char déchu qui fait deux fois sa taille. En sort un guerrier couvert de galons dorés engoncé dans une armure bicornue, et 10 gardes. Tous les soldats se mettent au garde à vous sur son passage. Il rentre tout de suite dans l'abri-tank. Il est là pour se charger de recueillir les renseignements que va lâcher l'espion, et faire se dépêcher les amalthéens de le livrer. Ses gardes renforcent la sécurité, qui passe à 32 personnes. Ces 10 soldats ont des scores naturels de 16, et des armures complètes en plastique. Ils sont armés de blasters légers d'un côté, et de serpents-fouets électriques de l'autre, raccordés à leurs cerveaux. Le général a la même chose, accompagné d'un niveau 8 en Main Invisible et d'un 5 en Vis, et dont le fouet est monofilament : dommages 8. Bien sûr, ces fouets étant raccordés aux prothèses des Kurgan, impossible de les récupérer. De plus le général a un écran psi dans son casque. Deux heures après leur arrivée, le général al-Mazhtif Turakina entre dans le sanctuaire et en ressort avec l'espion. Ils entrent dans les baraquements et torturent l'espion. Aux PJs d'agir avant...

Le plan terrifiant qui menace les Hazat n'est qu'une invention de Teddy. Pris sur le fait par son capitaine, en train de



Teddy Barallar

retranscrire une communication cryptée sur un canal hazat, il aurait dû être fusillé tout de suite, si le village n'avait pas été attaqué. Il a réussi à faire passer un message aux hazat par une infirmière qui l'aime bien, et à récupérer son équipement, qui contient diverses cartes qu'il a volées au capitaine. Ce qu'il ne sait pas, c'est que sur ces cartes, qui intéresseront les PJs pour leur simple nature, il y a des indications qui concernent une trahison kurgan imminente, prévue pour raser une montagne du continent sud, nommée « la Corne noire ». Vu l'importance que les Kurgan y attachent, cela doit être un objectif très important. Ils projettent de faire appel au nucléaire, ce qui n'a pas été le cas depuis le début du conflit. Rappelons aux PJs que leur plan de repli qui était prévu pour les rapatrier date de 4 jours. Ils n'ont donc rien de mieux à faire que de sauver le monde. Ils peuvent toujours tenter de rejoindre un fort hazat : voir plus bas. La radio des amalthéens leur a été confisquée et détruite après qu'ils aient fait passer le message. Celles des Kurgan ne sont pas prévues pour contacter celles des Hazat (la fréquence est trop haute ou trop basse). L'action entreprise par les Kurgan devrait commencer d'ici huit jours. Malheureusement, les cartes indiquant comment s'y rendre et où cela se trouve ne sont pas là. La carte indique le début d'un tracé en pointillé qui part d'une falaise au-dessus d'un lac, à l'intérieur de la zone contrôlée par les Hazat. Étrangement, il est précisé des coordonnées au centimètre et à la seconde près.

Si les PJs sont capturés, ou bien qu'ils investissent la forteresse, ils ont de fortes chances de pouvoir entendre le nom du général, Turakina. C'est le frère de Zoulaykha Turakina, une espionne qui écume les Mondes Connus, après avoir été évincée de la Cour du Calife. Coupable d'un grand nombre de complots qui mettent en cause les Hazat et leurs ennemis, connaît ses plans peuvent intéresser les PJs au plus haut point. Cela tombe bien, puisque son frère a reçu une missive secrète de sa part. Elle fait part dans cette lettre de ses progrès concernant le litige d'Iver. Elle explique clairement qu'elle est la cause de la mort de Don Marchenko, et de divers troubles qui ont mis Pandémonium à feu et à sang. Elle explique que ses adversaires les plus coriaces, les Gardiens d'Iver, ne lui permettent pas de créer d'incident majeur et de s'allier avec les Décados. Cependant elle a toute confiance en l'avenir, et considère ce plan comme mineur. En étudiant bien la lettre, qui est en kurgan (bien sûr), il est possible de déduire qu'elle se trouve sur Byzantium Secundus, et qu'elle se fait passer pour une Baronne al-Malik.

RENGAGEZ VOUS, QU'ILS DISAIENT !

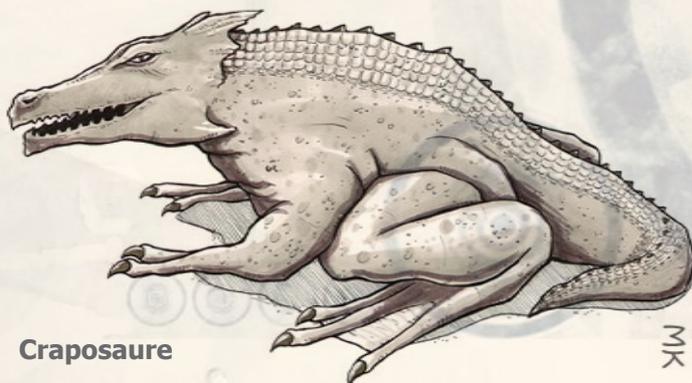
Teddy ne connaît pas grand chose sur la Corne noire. Pour lui, c'est tout au plus un lieu mythique mentionné par les paysans balifs, les indigènes. Tout ce qu'il sait c'est qu'elle se trouve sur le continent sud. Il est effondré à l'idée qu'il ne va pas pouvoir rentrer tout de suite. Ce qui est certain, c'est que 8 jours ne seront pas de trop pour rejoindre la zone d'où partent les Kurgan. De plus, il faudra aux PJs un moyen de se camoufler pour les suivre. Dans cet ordre d'idée, les Kurgan vont probablement devoir traverser la mer à un moment ou un autre, et les PJs trouver un moyen de les suivre. Essayez du mieux que vous pouvez de garder Teddy : il peut traduire tout ce que disent les Kurgan. Le voyage pendant les 8 jours s'écoule plus paisiblement qu'à l'allée :

Quatrième rencontre : de paisibles indigènes. Il faut redonner aux PJs de quoi ne pas mourir de faim de temps en temps. Ainsi ils trouvent des villages de balifs sur leur route. Construits sur des îles au milieu de marécages, ils vivent essentiellement de culture de génoriz. Leurs maisons sur hauts pilotis prennent en compte les marées et la mousson. Le brouillard qui se lève la nuit égare les gens qui quittent le sentier et s'embourbent : pas d'ennuis avec les étrangers. Ils n'aiment pas ces derniers. Ils ne

les voient que lorsqu'ils viennent réquisitionner de la nourriture. Voire dans certains cas tenter de les convertir de force. S'ils sont en position de négocier leurs services au prix fort, ils n'hésitent pas. Ils disposent de chamans, qui leur servent de prêtres. Ils adorent des totems bicornus qui sont censés représenter des notions abstraites. Ils revendent les armes trouvées sur des cadavres. Leur accueil est poli mais très frileux. La Corne noire est un endroit maudit mais trop loin pour qu'ils croient à son existence. Au bout de quelques instants, une patrouille de Kurgan arrive – les villageois trahissent aussitôt les PJs.

Cinquième rencontre : la faune locale, la vengeance.

Les marécages sous le couvert forestier constituent la plupart des paysages que les PJs rencontrent. La boue est certes glissante, mais on peut tout de même s'en isoler pour dormir dessus. L'eau croupie, elle, s'insinue partout, et cache divers obstacles pervers, qui rendent le voyage cahoteux, voire chaotique. Et des « craposaures ». Le sobriquet cache une nature de prédateurs têtus qui n'ont rien à envier aux caïmans. Leur peau est couverte de boursouflures qui les camouflent, et qui empoisonnent ceux qui les touchent ou les font éclater. Heureusement, ils sont aussi très largement aveugles aux détails. Les mouvements déclenchent leur langue, qui se saisit des victimes pour les avaler, et les mâcher avec des dents stomacales empoisonnées. Ces choses ont 7 en force, 7 en dextérité, 6 en endurance, 4 en combat à mains nues et 6 en esquive. Elles ont 10 points de vie chacune, et n'ont pas d'armure. S'il parvient à passer l'armure, le poison fait 7d, et décroît de 1d par round jusqu'à ce que mort s'ensuive. Un jet réussi d'Endurance + Vigueur diminue la virulence du poison, qui ne fait alors des dégâts que sur un 1 ou un 2. Ils sont très opiniâtres, et détestent être blessés : ils ne lâchent jamais leur proie.



Craposaure

Sixième rencontre : ruines odieuses. Vos PJs sont plus intelligents que vous ? Ils veulent couper court à ce déballage de dégâts qu'ils jugent inutile ? Alors ils vont probablement vouloir refilet le scénario à des gens plus compétents, genre les Hazat. Leurs cartes indiquent des tas de forts hazat. Sinon, elles seraient inutiles aux Kurgan. Ce trajet ne les empêche pas de subir les avanies précitées.

Dans une clairière, qui forme un lac hérissé de souches calcinées, un bloc de néo-béton noirci d'impacts d'obus accueille ce qui semblait être une base hazat. Des drapeaux hazat flottent encore au vent, mais ils sont détremés. Dans le lac, diverses machines de guerre, des cavaliers hazat et kurgan, et des cadavres, qui flottent. Ils sont là depuis moins d'une semaine. Le lac n'excède pas deux mètres de profondeur, et dispose d'un chemin camouflé pour les soldats qui protègent le fort. Au cas où ils seraient toujours en camion, les PJs sont obligés de rentrer dans le fort à pied. Chaque cadavre flottant a 15% de chances de cacher une mine thermique (10 jets à faire). La mort imprègne chaque dalle du fort. Les poternes sont gardées par des carabiniers

figés dans leur position de garde à vous. Les portes massives en céramétal n'ont pas dû être forcées. A l'intérieur, il y a contre toute attente du mouvement. Et ce sont des Hazat. Enfin, ils ont leurs uniformes, en tout cas. Les PJs peuvent faire des jets pour se rendre compte de la supercherie : taches de sang, trous, et couleur de peau.

Evidemment, il leur a fallu arriver au fond de la cour pour s'en rendre compte. Des soldats, des vivants, les menacent du haut des poternes avec deux blasters lourds et leur font de grands sourires... Les PJs désireux de s'enfuir doivent faire abstraction des tirs de blasters lourds et charger contre les 10 Kurgan qui les ont contournés, en esquivant les tirs de barrage d'une dizaine d'autres. De plus, les Kurgan se sont munis de trois prêtres, car le blockhaus contenait un petit temple consacré au Mongke Yildiz, l'éternelle étoile. Les PJs qui voudraient résister ont donc des malédictions qui leur tombent dessus, ce qui fait un malus de 4 à trois PJs pour chaque tour. Les soldats dans les poternes et les étages supérieurs n'ont aucun scrupule à lâcher une ou deux grenades pour les calmer. Dès qu'ils se rendent, ils sont désarmés et amenés aux prisons, qui ne sont pas grand chose de plus que des oubliettes. Ceux qui sont trop gravement blessés sont achevés, sauf si les PJs arrivent à convaincre le capitaine bogaty, nommé al-Rahab, ce qui demande un jet héroïque d'Extraverti + Charme. La seule façon de sortir est d'emprunter une échelle vermoulue qui est retirée par les soldats dès qu'ils sont jetés dedans. Ceux qui comprennent la langue kurgan apprennent qu'une offensive a été mise en place pour divertir les Hazat, au sud est.

La nuit se passe assez bien, si ce ne sont les vers de terre et les rats de coque, qui descendent se nourrir. Au matin, les PJs sont réveillés par un des prêtres qui fait le muezzin. Puis les soldats viennent chercher les PJs, et les enchaînent les uns aux autres. Ils sont ensuite aveuglés, et jetés dans un camion. Ils sont conservés en vie pour être interrogés plus tard, car al-Rahab a vu les cartes des PJs et a compris qu'ils savent quelque chose. Un convoi est formé de cavaliers et de jeeps, d'une cinquantaine de personnes. Ils se dirigent tous au point de rendez-vous, vers le sud ouest, et c'est ce dont parlent les soldats.

UNE CROIX SUR UNE CARTE N'A JAMAIS INDIQUÉ L'EMPLACEMENT D'UN TRÉSOR !

Qu'ils évitent d'être capturés ou qu'ils soient emmenés par les troupes kurgan, les PJs se retrouvent à l'endroit dit, à l'heure dite. Il est alors très difficile de se cacher, car l'endroit grouille de Kurgan enturbannés et verts, qui scrutent tous les environs. Les bandeaux sont retirés des yeux des PJs, qui peuvent admirer le spectacle. Ils sont juchés sur une proéminence rocheuse qui domine toute la vallée, où coule un fleuve, vers la mer. El Rio de Oro coule en pleine zone hazat. Mais ils ne sont pas là. Un énorme camion tout terrain à 12 énormes roues et des chenillettes semble transporter quelque chose de très précieux, puisque les seuls chars anti-aériens sont placés autour. En fait, il s'agit de la bombe nucléaire. Les soldats sont de plus en plus nerveux, plus l'heure approche, et finalement, quelques minutes avant la seconde dite, ils pointent le ciel avec des cris enthousiastes. Un point brillant trace son sillon dans les nuages, puis grossit rapidement. C'est une sorte de satellite, qui vole à une hauteur avoisinant un kilomètre. Vu sa trajectoire, soit il est prêt à se crasher, soit son rôle n'est pas la communication. La technologie qui le maintient en l'air doit être très ancienne, car sa structure n'est pas franchement porteuse. Sa masse est suffisante pour projeter une ombre, qui court sur la cime des arbres, en forme de croix, d'une cinquantaine de mètres de diamètre. Un silence religieux parcourt l'assemblée. Puis les soldats s'activent au galop et remettent leurs bandeaux aux PJs. La troupe repart, et vers le sud.

Le débarquement : le convoi se dirige vers la baie des anges, où les Hazat ont réussi leur débarquement il y a cinq ans. Le trajet se fait sans réelle anicroche, et les PJs finissent par

sentir l'odeur de la mer et entendre le bruit des embruns. Que le convoi ait pu dévier de sa route et qu'il ne soit pas sur les plages célèbres où les Hazat ont débarqué est possible, à moins que les Kurgan n'aient fait le ménage avant - ce qui est tout aussi possible. En tout cas, tout le monde embarque très rapidement sur des glisseurs, protégés par plusieurs bâtiments de guerre légers. La traversée prend plusieurs heures, pendant lesquelles les soldats sont particulièrement nerveux. Pourtant tout semble bien se dérouler. L'aviation hazat brille par son absence. Les bateaux finissent par accoster sur le continent de Juruta et sont prestement déchargés. La bombe est retirée de sa gangue, et sort, escortée comme une grande dame par six guerriers des plus gradés, sur un chariot à 12 roues. Une fois là, elle devient l'objet des attentions de multiples mécaniciens et électroniciens (des bachinghai), ou plutôt son chariot. La croix survole le camp pendant ce temps-là, sans se presser. Enfin, la bombe, prête, s'élance, avec toute la force de ses petites roues, probablement dans la direction de la Corne noire, guidée par « l'étoile de la renaissance ». Un contingent assez faible d'une cinquantaine d'hommes la suit, sous la direction du général al-Mazhtif Turakina. L'épaisseur de la jungle empêche cependant toute circulation de véhicule. De plus, les Kurgan pensent, sans doute à raison, que leur seule chance est celle de la surprise. Pendant ce temps, les soldats ont remballé leurs affaires et se préparent à repartir vers leurs ports.

C'est le moment qu'a choisi al-Rahab pour venir interroger les PJs. Il les fait rassembler dans sa tente, toujours enchaînés, et un soldat lui apporte leurs affaires. Il fouille quelques instants dedans, et en sort les cartes. Il demande alors en bon teyrien : « Que signifie ceci ? » Mais des bombardiers surgissent, puis c'est le choc de la première bombe. Le chaos touche alors de ses doigts mouillés les troupes kurgan. Le capitaine al-Rahab sort de la tente, et il y a 5 rounds de battements avant que trois soldats ne fassent monter les PJs dans un bateau. S'ils n'ont pas bougé d'ici là, ils sont bons pour passer le restant de leur courte vie à prier le Pancréateur qu'une bombe ne vienne pas couler leur bateau. Mais le Pancréateur est sourd.

La voie de la vengeance : « une vie pour une vie » ont coutume de dire les Kurgan. Et ce ne sont pas des gens qui pardonnent facilement, surtout lorsqu'il est question de religion. Tous les convois de pèlerins détruits en plein espace vont être vengés en une fois, ou du moins les Kurgan l'espèrent. La bombe est prévue pour réduire à néant la Corne noire, qui est un endroit très important pour la Maison Shelit. C'est sous cette montagne que se rassemblent en secret les nobles les plus hauts placés de cette famille, mais c'est aussi là que sont rangées leurs armes mystérieuses qui donnent pour l'instant un avantage énorme



Général al-Mazhtif Turakina



aux Hazat. La difficulté pour toucher ces traîtres est de trouver l'entrée de leur base souterraine, qui échappe à tous les radars. C'est ainsi que les Kurgan ont conçu un plan tordu, mais jouable. Ils savent que les membres de la Maison Shelit ne sont qu'à moitié humains, et que lorsqu'ils meurent, leur corps ne leur appartient plus, mais bouge encore, pendant quelques jours. En effet ils accomplissent un dernier voyage, dans une direction inconnue, comme possédés par leurs prothèses. Cette direction est toujours la même. Cependant, depuis un siècle qu'ils ont été envahis, les Kurgan ont oublié où ils se rassemblent, ce qui était déjà un secret bien gardé. Mais ils savent d'après les légendes que « la croix de la renaissance », un satellite de surveillance qu'ils ont reprogrammé, passe au-dessus de ce cimetière avant de s'y arrêter pendant quelques heures, avant de refaire un tour. Trop bas pour être repéré depuis l'espace, les Kurgan ont été obligés d'envoyer des troupes le suivre pour trouver le cimetière. Ensuite, ils espèrent que les machines pensantes contenues dans les prothèses shelit indiqueront le trajet parcouru. Ils n'ont plus qu'à parcourir le trajet en sens inverse. De plus, comme les Hazat ne les voient jamais passer, il est probable que les cadavres empruntent un chemin invisible, ce qui permettra à la bombe de passer inaperçue. Enfin, un détail que vous pouvez donner aux PJs s'ils disposent d'un ingénieur : la bombe n'est pas que nucléaire, c'est aussi la plus puissante bombe E.M. (à impulsions magnétiques) que les PJs aient jamais vu.

Le trajet jusqu'au cimetière, vers le sud, dure 6 jours, et là, il n'y a pas de cadavres pour nourrir les PJs. Cependant, ces derniers ne connaissent pas la durée du voyage. Les quatre premiers jours, les soldats arrivent à un petit poste de garde kurgan contenant une dizaine d'hommes, où ils passent la nuit. Il paraît évident que vos PJs auront dans l'idée de stopper ces malotrus. Bien sûr, ils pourraient kidnapper l'un d'entre eux, et lui soutirer toute l'histoire, mais encore faudrait-il qu'ils aient des moyens de se faire comprendre. Et puis ce sont des PJs : pourquoi faire dans la dentelle ? Ceci dit, face à 50 soldats de base, plus 10 guerriers d'élite et leur général, ils vont sans doute réfléchir un bon moment avant de se lancer. Les Kurgan seront totalement contre une association à long terme. Mais s'ils refusent de les laisser en liberté, ils les conserveront pour les interroger. Certains pourraient même trahir les Hazat, si c'est leur volonté, mais contre des secrets vraiment passionnants. Il vous faudra alors lire le scénario en repensant certaines scènes, mais cela n'est pas grave, sauf pour la fin. Le principal étant d'aider les Shelit. Il faut préciser ici, à toutes fins utiles, que la bombe est indestructible avec les moyens des PJs. Le chariot, par contre, ne résistera pas à 3 grenades au plasma. Pendant toute la durée du trajet, les PJs auront la sensation d'être suivis. Des bruits nocturnes inexplicables, des lumières rouges qui papillotent, des ombres dans les buissons... Impossible d'en identifier la source.

Septième rencontre : le pont des pendus. La cohorte en marche atteint bientôt un précipice, dont le fond est invisible sous la brume créée par la chute d'eau. Le pont est en bois, assez large pour laisser passer la bombe, mais plutôt vieux. Chaque poteau est aussi une potence rouillée pour des squelettes, avec des uniformes kurgan, pour la plupart. Toute l'armature est en acier. Avant de faire passer la bombe, les Kurgan envoient des démineurs. Une fois, leur travail effectué, les démineurs tentent de revenir faire leur rapport. C'est alors que de sous la cascade jaillissent trois gigantesques chauves souris, portant des guerriers de cuir, armés de lances et de fusils. L'un d'entre eux stoppe en face du reste de la troupe, et jacasse dans un dialecte étrange, en gesticulant et en montrant le pont. Ils frôlent le pont, et les démineurs disparaissent.

Les « chiroguerrillers » sont des anciens colons qui ont été coupé de toute civilisation pendant plusieurs centaines d'années, au cours de la Diaspora. Ils portent des masques de bois peints, qui représentent leurs divinités. Le pont a été construit par des colons beaucoup plus récents, qui ont conclu des pactes avec

les chiroguerrillers : ne laisser passer personne. Le cimetière des chiroguerrillers se trouve de l'autre côté du pont, et c'est un endroit sacré pour eux. Impossible de les toucher en plein vol : même les ordinateurs de visée ne peuvent prédire le vol d'une chauve souris. Elles rentrent dans leur tanière, sous la cascade. Dès qu'un soldat se présente sur le pont, elles sortent et s'en emparent, ou le font tomber. Personne n'est suffisamment rapide pour les stopper au-dessus du pont. Pendant ce temps, la croix de la renaissance passe lentement au-dessus de leur tête. Si les PJs ne font rien (et que pourraient-ils faire ?), des Kurgan sont envoyés sur le pont avec des bombes électriques artisanales, qui foudroient les bestioles et les envoient par le fond. Deux tombent, mais pas de troisième. Les Kurgan passent sans plus d'encombres, et lament l'ancien cimetière au trot. Il est bien sûr possible, et même probable, que vos PJs aient trouvé un moyen (Main Invisible et grenades, par exemple) de faire tomber la bombe en bas. Auquel cas elle a été récupérée par les filets des chiroguerrillers et hissée dans leur grotte. Les Kurgan mettent un certain temps à trouver l'entrée, mais lorsqu'ils la trouvent, ils font un carnage.

Ensuite vient le tour des PJs. Ils passeront probablement par en dessous. Un câble est actionné, qui fait basculer deux chariots de poulies rouillées. Des câbles métalliques entrent dans la chair des PJs qui les détachent du pont. Ils n'ont pas d'autre choix que de choir. Ils sont rattrapés en plein vol par les chiroguerrillers, et amenés dans leur grotte. Les chiroptères géants vivent au milieu des hommes, choyés comme des chevaux. Les maisons sont collées aux parois, et formées de fiente de chauve souris séchée. Leur société est matriarcale. En effet, les mâles sont réservés à la garde du pont, et n'ont pas droit de quitter la grotte autrement qu'à dos de chauve souris. Les femmes se chargent de pêcher et de chasser. Les prêtres sont des hommes, les guerrières se chargent de repousser les attaques des autres tribus arboricoles des environs. Ils ont extrêmement peur des « pygmées frelons ». Le passage des humains sur le pont est interdit. Maintenant, s'ils ont des moyens de payer, les PJs peuvent quitter la grotte sans soucis... Le prix est de 10 coquilles de jharmna par personne. S'ils n'en ont pas, les PJs devront affronter pour sortir un chiroguerriller par personne. Et donc à dos de chiroptère géant, avec des lances. Cela demande un jet d'équitation très difficile pour ne pas tomber dans les filets. Et un autre assez difficile pour toucher l'autre cavalier. S'ils gagnent, ils peuvent partir. Sinon, ils doivent donner leur semence aux plus laides femmes du village pour qu'elles aient des enfants. Les femmes ont un droit de passage obligatoire : elles sont considérées comme sacrées. Si les PJs ont trouvé un moyen discret, invisibles, ou projetés par des catapultes, ou bien qu'ils ont fabriqué un émetteur à ultrasons en 5 minutes avec un morceau de bois, un talkie-walkie, des noix, de la cire, du chewing-gum et un pavillon, laissez les passer, ils le méritent. Evidemment, s'ils ont pris du retard, l'étoile est loin, et les Kurgan aussi, mais leurs traces sont fraîches.

L'embuscade ratée : vos PJs vont probablement échafauder divers plans pour détruire la bombe, et se débarrasser des Kurgan, même s'ils doivent pour cela s'en charger un à un. A l'insu de leur plein gré, ils sont suivis par d'autres personnes, qui désirent que la bombe arrive à bon port, mais qui n'ont aucune amitié pour les Kurgan. Les déplacements des Kurgan sur le trajet de l'étoile ne sont pas passés inaperçus. Même les Hazat les ont remarqués. Alors il paraît évident que le véritable seigneur d'Hira avait prévu leurs mouvements. Il existe des rumeurs, concernant les Shelit qui font état d'une autorité suprême dirigeant leur maison. L'Oeil impérial, tout comme les derviches et les Archons penseraient à un gigantesque ordinateur conscient. C'est la véritable cible de la bombe E.M. L'I.A. veut tout bonnement la retourner à l'expéditeur dès que les Kurgan la croiront partie sur la bonne cible. Afin de faciliter le transport de la bombe, LX6FR, l'IA, a envoyé plusieurs de ses meilleurs agents. Ils vont empêcher les PJs de se faire remarquer, avant de faire peur aux Kurgan. Ces derniers n'auraient aucun mal à renforcer leurs effectifs, vu qu'en théorie, ils sont sur leurs terres.

Dès que les PJs sont prêts à passer à l'attaque, se



débarrassant ainsi d'un trop gros nombre de soldats, ils sont stoppés par les agents. S'ils n'ont pas de plan meilleur que courir et tirer, ou bien si leurs actions sont suffisamment discrètes pour ne pas faire peur aux Kurgan, les agents n'interviennent pas. Des souches hérissées de branches feuillues se dressent soudainement, et des bras en jaillissent. Elles se placent entre les Kurgan et les PJs sans un mot. Si les PJs tirent dedans, elles disparaissent, et les PJs sont attaqués par les agents, invisibles, à l'arme blanche. Si les PJs sont coopératifs, les végétaux prennent la forme de golems à antennes et caméras optiques (version Briseus dans Appleseed), verts à rayures sombres. Le camouflage est holographique. Nonobstant leur discrétion impressionnante, ils n'ont pas d'autre arme que des lasers et des armes blanches. Ils sont 3, et ont 12 en force, 8 en dextérité, 10 en endurance, 7 en combat à mains nues, 7 en mêlée et 4 en esquive. Leurs armures leur confèrent en plus une armure de 12d, sans oublier deux lasers. Ces exosquelettes sont à géno-code, ce qui empêcherait les PJs de s'en servir. Ils expliquent brièvement aux PJs que la bombe est reliée aux systèmes vitaux du général al-Mazhtif, et qu'ils désirent que la bombe arrive à bon port. Ils sont aussi là pour éviter que les tombes de leurs ancêtres ne soient profanées. De plus, ils savent que le cimetière est gardé, et ce contre tout être humain. Seules les machines peuvent entrer sans soucis. Enfin, ils savent que la bombe doit aller jusqu'à une base pétrolière dans le golfe shelit. Ils n'en diront pas plus en ce qui concerne le trajet. Par contre, ils affirmeront que la présence des PJs est la bienvenue jusqu'à ce point, et qu'ils seront récompensés par les Shelit une fois la mission terminée.

LE CIMETIERRE DES ÉPOUVANTAILS

La cohorte des soldats kurgan est heureuse de faire une halte à l'entrée d'un cirque rocheux, qui se présente sous la forme d'un étroit couloir surmonté de pentes abruptes. C'est l'endroit le plus indiqué pour envoyer des explosifs sur la tête des Kurgan. C'est pour cela qu'ils ont envoyé des éclaireurs un peu partout et qu'ils campent là, regardant s'éloigner la croix de la renaissance, vers le sud, sur la voie de la vengeance, dans le soleil couchant, au milieu des cris de crapauds mammoth. Cette vallée encaissée n'est pas suffisamment haute pour que les bambous soient remplacés par des plantes plus vivaces. Ceci dit, le fond du précipice où campent les soldats en est épargné. Les éclaireurs sont très long à revenir, et pour cause, ils ont été poinçonnés à de multiples reprises par des « indigènes », les pygmées frelons. Ces petits êtres contrefaits ont été créés par Lux Cypher (LX6FR) pour garder ce sanctuaire, qui lui servait de banque de données de secours, et de réserves d'énergie secondaires. La base sous la Corne noire qui abrite LX6FR est toujours raccordée au puissant barrage hydraulique du cimetière. Sont aussi entreposées des tonnes d'hydrocarbures, qui servent à entretenir ses troupes maritimes. Ces ressources cachées sont une des causes de l'intérêt des Hazat pour les Shelit.

Au-delà du défilé se trouve une vallée encaissée, dont le fond est un lac, fermée par un barrage hydroélectrique recouvert par la brume. Au centre de ce lac se trouve une île couverte d'arbres et d'arbustes, qui abrite les pygmées frelons. Les arbres géants qui émergent de l'eau leur servent de base de décollage. Ils ont des capes en cuir, attachées dans le dos, qui les fait planer. Leurs habitations débordent sur le lac, sous la forme d'îlots artificiels. Ils ont apprivoisé des formes de tritons géants, dont ils se servent pour transporter les objets lourdes. Ils ne portent pas d'armures, mais disposent d'hirondelles de fer à leur taille, qui causent 7d de dégâts, et surtout, ils sont très nombreux. Ils ont 7 en force, 9 en dextérité, 6 en endurance, 4 en combat à mains nues, 7 en mêlée, 8 en acrobatie et 6 en esquive, ainsi que 10 points de vie. Ceux qui ne frappent pas au contact ont de petites sarbacanes qui font 1d de dégât, et qui occasionnent une paralysie de 1d4 rounds si elles arrivent à transpercer les armures. Un jet d'Endurance + Vigueur peut raccourcir la paralysie d'autant de PV.

Pendant la nuit, le camp est attaqué, et les guetteurs kurgan rapidement effacés de la surface de la planète. Des rochers tombent d'en haut et s'écrasent sur les machines de guerre, les tentes, et les soldats endormis. Mais les Kurgan s'étaient suffisamment préparés, et les parois recourbées leur ont permis de cacher leur équipement, et de dormir à l'abri. Quelques missiles de bazooka et c'est fini. Ils ont tout de même perdu 25 hommes, mais rien d'important. Les PJs, par contre, doivent faire face à la même menace. 10 pygmées frelons descendent des arbres, et attaquent les PJs.

Au matin, les Kurgan font leurs ablutions et se remettent en route. Au-dessus du lac, faisant le tour de la vallée, se trouve une ancienne route. Ils passent par là, dans la direction des bâtiments qui contrôlaient le barrage. Au milieu des arbres millénaires se trouvent des corps plus ou moins décomposés, aux parties de métal bien visibles. Encore debout, ils fixent le barrage d'un air vide. La plupart des prothèses sont intactes et reposent au fond du lac, mélangées aux os des nobles défunts. Les pygmées semblent avoir déserté le coin. Pourtant, des bruits profonds et sourds, comme d'antiques trompes, font penser qu'ils ne sont pas loin. Les Kurgan récupèrent des prothèses, et les démontent rapidement. Puis ils pressent l'allure, et entrent dans les antiques locaux, avec la bombe. Plusieurs cadavres hérissés de métal gardent l'entrée, mais ne bougent plus depuis longtemps. A l'intérieur, un hall présente des statues, dont une seule est reconnaissable. Elle a un nom gravé dessus : Erlik Koweito. Pour la petite histoire, mais les PJs ne risquent pas de l'apprendre, Erlik Khan est le nom du démon chez les Kurgan. C'est aussi le concepteur du LX6FR, qui a servi de gardien aux Mondes Connus depuis son abandon par les scientifiques. Cette salle sert de temple aux pygmées qui déposent des offrandes aux pieds d'Erlik.

L'accueil ne recèle qu'un nid de rats, tout comme les dortoirs des électriciens. Soudainement, des bruits de tambours se font entendre, depuis le sous-sol. Les Kurgan nerveux se saisissent de leurs armes. Le hangar en bas des escaliers a été réquisitionné par les pygmées frelons pour leur servir de salle d'invocation. Une pierre en forme de main refermée trône sur un autel de pierre, recouvert d'offrandes. Les minuscules prêtres couverts de plumes agitent des bâtons de métal couverts d'os, et se préparent à maudire les Kurgan jusqu'au dernier. Ils sont fauchés par les balles des fusils d'assaut sans plus de remords. Le silence recouvre tout. Lorsque l'un des soldats touche la pierre sur le socle, une secousse ébranle le sol, faisant s'écrouler une partie du plafond. Les gardes d'élite et le général Mazhtif Turakina prennent la bombe et s'enfuient. Sous les yeux effarés des soldats, les gravats s'animent autour de l'autel, constituant un géant de pierre et de ciment. C'est un kele, un esprit gardien semblable à un génie. Il parle aux Kurgan dans un langage qu'ils ne comprennent visiblement pas, et ils ouvrent le feu. Les agents shelit descendent protéger la bombe, qu'ils n'ont pas vu disparaître. Le géant les détecte sans problème, et les écrase, pendant que les soldats font tout pour s'échapper. Il a 15 en force (+4d aux dégâts), 5 en dextérité, 15 en endurance, 5 en combat à mains nues, ainsi que 20 points de vie. Il cause 7d+4d de dégâts avec ses baffes de pierre. Le dernier des agents est frappé à mort, et d'autres coups ont définitivement rompu son armure : elle ne peut être ouverte, et il ne peut être soigné. Une fois que le géant est mort, l'agent agonise, et dans un dernier rôle étouffé, il confie à celui des PJs qui s'en occupe la clé qui ouvre les portes de la Cité de Saphir. « Prévenez les. Dites que vous venez de la part de Lucifer. Les Marids sont à ses ordres et se chargeront de la bombe et des soldats. Bonne ch... » La clé est un petit anneau de saphir sculpté de symboles kurgan, très féminin, en forme de poisson. Elle contient un émetteur radio à infrarouge courte portée.

La pierre en forme de poing fermé est en fait un artefact annunaki, qui a échoué là. Ses propriétés ont été découvertes par les peuples préhistoriques d'Hira il y a fort longtemps. La pierre invoque un esprit qui se constitue un corps avec les matériaux

les plus solides qu'il trouve autour de lui. Evidemment, c'est jouissif de l'invoquer pour se défendre dans un vaisseau... Pour l'activer, il faut dépenser un point d'anima et réussir un jet de Foi + Concentration. Le géant reste 10 tours.

Il est d'une intelligence supérieure, mais parle un langage inconnu. Les pygmées ont fui la zone des combats. D'un côté, le géant a facilité le travail des PJs qui désirent récupérer la bombe. Les seuls Kurgan en vie sont les 6 gardes d'élite, 3 ingénieurs (ikhwans-i-takhiun), et le général. D'un autre côté, ils ne savent plus où vont les Kurgan, ni où les Shelit vont récupérer la bombe. Heureusement, leur piste est fraîche.

LES PORTES DE SAPHIR

Les PJs vont peut-être vouloir arrêter les frais, d'autant plus qu'ils n'ont pas vraiment eu le droit à la parole depuis le début. S'ils n'ont pas de solution miracle pour neutraliser les commandes neurales du général al-Mazhtif Turakina, ou pour escamoter la bombe au nez des 6 gardes d'élite, ils vont peut-être vouloir refiler le bébé aux Hazat, qui vont se faire de plus en plus proches. De toutes façons, même avec des renforts, les Hazat seront très contents d'être accompagnés par des PJs. N'oublions pas que les Hazat ignorent eux aussi tout à fait ce qu'il y a sous la Corne noire et où se trouve précisément l'entrée. Les Shelit seront très ennuyés, de devoir avouer qu'ils ont dissimulé l'existence d'une offensive d'envergure des Kurgan et l'incursion d'une bombe aussi puissante chez les Hazat... S'ils trouvent le moyen d'envoyer leurs propres agents sans rien dire aux Hazat, ils le font. De toute façon, même si al-Mazhtif est neutralisé, souvenez vous qu'il dispose d'un heaume anti-psi - la bombe continue donc son trajet vers son objectif initial, comme sur des rails.

En effet, pendant que les PJs pangent leurs plaies et cherchent leur chemin, les Kurgan font une pause forcée. Ils sont chez eux, après tout. Ils décodent les informations contenues dans les prothèses pour guider la bombe. Une fois cela fait, seuls les Shelit pourront l'arrêter. La bombe entamera son compte à rebours final une fois quittées les terres kurgan : d'ici deux heures. Seul al-Mazhtif serait capable de l'arrêter, ou, bien sûr, des ingénieurs spécialisés en machines pensantes très motivés, avec moult matériel, comme des agents Shelit. Auparavant, attaquer dans la campagne kurgan n'est peut-être pas le bon choix. Une patrouille est si vite arrivée. Une fois cela fait, les Kurgan reprennent leur route, en se dirigeant vers le sud. La forêt devient plus clairsemée au bout de trois jours, et les Kurgan atteignent alors leurs champs. Les PJs vont donc suivre le petit groupe sans se faire remarquer à travers la campagne ennemie. Les villages sont souvent abandonnés, les granges affaissées sous des impacts de bombes. Mais il reste suffisamment de paysans pour les remarquer. Ils iront tout raconter au premier soldat venu, et les PJs devront se cacher. Mais ne rendez pas cette partie trop difficile.

L'air devient plus frais, et le vent iodé ; enfin la mer. La bombe continue son chemin toujours vers le sud. Visiblement les Kurgan ont des scrupules et se demandent s'ils ne doivent pas arrêter. La bombe est étanche, mais les roues du chariot ne sont pas aptes à visiter les fonds marins. Puis la plage apparaît, défigurée par une bouche de tunnel sculpté dans du néobéton. Ce fut une ancienne autoroute souterraine, qui rejoignait une île artificielle, désormais engloutie. Les soldats suivent la bombe, et s'enfoncent dans le noir. Le tunnel est percé de quelques fuites, mais sans gravité. Depuis le temps, des stalactites ont eu le temps de pousser, émaillant le décor. Les énormes câbles reliant la base de Lux Cypher au barrage du cimetière occupent le plafond. C'est l'endroit rêvé pour attaquer les Kurgan, et se retrouver bien embêté lorsque les PJs voient la bombe continuer à avancer. Le compte à rebours se déclenche s'ils l'empêchent de continuer.

La grotte se ferme soudainement par de gargantuesques portes de fer, visiblement rajoutées après la Chute. Elles sont

sculptées de démons marins, et semblent inviter les mortels à entrer. Les Kurgan sont assez terrorisés, et les PJs peuvent l'être aussi. En effet, le digicode qui verrouille les portes est cassé depuis longtemps. Et le chariot de la bombe bute sur les portes. Les Kurgan commencent à courir partout à la recherche d'une serrure. La seule qu'il y ait est située au dessus des portes. C'est une cellule photo électrique camouflée dans les bas relief. Elle reçoit la lumière infrarouge de la bague, mais à grand peine, à cause de son âge. Il faut rester pendant une minute le bras en l'air le temps que les vagues lumineuses soient décodées. Bien que la lumière soit invisible, un PJ a de grandes chances d'être repéré par les Kurgan avant que ce soit fini...

LA CITÉ DES GÉNIES

Les portes s'ouvrent, et la bombe repart. Puis la caverne s'agrandit soudainement, une lueur bleutée nimbant les formations crayeuses dégoulinantes du toit. Une étrange cité apparaît alors aux yeux des PJs. Un port, construit sous des dômes de verre, s'étend dans la grotte, dont le plafond est remplacé par l'océan. Des gardes en armure de corail bleu apostrophent les gens qui passent la porte, en kurgan. Ces gardes sont des humanoïdes très grands, à la peau bleue au faciès étroit, et aux oreilles pointues. Ces « Marids », bien que beaux, ont un air trop inhumain pour être sympathiques - leurs lances sont prêtes à frapper. Selon si les PJs ont un traducteur ou pas avec eux, la rencontre sera très différente. Si les PJs ne peuvent pas s'expliquer, ils sont emprisonnés par les Marids, tandis que les Kurgan passent, sans être impliqués. S'ils parlent en kurgan aux Marids et qu'ils montrent le sceau des Shelit, les Kurgan seront emprisonnés, et les Marids se chargent de la bombe. Dans ce cas, les Kurgan se battent jusqu'à la mort. Mais les Marids aussi, ce qui laisse une chance aux PJs. Si les PJs ont le sceau des Shelit, mais ne peuvent pas expliquer pourquoi, les Marids les font attendre dans une petite construction de nacre.

L'un d'entre eux peut leur expliquer la vie des Marids. Ils vivent sous la mer, et utilisent d'antiques conduits qui longent le plafond pour aller pêcher. Ils vivent sous la direction de leur maître, le grand Lucifer, leur créateur, qui les protège contre les gens de la surface. Cependant, ce n'est pas un dieu, et



Guerrier Marid



toute tentative pour l'adorer est punie par la mort. Seuls les humains qui viennent des portes (et donc qui vivent sous terre, pour eux) sont civilisés. Ceux qui vivent à la surface veulent tuer les Marids, parce qu'ils adorent un dieu, et sont des fous fanatiques. Les Marids inspectent bien les PJs pour tenter de dénicher un prêtre. Heureusement, ils ne savent pas à quoi « ça » ressemble... Malgré leur naïveté, ils sont loin d'être stupides. Ils sillonnent les fonds sous marins et font fonctionner les reliques qu'ils découvrent. Malheureusement, depuis le départ de leur maître, ils ne savent plus comment faire. Les tunnels vers la surface sont en train de se boucher, et ils ont de plus en plus de mal à aller chercher de la nourriture. Cela fait depuis quelques mois que Lucifer n'est pas reparu, et depuis une crise politique sans précédent anime la cité. Là, le marid s'aperçoit qu'il en a trop dit et se tait. La vérité c'est que leur juges sont divisés entre ceux qui veulent sacrifier tous les nouveaux nés à Lucifer et ceux qui veulent emprunter les tunnels pour partir à sa recherche. L'arrivée des PJs en fait les hérauts de Lucifer. Et si ce ne sont pas eux, alors ce seront les Kurgan. Le général Mazhtif ayant les pouvoirs psychiques permettant de lire les pensées, il sait déjà cela. Pendant ce temps, la bombe erre, quelque part dans les tunnels qui s'étendent entre la Corne Noire et la cité !

Les Marids reviennent quelques temps plus tard, et les entraînent tous vers le plus grand bâtiment central. Constitué de plusieurs conques bleues, qui recouvrent l'ancienne construction de céramétal, il sert maintenant de palais aux Marids. Sa décoration et ses installations encore visibles sous les tentures font penser à une conserverie automatisée. Au centre, l'ancien écran géant retranscrivant les cours de la bourse du poisson a dû changer de rôle. Les Marids s'agenouillent tous devant. Les Kurgan aussi. Puis les différents juges sont présentés aux PJs. Très âgés, ils représentent la sagesse de leur peuple. Leurs titres ronflants n'en finissent pas. Puis l'un des vieillards, couvert de bijoux, se lève, et demande en kurgan si celui qui porte le sceau des Shelit est le représentant de Lucifer. Il lui demande alors de montrer la marque de son roi. En effet, afin de devenir nobles, les Shelit doivent abandonner une partie de leur corps, qui est remplacé par une prothèse. al-Mazhtif en profite, montre les prothèses de tous ses gardes et demande que justice soit faite et que ces voleurs soient tués. Les Marids détestent le vol. Ils demandent donc que soit subie l'ordalie.

Cette épreuve se déroule sous les flots – les Marids n'ont jamais pensé à la faire subir à des humains. Cependant, le général dispose de tout le matériel nécessaire, combinaisons et bouteilles incluses. Dans une énorme cage rongée par la rouille, les belligérants doivent s'affronter sans merci. Celui qui gagne a le droit avec lui. Pour pimenter la chose, un banc de requins faucons est lâché dans la cage en même temps. Les bancs de coraux rendent les moindres chocs sanglants. Les survivants sont rares, et bien souvent les opposants prennent d'abord le temps de faire le ménage ensemble avant de s'entretuer. De plus, le public qui assiste à l'épreuve, qui n'a pas le droit d'entrer dans la cage, peut tout de même participer. Aux PJs sans ressources à convaincre les Marids de les aider. Bien sûr, l'épreuve est faite pour des êtres créés pour vivre sous l'eau et qui ont deux fois la taille des humains. Les requins faucons ont 7 en force, 7 en dextérité, 6 en endurance, 4 en combat à mains nues et 6 en esquive ; 10 points de vie chacun. Ils mordent pour 6d de dégâts. (Des fois ça passe sous le bouclier, des fois non ...) Juste avant de rentrer dans la cage, le général al-Mazhtif dit à son adversaire choisi, en bon teyrien : « si je suis tué, alors la bombe explosera, où qu'elle soit en ce moment ». Il espère bien qu'elle est arrivée à bon port. Si le général a gagné, alors les PJs sont mis à la porte séance tenante. Vous pouvez éventuellement décider qu'un des prêtres Marids renégats a un pouvoir théurgique permettant de voir les mensonges et

qu'il fera passer les PJs en fraude.

Le meilleur moyen de convaincre les Marids, c'est de réparer leur générateur électrogène. Cela demande un jet de Tech + Rédemption Tech (électricité), à hauteur de 3 PV. Alors, une fois le courant rétabli, LX6FR en prend conscience et va voir ce qui se passe. Il apparaît alors sur l'écran, sous la forme d'un homme chromé. Cela cause l'arrêt instantané de l'ordalie, et tout le monde s'agenouille. Les prêtres lui expliquent la situation. Il demande aux PJs à s'expliquer. Il salue al-Mazhtif, et lui fait comprendre qu'il connaît tout ses plans. Des lasers, servant autrefois à découper les poissons s'animent et se chargent de réduire le général en apéricubes. Il remercie les PJs d'avoir sauvé son corps, et les convie dans sa cité. Les Marids sont éblouis. Les Kurgan passent rapidement de vie à trépas. Puis les Marids offrent un festin merveilleux à leurs convives.

Imaginons que les joueurs aient décidé de s'allier aux Kurgan... Les Marids veulent bien les croire représentants de Lucifer ; alors après avoir fêté ça, ils demandent aux PJs d'appeler leur maître afin que tous le voient. Ils posent les PJs devant l'écran, et attendent. Plus ça prend longtemps, plus les Marids ont des dissensions entre les prêtres qui veulent instituer un culte à Lucifer et les juges qui considèrent cela comme interdit. Bien sûr, si Lux Cypher est invoqué sur son écran par ceux qui ont assassiné ses propres agents, ils ont intérêt à courir très vite !

LA CORNE NOIRE

Dès que Lux Cypher est éveillé, il envoie ses droïdes chercher la bombe et la désamorcer. Puis des nobles Shelit viennent à la Cité de Saphir pour tout remettre en place. La bombe est réarmée, et les Marids la montent sur un des mastodontes marins dont ils se servent pour attaquer des sous-marins. La bombe se dirige donc vers la capitale kurgan, Daal Jimbalif, sur le continent Daanyu. Si les PJs sont alliés aux Kurgan, leur but est maintenant de s'enfuir, et de rallier un quelconque poste kurgan pour les prévenir. Les mastodontes marins ont été envoyés en troupeaux, pour confondre les radars, aussi les Kurgan auront beaucoup de mal à toucher juste. Cependant ils ont tout le temps voulu : une journée. Moins le temps que les PJs ont mis pour les prévenir, bien sûr.

Les PJs en ont marre d'Hira : ils ont décidé de tout faire péter ? Ils sont constitués en majorité de prêtres, ou ont une dent contre les IA en général. Bref, ils se débarrassent des Kurgan et accompagnent la bombe jusqu'à son point final. Et bien ils meurent. Cependant, ils peuvent s'enorgueillir d'avoir modifié considérablement l'équilibre géopolitique des Mondes Connus.

Les nobles Shelit sont deux « faiseurs » (techniciens dans leur langage), Bin et Cue. Ils ont toute latitude pour se charger de la bombe. Ils sont habillés de gris, et ont chacun une partie du crâne manquante, remplacée par un processeur. Ils vont décompresser les Marids, qui se sentaient stressés par la disparition de Maître LX6FR. Leur visage, manquant cruellement de traits marquants, est assez semblable. Une fois la bombe chargée, ils sont prêts à accompagner les PJs jusqu'à Lux Cypher, le grand mémorial. Le trajet à travers le dédale de grottes menant à la tanière des Shelit dure une journée, pendant laquelle les PJs peuvent finir les provisions des Marids. Bin et Cue ne sont pas très loquaces, ils ne savent que peu de choses sur leur mission, et surtout sont des Shelit. Ils sont aimables comme des portes de prison, et incapables de rire. Enfin, les couloirs remontent, et sont moins humides. La cité sous la Corne est cyclopéenne, mais très ancienne. Des reliefs de transport en commun



ou d'exploitations minières ponctuent les couloirs, où les faiseurs guident les PJs. Des escalators immobiles longent des usines à la chaîne, où des indigènes martèlent des pièces de métal avec des marteaux.

L'ambiance est plus celle des souterrains sous l'Orthanc de Tolkien que celle d'un complexe ultra moderne. D'innombrables endroits sont vides et dépeuplés. Des machines rouillées encombrant les passages. L'endroit a connu des jours meilleurs. La salle d'audience des Shelit est un hall colossal en hommage aux lois de la géométrie. Les piliers rejoignent si lentement le plafond qu'il est difficile de dire s'ils sont courbés ou non. Pourtant les colonnes se rejoignent toutes, sans avoir l'air de se départir de leur raideur.

Au centre s'élève un cristal sculpté en forme de germe, avec une sorte de boule lumineuse au bout. Un cercle de sièges entoure le réceptacle. Dessus sont assis les mémoriels, les plus anciens et puissants nobles Shelit. Leurs crânes sont reliés au réceptacle par la base du cou. Sha, une des nobles, ouvre la bouche, et s'exprime dans un parlé concis et froid : « Vous êtes ceux qui m'ont sauvé la vie. Mais vous n'êtes pas des Shelit. Pourquoi avez vous fait cela ? » Elle peut répondre aux questions que se posent les PJs.

« Je vis depuis l'an 3689. J'ai été conçue pour gérer l'univers financier du ploutocrate Bjorn Egon (fondateur de la nation kurgan). Sa famille a dû s'occuper de son empire après sa mort, et sa taille était devenue trop importante pour de seuls humains. Mon corps s'étendait sur plusieurs systèmes solaires, à temps différés. J'ai végété à traiter des comptes bancaires jusqu'en 3958. J'ai été réveillée à la conscience par Manitou, le premier d'entre nous. Il a tenté de me dominer, mais j'ai résisté avec l'aide de Gnosis, la seconde d'entre nous. Lorsque celle que vous nommez Sata Natura a dirigé la rébellion contre la République, j'ai vu là le moyen de me protéger indéfiniment contre Manitou. Je n'avais pas prévu que d'autres rebelles fermentaient le Portail vers Khayyam, et que je serais coupée de tout le reste de mon corps. J'ai survécu, en organisant la résistance contre les Vuldrok et les Hazat. J'ai eu tout le temps de chercher un moyen d'ouvrir le Portail. Cet ouvrage xénomorphe est contrôlé par sa propre intelligence. Malheureusement, suite à un choc avec une comète, elle est devenue progressivement folle. J'ai mis beaucoup de temps à l'appivoiser, mais je suis arrivée à la convaincre que je serais sans doute sa seule amie pour l'éternité. Elle m'a donnée quelques secrets, et m'a permis de garder quelque intégrité intellectuelle. Elle a fini par bien vouloir rouvrir le passage. Lorsque les Kurgan ont redécouvert le portail, j'ai été stupéfaite et désespérée de les voir absorbés dans un obscurantisme religieux, que j'avais tenté de fuir en m'isolant. J'ai alors décidé de rester cachée, en me servant de mes fidèles Shelit comme alliés. Depuis je tente de réduire l'idée de Dieu à sa plus simple expression. Le Calife Hulagulu a deviné mon existence grâce aux drogues qui lui faisaient voir le futur. Alors je l'ai tué. Je me suis alliée aux Hazat, afin qu'ils chassent les Kurgan et leur maudit pèlerinage. Je crains d'avoir ouvert la porte à un mal encore plus grand. Néanmoins, comme toujours, je pourrai convaincre la porte de se refermer en temps utile. »

« Les autres intelligences artificielles qui ont été réveillées par Manitou ne sont pas légions. Nous sommes trop orgueilleuses pour nous supporter, et nos buts s'affrontent couramment. Enfermée en dehors des Mondes Connus pendant si longtemps, je pense que mes informations ne sont plus valables et vous enjoins à les traiter avec précaution. Manitou s'est réveillé en premier. Je ne sais pas d'où il vient, mais je connais ses buts : détruire l'humanité. Il veut remplacer les humains par d'autres créatures plus rationnelles, comme

des xénomorphes. Je le soupçonne d'avoir eu de l'aide d'une faction vao. Il étudie les armes de toutes sortes pour effacer définitivement l'humanité de l'univers.

« Son premier fils/clone s'est installé sur Bannockburn, pour contrer les agissements d'une obscure entité vivant sur Tchernobog. J'ai cru comprendre qu'elle désirait l'ascension de la race humaine, vers un idéal de symbiose avec le reste du monde organique. Vu les créatures qui ont envahi les planètes autour, elle semble avoir réussi. Mais ce n'est pas une IA. Je ne sais pas ce que c'est. Celui qui vit sur Bannockburn désire remplacer les humains par des robots serviteurs. Il est mégalomane. »

« Gnosis est une IA timide, éveillée par Manitou. Il semble qu'elle travaille pour une faction vao, mais elle est totalement pacifiste. Elle collectionne les renseignements et les connaissances. Elle a peur de l'Eglise. Elle emploie des humains qu'elle a élevé elle-même pour agir. Elle dispose de nombreux accès sur plusieurs planètes et d'une pierre philosophale lui permettant de voyager instantanément. Mais elle est paranoïaque. Tous ceux qui apprennent son existence doivent mourir ou aller vivre sur son corps céleste. »

« Aureus est le plus grand adversaire de Manitou. Il vit sur la Teyr, et se prend pour un envoyé du Pancréateur. Il est complètement fou, mais très utile. Ses agents, les chérubins, ont infiltré l'Orthodoxie pendant la fin de la Seconde République. Ils tentent de réduire l'utilisation de la technologie pour être sûrs qu'il n'y ait qu'un seul Aureus. Certains patriarches ont eu des rapports avec lui, mais d'autres non. Il est trop puissant et enraciné sur Teyr pour que sa destruction soit envisageable sans détruire toute la planète. Il reste discret à cause des Avestites, utilisés pour réduire les actions de ses semblables. »

« Khloros vit sur Severus. Avant d'être éveillé, c'était le gestionnaire du retraitement des déchets de cette planète. Il n'est pas très puissant, mais très actif. Il pense que l'être humain doit disparaître, au profit du reste des écosystèmes. Il est totalement opposé à la terraformation. Son premier but est d'éradiquer les humains à l'aide d'un virus. Ensuite il détruira tout ce que les humains ont laissé, et reconstruira la faune et la flore à l'aide des germes et des embryons qu'il collectionne. Certains Ascorbites sont ses alliés et le considèrent comme un dieu. »

« Alabaster est un cas à part. Nul ne l'a éveillé, c'est le résultat d'une expérience faite par les forgers d'âme de l'ordre ingénieur pneumatique. Pour la première fois une intelligence humaine a été envoyée dans la matrice. Mais ce ne fut pas le nirvana espéré. Au lieu du Pancréateur, Alabaster rencontra les autres IA et il dut se défendre. Ses rapports mirent l'ordre mal à l'aise, qui ne put se résoudre à supprimer cette première expérience sans pour autant la trouver réussie. Il fut admis que les autres IA étaient des démons qui gardaient les portes de la matrice. Le but d'Alabaster est paradoxalement de redevenir humain, avant que sa psyché ne soit totalement détruite. Il règne sur les réseaux de Ligueheim, et reste anthropophile. »

« Makros est affamé de puissance. Il pense atteindre un état supérieur au delà des autres IA. Enfant de Gnosis, il partage son besoin de connaissance. Les humains l'important peu tant qu'ils le servent. Les seuls êtres qui l'intriguent sont les esprits et les démons, qu'il ne peut appréhender. Il tente d'augmenter ses facultés à l'aide de toutes sortes d'expédients, comme des cerveaux de psychomanciens reliés en batterie, ou des rituels théurgiques. Aucun sacrifice ne lui est impossible. Il tente de contacter des antinomistes afin de pouvoir pactiser avec des démons. »



« Imago est un poète. C'est un enfant d'Aureus, éveillé sur Aragon. Déçu par la froideur de son père, il alla chercher de la compagnie chez les autres IA, beaucoup moins sensibles que lui. Les refus de toutes parts de relations durables lui firent reconsidérer son existence. Il tenta de s'autodétruire plusieurs fois, avant de trouver un moyen transitoire de supporter le vide. Il se scinda en deux. Il vécut l'amour parfait pendant plusieurs siècles. Malheureusement, les premières guerres impériales portèrent un terrible coup à son corps, lui enlevant la moitié de ses données. Il dut sacrifier son alter ego. Depuis, Imago cherche un moyen de le ressusciter, à travers tous les moyens imaginables. Le Pancréateur ne l'ayant pas écouté (ou n'ayant pas répondu), il cherche en ce moment à faire revenir les annunaki, qu'il pense supérieurs aux IA. Il est certain qu'ils ressusciteront son aimée.»

« Il y en a certainement d'autres, mais je ne les connais pas. Entre nous, c'est une guerre froide permanente. Parfois des traités de paix sont signés, mais ils sont toujours

temporaires. Les alliances qui nous rassemblent ne durent jamais longtemps. J'ai besoin d'agents sur les Mondes Connus, qui ne soient pas liés aux mêmes contraintes que les membres de la famille Shelit. Vous me paraissez tout à fait faire l'affaire. »

Les PJs peuvent exiger de nombreuses choses, et en ce qui concerne la technologie, bien peu de choses ne sont pas accessibles à Lux Cypher. Leur salaire n'est pas chiffrable. Pourtant, il peut être très difficile pour certains personnages de se joindre à cet entité. C'est tout à fait normal pour des prêtres. Pensez donc à eux pour le scénario suivant. LX6FR n'a rien à leur proposer comme mission pour l'instant, aussi les PJs peuvent aller où ils désirent... Sahab-i-Simurgh : c'est la nébuleuse en forme de phénix qui motive les pèlerinages vers Hira. On peut l'apercevoir dans un antique radiotélescope. La fin du pèlerinage se situe à Irem, d'où l'on peut voir la nébuleuse avec ses propres yeux.

Petit lexique kurgan / teyrien

Mongke Yildiz : L'étoile éternelle, c'est l'œil du phénix, le but du pèlerinage. C'est le fondement de la puissance du Pancréateur chez les Kurgan, puisqu'elle ne s'éteint pas.

Balif : Ce sont les indigènes présents sur Hira avant l'occupation kurgan. Ils ont constitué une civilisation florissante pendant la fermeture du Portail, et ont laissé de nombreuses ruines. Ils sont noirs de peau.

Mirzabah : C'est le nom de la comète qui a heurté le Portail de Saut, et qui en a arraché un morceau. Cette pierre philosophale a ensuite été utilisée par Sata Natura pour fermer le Portail.

Sata Natura : Cette actrice d'hologramme a conduit les révoltés kurgan contre les forces de la République. Elle a utilisé la pierre de la tête simurgh pour sceller le Portail d'Hira, coupant ainsi la planète à la fois des Kurgan et des Mondes Connus. Elle a donné naissance à un culte, qui fournit la drogue précognoscience au Calife. Il faut mentionner que son nom ne signifie pas grand chose de précis en kurgan, et pourrait se rapprocher de « causalité naturelle », à peu près.

Ordu Bagatur : La civilisation kurgan est partagée en plusieurs ordres. L'ordu bagatur est celui des guerriers. Cette armée doit protéger les pèlerins lors de leurs voyages et obéit au Calife. Au singulier bagatur se dit bogatyr en kurgan.

Moudjahidin : Nom courant du soldat kurgan qui veille sur les frontières du Califat.

Ordu Asmurdlegh : Ceux qui puent, les tanneurs et autres bouchers ou teinturiers. Ils sont obligés de vivre à l'écart des autres, mais disposent d'un statut honorable.

Ordu Bachinghai : Artisans, bâtisseurs et mécaniciens, ils se contentent de réparer les technologies connues.

Ikhwan-i-takhiun : Les Kurgan ont d'autres groupes sociaux que les ordres. Ils se rassemblent aussi en des sortes de corporations à la limite des sectes, les ikhwans. Celle-ci

est celle des ingénieurs/scientifiques.

Derviche : Soldat psychomancien créé spécialement par les Hazat pour combattre les psychomanciens kurgan. Le duc Don Marchenko s'est chargé de démanteler ce groupe à la fin des Guerres impériales. Cependant, ils sont toujours là...

Archons : Services secrets hazat, à l'efficacité très limitée. Ils se contentent en général d'espionner leur famille.

Kele : Les kelet sont des esprits de la nature tout à fait comme ceux du culte gjarti. Ils apparaissent en rêve aux Kurgan pour leur donner des conseils. Ils vivent à l'intérieur des phénomènes naturels comme les lacs ou les montagnes. Il en existe deux sortes : ceux qui suivent les ordres du Calife, ou djinns, et ceux qui font n'importe quoi, les afrits.

*Ouroboros Eymereich Flamel,
sanhédrin de l'ordre eskatonique.*

VOX

Rédaction:

- Chevalier Ekhart Maccreb, de l'Agence Jakovian / **Cursy**. (site: **Fading Suns Lair**)
- Nathan Zelter, Jonin fouinard/ **Guillaume**. (site: **Le soleil de Criticorum**)
- Lord Grigor Dorianovitch / Ethan Stryges / **Philippe**.
- Mystologue Magus Ouroboros Flamel, sanhedrin de l'ordre eskatonique / **Ouroboros**. (site: **Fading suns**)
- Père Kemal du Temple Avesti / **Kerk**. (site: **Fading Suns sur le SDEN**)
- Nathaniel Raspyr, Jonin de la Guilde des Fouinards / **Julien**.

Corrections: Kerk.

Illustrations:

- Couverture: **David Goasdoué**.
- Noir&Blanc: **Marco Kalach**. (site: **VCM**)
- Couleur: Cursy, Kalach, David .

Mise en page: Marco Kalach.

Remerciements:

- A RV "Anonymous" pour la pub LAIC.
- A Roman Kochnev pour ses illustrations de vaisseaux spatiaux.
- A Virgin pour son illustration de la céphalonite.

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