

Les enfants de la discorde

Certains spécialistes de l'équilibre géopolitique des Mondes Connus (espions de l'Oeil impérial pour la plupart) ont constaté un étrange phénomène... A certaines périodes fixes, sur diverses planètes (et sans aucun rapport entre elles), des émeutes viennent embraser les capitales, causant de nombreux dégâts. Ces vagues d'agitation sont souvent associées à des personnalités importantes de l'Église ou de la Ligue, soupçonnées de familiarités avec les milieux révolutionnaires, ou bien fanatiquement opposées à l'Empereur et à toute forme de technologie. Les personnes en question sont alors plus ou moins prestement capturées une fois les manifestations dissipées, puis éliminées. La région retrouve le calme pendant quelques années, jusqu'à ce que les émeutes reprennent... Pourtant, les autorités ont eu le temps de changer, et le peuple d'oublier la causé véritable de ces troubles.

Ces émeutes sont en fait liées à la présence de deux orateurs de grand talent. Ils semblent bénéficier de ressources inépuisables ainsi que d'appuis très haut placés, qui leur permettent d'échapper aux rafles qui accompagnent le rétablissement de l'ordre. Le véritable mystère, c'est que leurs actions à tous deux sont synchrones... Les orateurs montent leur « spectacle » le même soir, dans des lieux suffisamment proches pour attirer l'attention, mais suffisamment éloignés pour ne pas créer de tensions entre leurs deux publics. Leurs départs et arrivées sont tellement discrets que leur planète de provenance et leur destination prochaine n'ont jamais pu être découvertes.

Pater George Scleros

Biographie :

Prêtre du Temple Avesti, disposant du Sceau du Synode Inquisitorial, cet Inquisiteur se présente comme le plus droit de son ordre, et il ne montre aucune tolérance vis-à-vis de la technologie, des idées républicaines, des xénomorphes, des psychomanciens ou des hérétiques - naturellement, il pointe du doigt le Malin dès qu'il renifle un péché quelconque.

Toutes les autorités ecclésiastiques locales sont sensées se plier à sa moindre volonté, et il dispose ainsi d'un large éventail (temporaire) de pouvoirs temporels. Il peut ainsi consulter les minutes des procès pour sorcellerie tout comme les confessions les plus secrètes et les moins avouables, retranscrites par les Avestites. Une fois son travail de prospection achevé, Scleros organise un bûcher où un coupable sera consumé, afin d'attirer le plus de curieux possible. Là, le prêtre passionné harangue la foule, sur le thème « on vous ment ! ». Chaque figure en place au pouvoir est alors mise sur la sellette, puis la foule s'enflamme et commence à chercher des responsables... Selon les endroits, ces responsables peuvent correspondre à des antinomistes, à un noble sycophante, ou à des Ingénieurs trop talentueux.

Il est très difficile par la suite pour les autorités de décider si ces émeutes ont eu un effet bénéfique ou non, et de savoir si elles en sortent ou non entachées de péchés révélés au grand jour - mais dans tous les cas, George s'en sort.

Caractéristiques :

Force 4	Intelligence 6	<u>Extra</u> 6 / Intro 3
Dextérité 7	Perception 3	<u>Foi</u> 8 / Ego 1
Endurance 6	Tech 3	<u>Passion</u> 5 / Calme 1

Traits caractéristiques : juste et pieux, mais soupçonneux, dogmatique, fanatique et revêche.

Compétences innées : corps à corps 4 ; tir 3 ; mêlée 4 ; intimidation 9 ; charme 5 ; esquive 5 ; vigueur 7.

Compétences acquises : alphabet (teyrien & latin) ; bibliothèque 8 ; force d'âme 4 ; enquête 7 ; fouille 6 ; empathie 6 ; stoïcisme 6.

George porte la tenue d'un paisible inquisiteur : une robe de bure à large capuchon, fermée par une simple corde. Chauve, il a une barbe bien taillée et porte de petites lunettes. Il est parfaitement inutile de tenter de le faire rire ou plier à sa volonté - il est totalement obtus.

Marina Liberini

Biographie :

Membre notoire de la guilde du Masque, elle peut présenter de nombreuses accréditations, obtenues auprès des nombreuses personnes influentes de sa connaissance devant lesquelles elle a pu jouer. Femme superbe, elle joue de la grande Harpellule, tout en chantant des ballades, des poèmes ou des chansons de geste. Changer de registre semble ne lui poser aucun souci, d'autant plus qu'elle paraît n'avoir aucun goût particulier. Sa voix sépulcrale ne peut que charmer le public, quel qu'il soit...

En fait, il est souvent impossible de déterminer quel était précisément le sujet de ses chansons, et un Ingénieur très doué et proche de la scène, examinant l'Harpellule, se serait aperçu que cette dernière disposerait d'un amplificateur de pensées, afin d'enivrer l'esprit des auditeurs. Ainsi, les prestations de Marina débutent toutes par quelques accords classiques ; mais plus la soirée avance et plus le sujet des chansons se fait révolutionnaire. Aucun nom n'est cité, mais tous pourraient se sentir visés. Les excès des nobles sont stigmatisés, ainsi que le manque de bonté ou de pitié de la part de l'Église. Le sort des serfs emplît de larmes les yeux des auditeurs, et leur labeur les glorifie. La Seconde République devient un idéal dont les héros s'inspirent pour ramener la justice, etc.

La chanson de geste se termine sur une fin ouverte, où le peuple doit assister le héros, afin de ressusciter la République. A la fin du concert, paysans, bourgeois et mêmes nobliaux se dirigent vers une même cible, qu'il s'agisse d'un noble tyrannique, d'un prêtre insensible ou d'un Bailli bien trop riche - autant dire que la cible verra rarement le jour suivant... Avant que les troubles ne soient terminés, Marina a déjà disparu.

Caractéristiques :

Force 4	Intelligence 8	<u>Extra</u> 8 / Intro 2
Dextérité 7	Perception 7	Foi 1 / <u>Ego</u> 3
Endurance 4	Tech 7	<u>Passion</u> 5 / Calme 5

Traits caractéristiques : angélique, compatissante, perspicace, illuminée et éloquente, mais irrespectueuse - sa voix est véritablement enchantée.

Compétences innées : charme 9 ; combat à mains nues 3 ; discrétion 6 ; esquive 6 ; intimidation 3 ; mêlée 5 ; observation 7 ; tir 6 ; vigueur 6.

Compétences acquises : baratin 8 ; arts 10 ; acrobatie 5.

Marina porte une jupe sobre parsemée de paillettes, sans le moindre bijou. Son Harpellule est d'argent, et diverses holo-lumières se croisent durant ses concerts, rappelant des rayons de lune. Peu de gens ont discuté avec elle, mais certains nobles ne l'ont jamais oubliée et parcourent les Mondes Connus à sa recherche...