



LAMBEAUX
MESSIANIQUES

LAMBEAUX MESSIANIQUES

UN SCENARIO POUR **EXCIDIUM**
PAR MANDRAGORUS
mandragorus@gmail.com

«Entre l'inhumain et le surhumain, il me reste peu de place
pour être humain».

“L'Empereur-Dieu de Dune”,
Frank Herbert

PRESENTATION

Ce scénario en deux parties est prévu pour être joué par un groupe mixte composé d'Androïdes et d'Humains. Un Personnage *Evêque*, ainsi qu'un *Détective / Enquêteur* et des Androïdes de type *Délect / UMC* conviendront très bien à la trame du scénario. Mais avec quelques aménagements, tout type de groupe peut fonctionner. Evitez toutefois la présence d'un *Agent de l'Exedra*, ou justifiez-là de deux manières : soit le joueur connaît les agissements de l'Exedra dans ce scénario (tout ou partie), soit il n'en connaît rien, et partira avec à peu près les mêmes préjugés que les autres joueurs. La lecture du *Codex Apocryphus* est indispensable pour comprendre les rouages du scénario et le *Codex PNJ* pour les Caractéristiques de certains personnages type.

SYNOPSIS

Syn Bao, le gouverneur planétaire du Monde Colonial d'Adaman est un despote “éclairé”, doublé d'un politique avisé mais affublé d'une forte paranoïa. Il est surtout terriblement mégalomane : il souhaite obtenir par tous les moyens les pleins pouvoirs et l'indépendance de “sa” planète vis-à-vis de la Crux Eklezia et de la CUC. Les hautes instances de ces deux puissantes organisations grincent des dents. Les émissaires coloniaux en place ont cessé depuis longtemps de multiplier les demandes d'entrevues pour faire revenir Bao à plus de réalisme. La Crux Eklezia souhaite maintenant la disparition pure et simple du despote. Plusieurs tentatives d'assassinat ont eu lieu, mais sont toutes restées sans succès. Le gouverneur change constamment d'endroit et est en permanence encadré par une forte escorte composée d'au moins 50 hommes surarmés... De plus, et c'est là que la situation

devient critique, Bao a gagné les faveurs de la Flotte de Défense planétaire coloniale, sous le commandement de l'Amiral **Wei Shimura**, ainsi que d'une partie des troupes de la Hiérarchie, notamment l'*Imperator Gregorievitch*, surnommé le “Loup des Steppes”.

Le Synode Central d'Arès voit cette situation d'un très mauvais œil et c'est un pléonasme. Il a chargé l'Exedra de trouver une solution pour se débarrasser du gouverneur. L'une des pièces maîtresses de ce plan se nomme **Cassandra Hirtzel**, une soi-disant officier de la Hiérarchie, qui est en réalité une Actroïde modèle “D” possédant en elle un implant nanotech recelant un virus baptisé *Légion* qu'elle devra diffuser et déclencher (*sans même en être consciente*) dans le réseau de défense d'Adaman. Ce piratage paralysera les troupes du despote et permettra à plusieurs dizaines de Cohortes de prendre pied

sur Adaman et d'en finir définitivement avec le gouverneur et sa clique...

Comme dans tout plan parfaitement huilé, une série de petits grains de sable vont compromettre les objectifs des agents de l'Exedra :

Tout d'abord, deux IA : **Emeth-Ra et Emeth-Is**, ennemies de FORGE, viennent d'éveiller l'actroïde. Ces deux IA font partie du réseau d'IA dirigeant l'*Oculo* (*Règles de base d'Excidium*, p. 86). Elles contrôlent plusieurs Transmetteurs Métriques et les deux principales Arches VM des Mondes Coloniaux d'Adaman et de Mu Aræ. Elles souhaitent que le nanovirus *Légion* soit libéré dans le réseau optique et satellitaire, mais, même si elles rejoignent les objectifs de l'Exedra, elles vont agir pour *leur* propre compte.

D'autre part, les *Imagolistes*, manipulés en sous-main par FORGE, veulent exécuter l'actroïde, afin qu'elle ne diffuse pas le nanovirus. Le but est de faire pression sur la Crux Eklezia via Syn Bao. Le gouverneur va donc servir d'alibi à la secte.

Enfin, l'Archange de l'Exedra **Horatio Kyril** — et son unité de Témoins — va tout mettre en œuvre pour récupérer Cassandra et faire en sorte qu'elle infecte de son nanovirus le système de défense planétaire d'Adaman...

Légion

Produit issu du département de R&D en nanotech de la SNC, le nanovirus *Légion* sert à paralyser un réseau optique planétaire entier. Les *nanodrones* qui composent *Légion* se déplacent à la vitesse de la lumière via les réseaux optiques et sont capables de reprogrammer et de verrouiller les *backbones* des BDM et des systèmes les mieux protégés. En fait, ils dupliquent tout code qu'ils rencontrent pour les remplacer par des *Trojans*. Ces programmes / interfaces paraîtront normaux mais pourront être contrôlés via les nanites du *Légion*. Une fois *Légion* libéré dans un système optique, il met environ une heure pour parasiter une ville de taille moyenne (1 million d'habitants). A ce rythme, le nanovirus met moins de 24 heures pour parasiter (et paralyser) complètement un réseau planétaire global, tel que celui d'Adaman. Les nanites restent actives durant 10 heures par MDR sous la puissance du nanovirus.

Puissance du nanovirus Légion : 40.

Désamorcer un nanovirus *Légion* nécessite de programmer une *Nanocolonie* et de l'injecter dans le réseau. Le malus au jet de *Dérivation corticale* est de $-16 + 1$ pour chaque heure d'activité du nanovirus. **Exemple** : si le *Légion* agit depuis 6 heures, le malus au test du Dérivateur cortical sera de 24 !

Utilisez les règles de la Dérivation corticale de l'encadré des Règles de base, p. 55.

ACTE 1

MU ARÆ

VOIR ARÈS ET MOURIR

Le scénario débute dans la cité de Nemus, sur Arès, au sein du *Noctis Labyrinthus*. Les PJ vont être introduits dans cette histoire par le meurtre d'un individu de leur connaissance, **Zakaris Soloyev**, un capitaine de la Flotte de Défense coloniale.

Ce qui c'est passé : Soloyev était un agent de l'Exedra chargé de convoyer Cassandra jusque sur Adaman, où il devait la remettre à un autre agent de contact sur place. Lors de la rencontre entre Cassandra — *qui ignore à ce moment-là être une sorte d'arme biofabriquée* — et le soi-disant officier colonial, ce dernier est exécuté par 6 *Noomorphes* envoyés par *Imago*. Cassandra parvient à prendre la fuite, après avoir utilisé spontanément plusieurs de ses Miracles. Déboussolée, elle parvient néanmoins à rejoindre sa section qui doit servir d'escorte à un Evêque se rendant sur Mu Aræ pour la Semaine de la Foi...

Les PJ vont être reliés à ce meurtre de diverses manières :

- Un Détective / Enquêteur mènera l'enquête préliminaire sur le meurtre de Soloyev;
- Un Evêque / Combattant était ami de l'officier (*sans connaître son passif d'agent de l'Exedra*);
- Soloyev était joueur et devait de l'argent au clan *Komada*, une "Familia Yakusa". Le PJ Charognard a été chargé de récupérer par **Komada Kenshiro**, le Boss de la Familia. Etc.

Imaginez toute possibilité pour raccorder les PJ au meurtre de Soloyev.

L'enquête des PJ :

- Soloyev a été assassiné (*seul un PJ Enquêteur pourra connaître les détails de son assassinat : il a été déchiqueté par une meute de chiens*). Son corps est déjà à la morgue du Central de la Police coloniale de Nemus, lorsque les PJ ont accès à son *conapt* pour le visiter.

- Soloyev occupait le conapt O-84-J (de 20 m²) situé dans une section du Monolithe O6T, au nord de Nemus, non loin d'une piste d'envol et de docks. O6T est un vieux bâtiment massif en forme de pyramide tronquée aux murs lépreux couverts d'une rouille rougeâtre (*une "teinture" due à l'hématite qui couvre le sol d'Arès*), haut de 120 étages et large de 300 mètres à sa base. Plusieurs ascenseurs aux formes anguleuses grimpent le long de la façade de l'arcologie. Des nanocaméras thermographiques "protègent" l'arcologie, mais la porte de l'appartement de Soloyev n'est protégée que par une simple serrure palmaire.

- La fouille du conapt (*jet de Fouille Complexe (- 8)*) permettra de découvrir deux indices : un poil qui semble appartenir à un chien, et une cache — vide — située dans le faux plafond. Un jet d'*Exobiologie Difficile (- 4)* permettra de déterminer qu'il s'agit d'un poil de *biozoo-morphe* (*plus précisément un canishark, sorte de "chien" à gueule de requin et épine dorsale osseuse, une espèce créée génétiquement pour être utilisée dans des combats semi-clandestins*). La cache semble avoir été vidée. *Elle servait à Soloyev à planquer son matériel d'espionnage*. Les lieux ont été "nettoyés" par un groupe de Témoins travaillant pour l'Archange Kyril.

- Un PN féru de *Dérivation corticale* peut se connecter à l'IA domotique centrale gérant l'arcologie. Si le test est réussi, il parviendra



Cassandra Hirtzel

à se connecter à constater que les données des nanocaméras relatives aux dernières 24 heures ne montrent aucun signe d'infraction dans le couloir menant au conapt de Soloyev. Les données ont en fait été effacées par un Témoin de l'équipe de Kyril, et remplacées par des scènes banales représentant des habitants sortant et entrant de chez eux.

Un nouveau test de *Dérivation corticale* permettra d'avoir accès aux métadonnées des nanocaméras : l'enregistrement montre que 4 énormes *canisharks* sortent d'un élévateur intérieur et pénètrent sans difficulté dans le *conapt*. Une jeune femme en sort, poursuivie par deux des monstrueux *biozoomorphes*. Alors qu'elle va se faire déchiqeter par les animaux de combat, elle disparaît sous les yeux des PJ. Même en balayage thermographique, elle n'apparaît plus. En zoomant sur son visage, les PJ constateront qu'elle pleure du sang. Il s'agit de Cassandra, qui a utiliser spontanément les Miracles *Invisibilité* et *Stigmates*.

CASSANDRA HIRTZEL

Un nouveau piratage de la Banque de Données de la Police coloniale (*ou en étant Flic / Enquêteur*) permettra d'identifier la jeune femme aux grands yeux bleus et aux cheveux foncés comme étant **Cassandra Hirtzel**, une

Exo-pilote de la Hiérarchie, *Trierarchus* de la 7^e Cohorte de Troupes d'Assaut Mécanisées de la 18^e Légion, sous le commandement de l'*Imperator* **Mirax Nameski**, basée à Imperor, dans la *Kasei Vallis*. Née en 2280 sur Albedo, de parents corporatistes, elle a choisi d'embrasser une carrière militaire par défit et goût de l'action. Sportive accomplie, elle est aussi une tireuse d'élite et possède une licence d'exo-pilote de classe I sur Exo-Tank *Raijin*. Elle est âgée de 29 ans.

Si un PJ possède un *Réseau de contacts* dans l'armée (ou en effectuant une petite enquête), il apprendra que Cassandra à quitté Arès, en compagnie de son *Manipule*, qui a pour mission d'escorter l'Evêque **Nomi Drexler** sur Mu Arae, pour la Semaine de la Foi. Le groupe a emprunté l'Arche VM de Néo Vatican il y a une dizaine d'heures...

LA FUGUE ONIRIQUE

Les Androïdes du groupe vont être projetés dans une Fugue onirique par FORGE. Le but est de les mettre sur la piste de Cassandra pour leur faire comprendre qu'elle représente un danger.

Les Androïdes errent dans une ville post-apocalyptique en ruines. Une foule anonyme d'individus portant des masques filtrants semble vaquer à d'obscures occupations (les Andros ne sont pas masqués). Un jet de **Sens** leur permet de repérer une jeune femme dont le visage est dissimulé par un masque de poupée. A toute question posée, elle s'enfuit. Les Andros se sentent opprésés. Autour d'eux, la ville est en flammes, et des soldats décharnés aux masques greffés sur leurs faciès osseux font fuir les habitants. A plusieurs reprises, une sorte d'ange aux ailes noires leur adresse la parole pour leur répéter : "*Mandamus*". Les spectres capturent la jeune fille aux grands yeux bleus. Ils l'enferment dans une cage, suspendue au-dessus du vide.

En explorant la ville en flammes, les Androïdes découvriront deux choses : derrière une porte close (jet de **Forge onirique** pour l'ouvrir), un christ en croix qui gise au milieu d'une salle vide;

en haut d'un escalier, une cour renferme un arbre nouveau, au pied duquel un vieillard leur parlera par énigmes sensées leur ouvrir la conscience.

Symboles et indices : *Mandamus* fait directement référence à la capitale planétaire de Mu Aræ; la *jeune fille* représente Cassandra; les *flammes* symbolisent la guerre qui va avoir lieu; le *christ* représente l'implication des membres de l'Exedra. Si les PJ libèrent la jeune fille de sa cage, ils pourront lui ôter son masque et reconnaîtront **Cassandra Hirtzel**. A ce moment-là, elle vomira un nuage noir, qui envahira tout et les fera "mourir" oniriquement. Ils perdront tous **1 Point de Conscience**.

Élément-clé : Le Christ représente l'Exedra. Le détruire (par le feu, par exemple) fera gagner immédiatement **1 Point de Conscience** aux PJ.

LES FLAMMES VIVANTES : **Conscience**: 10, **Sens**: 15 - Compétences : Feu (dommages 1D8+4)

LES SOLDATS : **Conscience**: 14, **Sens**: 12 - Compétences : Tir (dommages 1D10).

L'IMPERATOR

Que les PJ le contactent ou non, l'*Imperator Mirax Nameski* rencontrera les PJ, dans un endroit public ou dans l'immeuble où habitait Soloyev. Nameski est un homme robuste dans la soixantaine, crâne rasé et moustache poivre et sel. Il est escorté par une jeune femme rousse, aux cheveux ras, qu'il présente comme étant la *Magister Delage*, son aide de camp. Il demande — ou ordonne — aux PJ d'arrêter leur enquête, et ajoute que la Hiérarchie se charge de l'enquête entourant la mort suspecte de Soloyev.

Ces deux individus sont en réalité l'Archange **Kyril** et le *Témoin Morena Oswald-Khan*. Ils suivront les faits et gestes des PJ, grâce à quatre équipes de 2 agents, via des *Nanocolonies*. Ils ne tenteront rien pour le moment, se contentant de compiler les informations. Même s'ils sont attaqués, ils prendront la fuite.

FACE A BOSS KOMADA

Si les PJ ne sont pas suffisamment motivés pour suivre Cassandra, ils seront convoqués dans un bar-bunker, dans les sous-sols de Nemus, dont une baie vitrée donne sur le *Noctis Labyrinthus*. Un individu énorme, derrière un écran holographique représentant une chute d'eau, se présentera comme étant **Boss Komada**, le leader de l'organisation Komada. Il leur proposera de retrouver Cassandra Hirtzel contre la somme de 30.000 UCD par personnage — ou une nouvelle *Extension pour les PJ Androïdes*. Il sait que la jeune officier de la Hiérarchie est actuellement sur Mu Aræ. Il leur verse une avance de 8.000 UCD (pour le groupe) et, s'ils sont d'accord, un des *yakusa* leur injecte un nano-traceur, qui contient une balise de localisation.

NB : Komada est en réalité instrumentalisé par **Kwam Kurosagi**, le leader de la *Nataku Corporation*, qui veut récupérer l'Actroïde Cassandra (issue des labos de *Nataku*), sachant qu'elle est porteuse d'un nanovirus d'un nouveau type, qui lui a été caché par l'Exedra.

ARRIVEE A MANDAMUS

Les PJ devront emprunter l'immense Arche VM depuis Néo-Vatican, dans une barge V.E.S (*prix du passage* : 1200 UCD pour les Bios). Passé le moment de stase temporelle (une sensation étrange, durant laquelle le temps semble se figer), les PJ arrivent avec des centaines d'autres voyageurs dans l'immense hall du terminal d'arrivée sur Mu Aræ. Une pluie glaciale est visible au travers des baies vitrées surplombant les rues étroites de la mégacité, les énormes Monolithes de la périphérie sont visibles au loin et l'imposante Mégastructure écrase de sa masse le centre-ville. Des milliers de pèlerins viennent d'arriver au terminal de l'Arche pour participer à la *Semaine de la Foi*, et visiter la *Cathédrale du Sang*, une construction datant de la première vague d'ensemencement.

Mandamus

La capitale de Mu Aræ concentre plus de 20% de la population planétaire (soit 190 millions d'habitants). C'est une impressionnante cité contenant une mégastructure centrale (Synode, Palais Gouvernemental, Sénat, Centrale de la Police...) et une centaine de Monolithes renfermant, dans des conditions de salubrité parfois douteuse, plusieurs millions d'habitants.

Quatre attentats non revendiqués — mais attribués à une faction armée de la Coalition Ismaélienne — ont fait au total plus de 350 morts, et ont détruit 200 androïdes. La police locale, la Hiérarchie et les Troupes de Défense Planétaire sont sur la brèche. Le Gouverneur de Mandamus, **Irina Kurtzman**, exige des résultats. Les rues de la capitale sont sillonnées par des flics en AAU accompagnés de Hyanoïdes, qui bloquent les lieux où ont explosé les bombes. Quant aux cas d'Androïdes soudain atteints de "stigmates", les Cardinaux du Synode planétaire sont divisés en deux partis opposés : celui du Cardinal **Kardashev**, farouche partisan de l'Excidium contre les "androïdes hérésiarques" et celui du Cardinal **Jaratan**, un colosse noir doté d'une foi sincère, qui a pris le parti des andros "touchés par la grâce de Dieu".

Dans le hall d'accueil du terminal, les PJ seront questionnés par un officier de la Police coloniale locale, encadré par une escouade des F.I.S.T. et une section d'assaut en AAU.

Les PJ seront délestés de toutes leurs armes (sauf les soldats faisant partie d'une escorte). Ils les récupéreront en quittant Mu Aræ (*seules les nano-armes camouflées — comme les "ghostguns" — passeront les examens de la douane*).

Les androïdes seront également soumis à une analyse rapide à l'Androscan et leur N° d'identification sera relevé. Si les PJ posent des questions à l'officier, il leur répondra que plusieurs attentats viennent d'avoir lieu et que les forces de police sont sur la brèche.



GABRIEL ALIAS MENDRA

Un Actroïde modèle *Wakamaru* — doté de *Nano-élytres* — prénommé **Gabriel**, est chargé d'accueillir les PJ (surtout si l'un d'eux est un Evêque ou un officier) au nom du Cardinal **Jaratan**. Gabriel est en réalité **Mendra**, un Morphoïde qui a adopté les traits du serviteur de Jaratan). Mendra est actuellement "possédé" par **Emeth-Ra**, l'une des IA de l'*Oculo*. Les PJ Androïdes reconnaîtront peut être en lui l'"ange" ailé croisé dans la Fugue onirique. *Ne le précisez que si les PJ vous posent la question.*

Vous pouvez ponctuer l'arrivée des PJ par une puissante explosion aux abords du terminal, qui touchera mortellement plusieurs dizaines de pèlerins et détruira une rue entière.

ATTAQUE DES NOOMORPHES

Profitant du chaos ambiant, un groupe d'individus entoure les PJ : ce sont des *Noomorphes* envoyés par les leaders d'Imago, qui s'en prendront autant aux Androïdes qu'à leurs maîtres. *Les Noomorphes prennent les PJ pour des agents*

de l'Exedra sur les traces de l'Actroïde. Or, ils ont pour mission d'empêcher que Cassandra ne soit retrouvée par les séides de l'Eklezia.

Dans la poussière et les décombres, les 6 individus adoptent soudain un aspect animal : énormes chiens à gueule de requin dont l'épine dorsale est recouverte de piquants osseux. Sous cette forme, ils attaqueront les PJ sans pitié. Le combat doit être impitoyable et cinématique. Les *Noomorphes* profitent du terrain et de leur *noomorphisme* pour changer d'apparence, se replier, attaquer, grimper aux façades endommagées, etc. Durant le combat, Gabriel défendra particulièrement les PJ Humains du groupe, s'interposant entre eux et les *Noomorphes*.

Si les PJ pensent à "fouiller" les corps détruits des androïdes, ils découvriront qu'ils portent le sigle d'une marque : *Pueris Cyberneticum*, une importante mégacorporation produisant principalement des ancilloïdes et de l'électronique de pointe (cf. *Codex Apocryphus*, p. 23).

"PARADISE IS BORING"

Pour retrouver la trace de Cassandra, les PJ vont devoir mener une enquête dans une ville en proie à une véritable loi martiale. La meilleure chose à faire pour retrouver l'Exo-pilote est de savoir où se trouve l'Evêque **Drexler. Gabriel** peut les renseigner : il se trouve actuellement dans la *Cathédrale du Sang*, qui est bondée.

En s'y rendant, ils seront suivis par les agents de l'Exedra, qui ont également empruntés l'Arche VM à leur suite.

Dans la cathédrale, les centaines de fidèles écoutent avec ferveur l'homélie de l'Evêque Drexler (que presque personne ne comprend, puisque la messe a lieu en gréco-latin). Soudain, l'un des PJ verra un de ses *Miracles* se déclencher (*Stigmates*, *Luminescence* ou un autre Miracle voyant). Si aucun Personnage n'a un score assez élevé en **Conscience** (15 ou plus) pour posséder un Miracle, c'est un autre androïde

présent qui verra l'un de ses Miracles s'activer. Les pèlerins seront saisis de stupeur.

Au sortir de la *Cathédrale du Sang*, des dizaines de pèlerins suivront l'Androïde "miraculeux". Un jet de **Sens - 8** permettra de remarquer qu'un individu au visage portant des scarifications semble observer le groupe. Cet individu appartient à une nébuleuse de trafiquants locaux très puissants, les *Seran Kala*. Le *Scrutateur* — c'est son surnom — n'a pas perdu une miette de ce qui s'est passé autour de la cathédrale. Il a immédiatement envoyé des images à son Boss, **Ha'Rak Jaboli Nesoto**. Celui-ci va organiser l'enlèvement de l'androïde miraculeux... et de Cassandra Hirtzel dans la foulée. En fait, Ha'Rak Jaboli Nesoto a été contacté — et largement payé — pour retrouver indemne Cassandra. Le prix offert (1.000.000 d'UCD), justifie toutes les prises de risques. Mais loin d'être stupide, Nesoto sait qu'il peut encore augmenter le prix...

LE QUARTIER DES CULTES MINEURS

Suite aux événements dans la cathédrale, les PJ vont devoir se planquer. Leurs visages sont déjà diffusés, via la Neuromatrice, sur tous les sites de news 3D de la capitale (*ils peuvent même s'apercevoir sur les panneaux holo-vids qui parsèment les plus hauts bâtiments de Mandamus*). Ils seront activement recherchés par **Morena Oswald-Khan** et les 8 Témoins travaillant pour Kyril, qui pensent, à juste titre que les PJ les mèneront sur la piste de la jeune officier.

La meilleure solution pour eux est de se "perdre" dans le Quartier des Cultes Mineurs, haut en couleur et extrêmement hétéroclite. Ce quartier est situé au Nord de la ville. C'est un ensemble de Monolithes délabrés et disparates, encadrant des bâtiments en tôle, des temples bouddhistes, des synagogues, des minarets de mosquées, etc. Les colons qui habitent cette partie de la ville sont de toutes races et genres. C'est aussi un quartier qui regorge de tripots louches, de bars,

de *sensorium* (des endroits, où pour quelques UCD, on se couche sur un matelas crasseux pour se laisser aller à ses “délires” virtuels et Pornsim, parfois en compagnie de vieux modèles de *Gothloli* ou de prostituées de bas étage).

C’est dans ce quartier que se trouvent différents repaires des *Seran Kala*.

RENCONTRES DIVERSES

Les PJ seront toutefois rattrapés dans ce dédale de venelles et d’immeubles crasseux. Diverses rencontres peuvent avoir lieu :

- Un émissaire du Cardinal Jaratan viendra les chercher pour les conduire dans une maison à la frontière du quartier. Le cardinal les y rejoindra pour voir de ses yeux l’Androïde “miraculeux”.
- Cassandra Hirtzel viendra leur rendre visite, elle est intriguée par l’Androïde qui semble avoir, comme elle, d’étranges “pouvoirs”.

Rencontres aléatoires

Tirer 1D20 pour égayer le séjour des PJ dans le Quartier des Cultes Mineurs.

1-3 : Une dizaine de Flics en AAU, soupçonneux et incisifs, vérifieront les ID des PJ. La rencontre peut très mal tourner.

4-9 : Le *Scrutateur* suit les PJ jusqu’à leur “planque”.

10-12 : 1D6 + 2 Démanteleurs à la recherche d’une Gynoïde “détraquée”.

13-18 : Une Gynoïde *Gothloli* déglinguée (il lui manque le bras gauche) et collante (atteinte du *Syndrome de Polokov*), suivra les PJ.. A votre convenance, elle peut être psychotique ou non.

19-20 : 2D6 Gangers ou fanatiques Néo-Muslim prendront à parti les PJ.

Vous pouvez aussi lancer un dé 20 sur la table ci-dessus pour ponctuer de rencontres le fait d’être dans un quartier aussi dangereux.

RAPT

Tandis que les PJ discutent avec une Cassandra intriguée, l’endroit où résident les PJ est envahi par une douzaine de trafiquants *Seran Kala*. Ces hommes et femmes sont trapus et vifs, de type afro-asiatique. Tous portent des *combinaisons nanoréactives* et sont armés de *Pistolets neuro-bloquants* et de *Pistolets EMP Shimago-Perez*. Leur but : “assommer” au plus vite les humains et emporter les androïdes, ainsi que Cassandra.

Les deux issues de la rue seront bloquées par deux lourds Fardiens V.E.S blindés (15 points de Protection), et une dizaine de trafiquants munis de divers fusils d’assaut (principalement des Fusils à impulsion), Ils embarqueront les androïdes pour les vendre et Cassandra pour négocier son prix.

Après avoir parcourus plus d’une centaine de kilomètres, les V.E.S déboucheront sur une vallée sinistre : la *Vallée des Epaves*. Un mur d’enceinte haut de plus de 10 mètres entoure cet océan de carcasses rouillées. Des portes sont gardées par des miliciens sous-payés et très facilement corrompibles (une centaine d’UCD par soldat suffit à ouvrir les portes).

Un ensemble de tentes a été monté au milieu des milliers de carcasses. Des dizaines d’individus se pressent sous la pluie pour acheter des pièces ou des androïdes à la sauvette, sous la surveillance d’une femme imposante, **Ody Kijara**, la maîtresse de **Ha’Rak Jaboli Nesoto**, qui arrivera dans la soirée, escorté par une trentaine d’hommes armés.

NEGOCIATION OU COMBAT

Les PJ vont devoir improviser un “plan d’attaque” pour libérer les Androïdes et Cassandra. Nesoto n’appréciera évidemment pas qu’on lui “vole” sa marchandise. Les PJ peuvent aussi tenter de négocier avec Nesoto, mais il est peu probable que les PJ aboutissent à quoi que ce

soit, le truand est âpre au gain et il espère récolter au moins 2 millions d'UCD dans la vente de Cassandra et des autres androïdes...

Cassandra sera toutefois très reconnaissante d'avoir été libérée. Profitez de ce moment pour établir une relation plus chaleureuse et intime entre les PJ et l'exo-pilote. Rendez-là aussi *humaine* que possible. Après tout, elle ignore être une Actroïde modèle "D".

RETOUR DANS LA FUGUE

Si les PJ (principalement les Androïdes) "sauvent" Cassandra, ils seront à nouveau projetés dans une Fugue onirique pour y délivrer la jeune femme au masque de poupée. Mais cette fois, lorsque elle est libérée, elle donnera le nom de **Ezobelle Sagoro**.

EZOBELLE SAGORO

De retour à Mandamus, les PJ peuvent tenter de faire quelques recherches dans les banques de données. Le nom d'**Ezobelle Sagoro** semble frappé du sceau du secret: ils ne trouveront presque rien la concernant, sauf quelques entre-filets "people" sur le fait qu'elle est l'héritière de l'empire financier du riche **Hirmano Lucius Sagoro**, qui fut le conseiller spécial de plusieurs Gouverneurs planétaires, et même du Patriarche Baselios III (le successeur d'Aurélius I^{er}), à la fin des années 2260.

Il faudra percer une Banque de Données corporatiste pour obtenir des infos sur cette riche métisse originaire de Mahogany. Avec un test de *Dérivation corticale* - 8, les PJ obtiendront diverses informations utiles : Ezobelle Sagoro est née en 2251 sur Mahogany. Héritière de la fortune de son père à sa mort (elle avait 19 ans), elle est devenue l'actionnaire majoritaire de la corporation *Pueris Cyberneticum*, dont elle a considérablement augmenté les actifs. Elle possède plusieurs résidences de luxe sur Mahogany, Albedo et Drao Primus — siège administratif de la corpo —, ainsi qu'au moins 2 stations orbitales à structure radiale en O.T.B. autour de Drao Primus et d'Arès. Un rapport confidentiel émanant du *département de*



surveillance de l'Exedra fait état du fait qu'elle appartient à la secte *Imago*. Elle en serait l'un des leaders. Sa représentante sur Mu Aræ est une certaine **Gregoria Enil**, qui réside dans le *Quartier d'Ixus*, un quartier de luxe sécurisé, au sud de Mandamus.

A moins de disposer d'une quelconque *Autorité* ou d'un *Holo-sceau patriarcal*, il sera presque impossible aux PJ d'accéder à ce quartier hautement sécurisé, entouré d'un haut mur électrifié et parcouru par des milices cybernétisées dans des V.E.S blindés.

GREGORIA ENIL

Gregoria finira par accepter de rencontrer les PJ dans sa villa-bunker (ou ailleurs, mais sous forte escorte). C'est une femme qui paraît avoir la trentaine (mais en a 20 de plus), toujours vêtue de somptueux ensembles très décolletés en *arachnofibres* dernier cri. *Jouez-là comme une pimbêche arrogante et qui n'a que peu de temps à leur consacrer*. Comme l'affaire est d'importance, elle aura toutefois plus de temps à leur fournir : tout d'abord, elle leur donnera quelques excuses du bout des lèvres pour l'attaque des *Noomorphes*.



Elle se justifiera en leur disant qu’il s’agissait d’une erreur : les androïdes les avaient pris pour des agents de l’Exedra. Ensuite, elle leur demandera de leur “fournir” Cassandra, morte ou vivante. Elle n’en dira pas beaucoup plus, mais conclura en leur disant que la jeune officier est TRÈS dangereuse... Gregoria Enil est même prête à payer les PJ pour leur amener la dépouille de Cassandra. Elle leur offre 100.000 UCD (par personnage) pour lui ramener des preuves de sa mort (ou pour sa capture).

LES TÉMOINS

La suite des événements dépend des actions des PJ. Après avoir quittés le *Quartier d’Ixus*, les PJ sont suivis par des *Témoins* travaillant pour Kyril. Organisez une rencontre entre la blonde Morena (et 4 Témoins en planque). Morena n’y va pas par quatre chemins : elle explique

que, quoi que les PJ aient fait, ils doivent lui livrer Cassandra. A ce moment-là, la Témoin ne fait plus mystère d’être un agent de l’Exedra. Elle leur explique que l’affaire est grave est que la jeune officier doit leur être rendue. Elle n’offre aucune contrepartie aux PJ, si ce n’est qu’ils pourront quitter Mu Aræ sans encombre. Morena est en lien permanent avec Kyril, qui voit toute la scène via ses oculaires neuro-optiques.

HERETIQUES

Un événement inattendu va venir perturber les objectifs de l’Exedra et des PJ. Le groupe est soudain entouré par une escouade des F.I.S.T. de la Police coloniale (voir le *Codex PNJ* pour leurs caractéristiques). Le(s) Androïde(s) “miraculeux” sont réquisitionnés — ainsi que leurs propriétaires — sur ordre de l’Intendant de la Police coloniale. Ils seront emmenés par les super-flics jusqu’à la Mégastructure centrale, dans le palais épiscopal (une architecture imposante dont les colonnes carrées sont sculptées d’anges stylisés).

Plusieurs officiers et prélats sont présents, dont le devant le Cardinal **Kardashev**, l’un des plus influents du Synode planétaire, un individu maigre au visage en lame de couteau, flanqué d’une femme au regard sévère, l’IPC de Mandamus. Interrogeront sans détour les PJ à propos de ce qui s’est passé à la *Cathédrale du Sang*, Kardashev veut savoir ce que sont ces soi-disants miracles dont parlent les médias. L’Androïde “fautif” sera ensuite emmené dans une Cellule de confinement, par 4 UMC.

EXORCISME !

L’Archange interviendra auprès du Cardinal pour délivrer les Androïdes, non pas pour les détruire, mais pour les *recruter*.

Mais, avant que les “miraculeux” ne puissent quitter l’enceinte de la Mégastructure, le Cardinal Kardashev exigera qu’ils soient, au préalable,

soumis à un rituel d'exorcisme. C'est le moment de rejouer une version délirante d'une des scènes de l'*Exorciste*...

Une fois sortis, Kyril les rencontrera dans un endroit discret. Il leur expliquera qu'il agit, lui et ses agents, pour le bien de la Crux Eklezia et d'un Monde Colonial tout entier. Les PJ ont deux grandes options : s'allier avec l'Archange et voir de quoi il retourne ou tenter d'enrayer ses projets.

A ce stade du scénario, vous devez mettre la pression sur les joueurs vis-à-vis de Cassandra. Les PJ ne doivent toujours pas savoir qu'elle est porteuse d'un *nanovirus*.

N'oubliez pas les différents "commanditaires" :

- Boss Komada a payé les PJ pour récupérer Cassandra;
- Gregoria Enil, les *Imagolistes* et leurs *Noomorphes* meurtriers veulent voir Cassandra morte et enterrée;
- Horatio Kyril a pour ordre de retrouver et de faire transiter Cassandra sur Adaman;
- Les deux IA **Emeth-Ra** et **Emeth-Is** veulent également que Cassandra arrive indemne sur Adaman, mais au nez et à la barbe de l'Exedra...

DISPARITION DE CASSANDRA

Aidée par Gabriel / Mendra (qui a profité de l'épisode à la Mégastructure), Cassandra est parvenue à quitter Mu Aræ pour Adaman. Elle ne sait toujours pas qu'elle est porteuse d'un *nanovirus*.



CONCLUSION

La fin de ce premier chapitre est relativement peu ouverte : il faut amener les PJ à poursuivre Cassandra sur Adaman.

Ils peuvent faire alliance avec les agents de l'Exedra, Gregoria Enil et les *Imagolistes*, mais aussi continuer à agir pour Boss Komada. A eux de choisir leur "camp".

Il est à noter que les PJ Androïdes qui auront fait montre de leurs "pouvoirs" attireront l'attention de Gregoria, qui tentera de les approcher pour leur faire comprendre qu'ils sont des spécimens uniques d'une évolution en marche...

PERSONNAGES NON JOUEURS

CASSANDRA HIRTZEL

Fruit des laboratoires de génie génétique de la *Nataku Corporation*, Cassandra est persuadée d'être parfaitement *humaine*. A aucun moment durant son parcours, on ne lui a expliqué qu'elle était une artificielle et qu'elle participait à un programme militaire. Lorsque sa conscience s'est éveillée après une puissante Fugue onirique, elle a découvert qu'elle possédait d'étranges pouvoirs, dont elle ne comprend pas les tenants et aboutissants. Elle cherche des réponses.

Force	10	Sens	15
Habilité	15	I.A.	10
Constitution	10	Conscience	17

Protection : 18 (Ossature de carbone + Transplants + Combinaison nanoréactive)
Points de Vie : 20

Compétences : Vigilance : 12, Discrétion : 15, Sports : 19, Piloter Exo : 25, Piloter

Véhicule de surface : 20, Corps à corps : 16, Immobilisation / Projection : 14, Tir : 22, Forge onirique : 8.

Extensions : Servo-com, Oculaires Nano-optiques, Mémo-Nexus, Transducteur interne, Ossature de carbone.

Transplants : Implants neuro-optiques, Arachno-derme, Peau synthétique, Nano-filtres, Nano-doc.

Avantages : *Autorité* (officier de la Hiérarchie), *Exo-Tank Raijin*, *Accès à la Technologie*, *Réseau de contacts* (Soldats des Troupes d'Assaut Mécanisées).

Miracles : Certamen, Guérison, Fata Morgana, Résurrection.

HORATIO KYRIL

Archange de l'Exedra implacable et intran-sigeant, Kyril considère les Androïdes comme de simples *machines*. Son opinion risque de changer au terme de cette aventure, et il n'aura de cesse de traquer les PJ pour les étudier ou les exécuter s'ils entravent sa mission.

Force	16	Sens	20
Habilité	21	Intelligence	18
Constitution	18	Psychique	15

Protection : 22 (Armure *exoform eXos 3* + Peau synthétique + Bio-squal)

Points de Vie : 30

Compétences : Vigilance : 20, Dérivation corticale : 22, Escrime : 18, Corps à corps : 20, Tir : 18.

Transplants : Bioprocresseurs, Membre nano-renforcé (bras droit), avec *Ghostgun*, Peau synthétique, Implants neuro-optiques, Traqueur.

Transplants Hybrides : Inducteurs génétiques, Bio-squal.

Equipement : 2 *Nanocolonies*, deux *Bracelets exoform neuroconnectés* et une *Armure exoform* (avec *Bioprocresseurs*. Cf. ci-contre).

Avantages : *Holo-sceau patriarcal* (Archange de l'Exedra), *Module de Scröm*, *Accès à la Technologie*.

Bracelet exoform Cobra

Produit high-tech de la branche militaire de *Tao Robotics*, il s'agit à première vue d'un simple bracelet en carbone de 4 cm de large, porté au poignet. Mais il recèle en réalité une longue lame monomoléculaire d'une extrême qualité, compactée à l'aide de la technologie de compression moléculaire. Compactée, cette lame est totalement indétectable.

Domages : 1D10 + 5 + bonus de Force

Prix : 3000 UCD (version de base)

5000 UCD (version avec neuroconnexion, ce qui apporte un bonus de +5 en Initiative pour "dégainer").

Armure exoform eXos 3

Ces armures sont basées sur la technologie de la compression moléculaire. Elles se présentent sous l'aspect d'un collier et d'une ceinture en polymères. Une fois le système déployé, le porteur est entouré d'une gangue ultra-souple et résistante de carbone-polymères, qui peut être dotée, au choix, d'une amélioration *nanotech* (un *Transplant*), qui ne "coûtera" rien dans le maximum de *Transplants* que peut porter le personnage (*le coût en UCD du Transplant est toutefois ajouté au prix de l'armure*). Le personnage peut "racheter" un *Transplant* qu'il possède déjà. **Par exemple**, s'il a été biomodifié avec des *Transplants amplificateurs*, il bénéficiera d'un bonus de +6 en Force (+3 pour le *Transplant* de base et +3 pour celui procuré par l'armure *eXos 3*).

Protection : 12.

Prix : 10.000 UCD + le prix du *Transplant*.

MORENA OSWALD-KHAN

Cette grande blonde aux traits fins est une véritable machine à tuer, aussi agile qu'un fauve mais bien plus cruelle. Elle obéit à Horatio Kyril et fera tout pour retrouver Cassandra, même si elle doit laisser derrière elle une longue traînée de cadavres...

Force	23	Sens	20
Habilité	22	Intelligence	18
Constitution	18	Psychique	15

Protection : 24 (Armure *exoform eXos 3* + Arachno-derme (x 2) + Peau synthétique)

Points de Vie : 40

Compétences : Discrétion : 22, Vigilance : 20, Piloter Véhicule de surface : 18, Piloter Exo : 20, Piloter Vaisseau : 20, Corps à corps : 35, Escrime : 32, Immobiliser / Projeter : 30, Tir : 25.

Transplants : Bioprocresseurs, Arachno-derme, Peau synthétique, Transplants amplificateurs, Implants nano-optiques, Traqueur,

Transplants Hybrides : Inducteurs génétiques, Nano-zoomorphie, Imprégnation cellulaire.

Équipement : 2 *Nanocolonies*, deux *Bracelets exoform neuroconnectés* et une *Armure exoform (avec Bioprocresseurs)*. Cf. page 13).

Avantages : *Maître de Guerre*, *Module de Scrom*, *Accès à la Technologie*, *Autorité*.

LES TÉMOINS

Utilisez les caractéristiques des *Témoins* (Cf. *Codex PNJ*, p. 22). Ils sont tous équipés de *Bracelets exoform* et d'*Armures exoform eXos 3*.

LES TRAFIQUANTS DU SERAN KALA

Utilisez les caractéristiques des *Gros bras* (Cf. *Codex PNJ*, p. 11).

GABRIEL ALIAS MENDRA

Mendra est un Actroïde modèle *Wakamaru* qui sert de "corps d'emprunt" à Emeth-Ra. C'est la raison pour laquelle il possède de nombreuses *Extensions*.

Force 18
Habilité 20
Robustesse 25
Sens 20

Protection : 8 (Peau synthétique + Ossature de carbone)

Points de Vie : 40

Compétences : Discrétion : 22, Vigilance : 20, Sports : 18, Corps à corps : 25, Tir : 20.

Extensions : *Analyseur de milieu*, Dis-

rupteur, Peau synthétique, Servo-com, Pseudo-Vie, Lames monomoléculaires, Oculaires Nano-optiques, Morphisme, Ossature de carbone, Nano-reconstruction, Pistolet neuro-bloquant, Nano-élytres, Nano-filament, Résistance EMP.

LES NOOMORPHES

Ces Noomorphes sont des modèles spéciaux, qui ne sont pas soumis aux Trois Lois de la Robotique. Ils peuvent parfaitement passer pour humains. Les Caractéristiques et Compétences entre () correspondent à leur forme de *biozoo-morphe*. Ils sont alors dotés de crocs (+ 1D10 + 5 de dommages) et de griffes (+ 1D6 + 5 de dommages).

Force 15 (25)
Habilité 20 (30)
Robustesse 20
Sens 20 (10)

Protection : 8 (Peau synthétique + Ossature de carbone)

Points de Vie : 30

Compétences : Vigilance : 25 (20), Sports : 15 (25), Corps à corps : 20 (25).

Extensions : Servo-com, Nano-ventouses, Oculaires Nano-optiques, Ossature de carbone, Nano-reconstruction, Noomorphisme, Peau synthétique, Lames monomoléculaires.

ACTE 2 LÉGION

SITUATION SUR ADAMAN

Le Gouverneur **Syn Bao** empêche un exode souhaité par le *Centrum Recensionis Urbanum* vers la nouvelle colonie de Matma. Ce Gouverneur est un despote autocrate, influent auprès du Synode Central (il a plusieurs Cardinaux dans sa manche) et de l'armée (l'Amiral **Wei Shimura** et l'*Imperator Gregorievitch* sont acquis à sa cause). Il préfère faire exécuter les "opposants" et leurs familles que de les voir quitter Adaman. L'Exedra a reçu pour mission d'éliminer ce dictateur, ordre provenant des plus hautes sphères de Néo-Vatican et de la CUC.

La partie du scénario sur Adaman représente en quelque sorte un cas de conscience pour les PJ : s'ils participent à l'éradication de Syn Bao, ils serviront les desseins de la Crux Eklezia; s'ils empêchent son exécution, ils serviront les objectifs obscurs de FORGE.

ARKOS

Une fois franchie l'Arche VM qui les conduit sur Adaman, les PJ distinguent, au travers d'étroites baies vitrées couvertes de givre, une impressionnante techno-cité militaro-industrielle en proie à la loi martiale : Arkos.

Dans le central d'arrivée de l'Arche, l'ambiance est toute différente de leur arrivée à Mandamus : ici, très peu de groupes de pèlerins. Le grand hall est quasi-vide et silencieux. Seuls des soldats aux faciès peu avenants, sous les visières opaques de leurs casques en carbone-kevlar et leurs armures couvertes d'éraflures et de traces d'impacts attendent les voyageurs. Les formalités administratives seront longues et se termineront par un véritable interrogatoire en règles de la part d'un officier des Forces de

Défense coloniale. A la moindre "mauvaise" réponse ou signe d'agressivité, les PJ risquent d'être embarqués pour "acte de sédition". Les rebelles sont activement recherchés, de même que tout agent de l'Exedra avéré...

Un PJ vigilant aura remarqué que plusieurs petits robots d'entretien sont occupés à nettoyer un couloir menant au hall d'entrée : il s'agit de traces de sang. Des impacts d'armes Gauss sont également visibles sur les murs. A toute question posée aux soldats, il sera répondu qu'il s'agit de "séditieux" qui ont été abattus par des collègues au moment où ils tentaient de quitter le terminal. La fille a été tuée, tandis que l'individu qui l'accompagnait (peut être un androïde) a pu s'enfuir.

Un tel témoignage va mettre la puce à l'oreille des PJ. C'est effectivement Cassandra, qui a été abattue sur base des informations fournies par les agents d'*Imago* à l'Amiral Shimura. Son

Arkos

La capitale d'Adaman concentre plus de 25% de la population planétaire (soit 20 millions d'habitants). C'est une impressionnante techno-cité baptisée sur le Fleuve Opale, contenant deux mégastructures centrales (Synode, Palais Gouvernemental, Sénat, Centrale de la Police...) et pas moins de 6 garnisons représentant au total 4 Légions (24.000 hommes) constamment sur le pied de guerre. Deux astroports militaires, dont un relié par ascenseur orbital à la station tactique *Orion*, en O.T.B., permettent de faire décoller plus d'une centaine de vaisseaux de combat (en majorité des Vaisseaux-Scorpions et des Vaisseaux-Dagues).

La ville ne connaît que des hivers permanents, avec des T° avoisinants les -15 / -20°.



cadavre est à la morgue du Central de la Police coloniale. Sa mort a eut lieu quelques heures avant l'arrivée des PJ à Arkos.

Alors que les PJ arrivent à Arkos, les agents de l'Exedra commandés par Horatio Kyril, arriveront sous de fausses apparences et les identités falsifiées de membres d'une délégation commerciale de *Usher Industries*.

L'ESPION QUI VENAIT DU FROID

Dès leur sortie du terminal, les PJ seront suivis par un *Noomorphe* laissé sur place par Ezobelle Sagoro. Il changera d'apparence, mais les PJ pourront le repérer avec un test de *Vigilance Très Difficile* (- 12)

Les rues d'Arkos sont constamment patrouillées par les Troupes Mécanisées des Forces de Défense coloniale sous le commandement de l'Amiral Shimura. Tous les hommes sont en exosquelettes *Shiro-Kusanagi* ou à bord de V.E.S blindés. Les cieux sont sillonnés de jour

comme de nuit par des Drones *Sentinelles*, dont le sifflement caractéristique peut être entendu à des centaines de mètres.

WEI SHIMURA

Peu de temps après leur arrivée dans un hôtel de leur choix, les PJ verront débarquer une vingtaine de soldats coloniaux lourdement armés, qui les escorteront jusqu'à la Mégastucture Ekat.

Dans une salle de réunion du Central de la Police, ils feront la connaissance de l'Amiral Riuji Shimura, un homme maigre, vêtu d'un uniforme noir de l'Amirauté coloniale, une large balafre lui traversant le visage, du front jusqu'à la lèvre inférieure. L'homme est un dandy sadique portant constamment des gants blancs. D'un ton détaché et calme, il leur posera des questions sur les raisons de leur présence ici et leur expliquera que le maître de cette planète, le Gouverneur Syn Bao, est en désaccord avec les plus hautes instances de la CUC et de l'Eglise. Il attendra que les PJ évoquent Cassandra avant d'en parler : son souhait (et celui de Bao) est de

savoir pourquoi Ezobelle Sagoro et ses partisans ont donné le nom de cette jeune “espionne” travaillant pour l’Exedra. C’est du moins ce qui a été vendu au Gouverneur.

Si les PJ lui expliquent ce qu’ils savent, Shimura finira par accepter de leur montrer le corps. En descendant aux sous-sols dans la vaste morgue frigorifique, les PJ constateront, avec Shimura, que le corps de Cassandra a disparu. Les données des systèmes de surveillance ont été piratées par un Dérivateur cortical particulièrement habile (*en réalité par l’IA Emeth-Ra*), puisque les images où l’on voit la disparition du corps ont été effacées.

Un jet de *Dérivation corticale* Très Difficile (- 12) permettra toutefois d’accéder aux reliquats des métadonnées et de récupérer quelques images 3D : elles représentent la salle d’autopsie déserte, un casier métallique s’ouvre et Cassandra, couverte de sang séché, s’en extrait...

NB : Cassandra n’a fait qu’utiliser son Miracle *Résurrection* pour sortir du “coma” et quitter les lieux.

UN PELERIN PAS COMME LES AUTRES

Parmi les pèlerins qui ont reçu l’autorisation d’accéder à la planète, **Aden Temak** est en réalité un agent spécial de l’Exedra... Très spécial, puisqu’il s’agit d’une unité Némésis en provenance de Drao Primus. C’est l’agent de liaison qui doit donner le code permettant au nanovirus *Légion* de se répandre dans la Neuromatrice d’Adaman. Son rôle est donc crucial.

Temak n’a pas perdu de temps : adoptant l’apparence de Shimura, il s’est rendu au sein de l’astroport militaire *Aurélius I^{er}* relié par ascenseur orbital à la station *Orion* pour une “tournée d’inspection”. Sa mission est de monter dans la station et d’y attendre Cassandra qui doit le rejoindre. De là, elle déclenchera le nanovirus et sera exécutée par le Némésis, qui enverra

ensuite un code crypté à l’Arche VM en orbite géosynclinale autour d’Adaman. Les Cohortes pourront alors passer depuis Arès et envahir Arkos...

EZOBELLE SAGORO

Durant leur séjour à Arkos, les PJ vont rencontrer **Ezobelle Sagoro**, le leader d’*Imago*. C’est une belle femme impressionnante aux traits asiatiques, mesurant plus de 2 m, qui ne se déplace jamais sans être accompagnée d’une quarantaine d’Androïdes (dont 20 *Noomorphes*). C’est lors de cette rencontre que Sagoro expliquera que Cassandra est un androïde, plus particulièrement une Actroïde modèle “D”, porteuse d’un virus extrêmement dangereux. Un nanovirus qui provoquera la perte du gouvernement actuel d’Adaman, ce qu’elle souhaite empêcher à tout prix...

Arrêter Temak est donc la meilleure solution pour entrer dans ses bonnes grâces et avoir accès au palais du Gouverneur à Arkos, par l’entremise de la richissime dirigeante d’*Imago*. Mais c’est plus facile à dire qu’à faire, d’autant plus que les PJ ne le connaissent pas à ce moment-là...

TROUVER TEMAK

... A moins qu’ils ne visionnent tous les films des systèmes de surveillance du terminal de l’Arche VM pour y repérer quelque chose. Un piratage permettra d’avoir accès à ces fichiers, mais les visionner prendra des heures. Un bon jet de Sens / Vigilance permettra toutefois de repérer un individu qui fait partie d’un groupe de pèlerins en provenance de Drao Primus. Il semble particulièrement calme et serein par rapport aux délais d’attente. Il est aussi extrêmement attentif à tout ce qui l’entoure et ne semble pas le moins du monde impressionné par le déploiement de force dans le hall du terminal.

Le suivre grâce aux systèmes de surveillance de la ville permettra de constater qu’il emprunte à pied l’Avenue Gregorius II, jusqu’à un hôtel

de luxe, le *Maximus*. Il y a pris une chambre simple avec vue sur le lac central au nom de Temak, ressortissant de Drao Primus.

Si les PJ font la bêtise de fouiller sa chambre, ils n'y découvriront rien de répréhensible, Temak semble être un directeur de département de l'administration ecclésiastique de Drao Primus. Rien de plus. Il a surtout laissé une *Nanocolonie* en mode "espion" dans la chambre, chargée de filmer tous les intrus y pénétrant...

TRAQUER CASSANDRA

Depuis son évasion de la Mégastucture, Cassandra a décidé de "prendre le large". Elle a acheté un V.E.S au sud d'Arkos, dans le port industriel, puis a quitté la ville, en direction du sud, en compagnie de Mendra.

Au sud se trouvent de vastes étendues glaciaires parsemées de stations d'étude climatiques et planétologiques, et, à plus de 600 km de la capitale, presque au pôle sud, se trouve **Merkan**, une ville industrielle glaciale, principalement habitée par des techniciens et des Techno-Maîtres chargés de la maintenance des machines de terraformation, sortes d'énormes "pylônes" plongeant dans la glace et chargés de réguler la pression atmosphérique et les apports d'azote et d'oxygène.

Cassandra se sera réfugiée à l'*Axis Mundi*, un hôtel-bunker géré par une IA domotique parti-

culièrement pointilleuse sur la sécurité de "ses" clients. L'IA — via les Actroïdes à l'accueil — refusera de donner le N° de chambre occupée par Cassandra et préviendra immédiatement sa cliente que des individus se trouvent dans le hall.

Kyрил, Morena et une dizaine d'agents spéciaux de l'Exedra "recrutés" sur place pénétreront de nuit dans l'hôtel, tandis que les *Témoins* survivants sont postés alentour, prêts à agir. Leur objectif est de faire sortir Cassandra indemne et de la planquer dans un endroit sûr. Si les PJ n'interviennent pas, elle sera emmenée, et Mendra sera criblé de balles à haute vitesse.

UNE PRINCESSE DE GLACE

Cassandra est emmenée dans un V.E.S doté d'un camouflage opto-thermographique, en compagnie de Kyрил, Morena et 4 Témoins, vers le sud. Les agents se poseront sur la banquise et planqueront l'appareil dans une grotte de glace. Ils attendront d'être contactés par Temak.

A partir d'ici, les actions des PJ sont très importantes et les événements risquent d'être constamment bouleversés.

- Temak, sous la défroque de Shimura, arrivera avec une cohorte entière pour cerner la banquise, faisant débarquer des hommes en Exo-Tanks. Les agents de l'Exedra seront emmenés sous bonne garde. Les PJ seront traités

comme des traîtres ou comme des “libérateurs” en fonction de leurs actions.

- Les *Noomorphes* d'*Imago* seront également de la partie (en particulier si les PJ ont passé un accord avec Ezobelle Sagoro).

- Les PJ seront détenus dans un petit immeuble de la banlieue de Merkan. Un brouilleur empêchera les PJ de communiquer avec l'extérieur. Morena et Kyril semblent prendre les choses avec philosophie et calme. Les PJ peuvent trouver ça étrange. Ils devront parvenir à prendre la fuite pour alerter Sagoro et/ou tenter de prouver que Shimura était en réalité quelqu'un d'autre.

Les PJ seront évidemment poursuivis par les *Témoins*, afin qu'ils n'entravent pas la dernière partie du plan. Par l'entremise de Sagoro, les PJ peuvent aussi essayer d'avoir une entrevue avec le Gouverneur Syn Bao.

SYN BAO

Syn Bao est un despote raffiné, qui recevra les PJ dans un salon magnifiquement décoré d'un bunker-palace de luxe. Bao est toujours escorté par une vingtaine de soldats en armes. Le Gouverneur sera très intéressé d'entendre ce qu'ils ont à lui dire, mais s'il les écoutera,

il restera aussi très prudent quant à la véracité de leurs assertions. Cependant, si les explications des PJ semblent plausibles — même sans preuves — il fera arrêter / exécuter les traîtres / agents de l'Exedra, etc.

D'autre part, dès qu'il comprendra que les PJ peuvent servir de monnaie d'échange avec la Crux Eklezia (notamment les Androïdes “miraculeux”), il les fera arrêter au moment où ils s'apprêtent à quitter l'hôtel.

BLACK OUT

Si les PJ tardent trop à retrouver Cassandra, le nanovirus sera finalement déclenché, et l'Actroïde sera éradiquée par le Némésis.

En moins d'une heure, les communications entre Neurocom seront impossibles. Une heure après, il ne sera plus possible d'avoir accès à une banque de données universelle. Les BDM militaires tiendront encore une heure de plus, puis ce sera le *black-out*. Les transports en commun, l'éclairage, les Drones *Sentinelles* de surveillance, tout cessera de fonctionner. Ce sera le chaos dans la capitale.

Syn Bao se déplacera immédiatement et quittera Arkos pour se rendre jusqu'à une base militaire située à 300 km au nord de la capitale.





CONCLUSION

La fin du scénario est ouverte. Les PJ peuvent participer à la chute de Syn Bao et en payer les conséquences ou au contraire être récompensés pour leurs actions par l'Exedra (ce qui est quand même très improbable : cette agence de renseignements n'est pas une œuvre de charité publique !)

Ils peuvent également prendre le parti de Sagoro et de Syn Bao, et ils en seront récompensés, d'une manière ou d'une autre. Par exemple : Sagoro quittera la planète à bord d'une navette qui rejoindra un Vaisseau-Dague modifié, appareil qui aura pour destination une station orbitale *Omega* gravitant au point de Lagrange L_5 autour d'Adaman, dans la *Ceinture de Prospero*, une masse d'astéroïdes du système d'Obéron.

Cette station en forme de masse de glace abritant plus de 500 personnes (dont la moitié sont des androïdes, parmi lesquels de nombreux "éveillés") est le siège secret d'Imago. Les PJ seront désormais considérés comme membres

de cette secte, ce qui ne risquera pas de plaire aux plus orthodoxes des PJ...

Par contre, les PJ androïdes découvriront un univers où des couples improbables bios / andros se sont formés et où les androïdes (et de manière générale toutes les IA) sont considérés comme des *êtres pensants* et des *individus*, du moins comme la plus belle et parfaite création de l'Homme, amenés à jouer un rôle crucial pour l'avenir de l'humanité...

EPILOGUE

Si les agents de l'Exedra ont réussi à appliquer leur plan, les forces de la Hiérarchie reprendront la planète aux mains du Gouverneur séditieux et de "ses" troupes corrompues, faisant plusieurs dizaines de milliers de morts lors des affrontements. Des Cardinaux et des officiers supérieurs seront sommairement exécutés et les choses reprendront leur cours, tandis que FORGE rumine à nouveau une action pour semer le chaos parmi l'espèce humaine...

PERSONNAGES NON JOUEURS

ADEN TEMAK, NÉMÉSIS

Force	30	Sens	30
Habilité	30	IA	18
Robustesse	30	Conscience	10

Protection Ossature de carbone + Bio-squal + Arachno-derme (14)

Points de vie 50

Compétences :

Discrétion : 30
 Piloter Vaisseau : 30
 Vigilance : 40
 Corps à corps : 45
 Projection / Immobilisation : 40
 Escrime : 35
 Tir : 30

Extensions : Amélioration nano-optique, Servo-com, Mémo-Nexus, Oculaires Nano-optiques, Ossature de carbone, Nano-reconstruction, Noomorphisme, Cellules énergétiques, Nano-filament, Interface, Lames monomoléculaires.

Transplants : Bio-squal, Bioprocresseurs, Transplants amplificateurs, Arachno-derme, Amélioration nano-optique, Monofil, Crache-dards.

Particularités : Perception quantique, lui offrant 4 attaques / tour et l'initiative en toutes circonstances — Maître de Guerre.

AMIRAL WEI SHIMURA

Cet individu intransigeant, qui fut éduqué selon d'anciens préceptes par un descendant de samuraï sur Terra Primus, est un ancien officier des Forces Mécanisées, qui perdit ses deux bras en pilotant un Exo-Tank au-delà de ses limites, lors d'une escarmouche particulièrement violente sur Arès. Ses deux bras furent remplacés — à sa demande — par deux prothèses biomécaniques nano-renforcées. Fanatique, lecteur

assidu du *Hagakure*, c'est l'homme le plus sûr de l'entourage du Gouverneur, prêt à sacrifier sa vie pour "son maître" s'il le faut...

Force	25	Sens	16
Habilité	28	Intelligence	15
Constitution	18	Psychique	10

Protection : 20 (Uniforme en arachnofibres + Arachno-derme + Exo-Vertèbres)

Points de Vie : 40

Compétences :

Discrétion : 15
 Vigilance : 18
 Piloter Exo : 25
 Piloter Vaisseau : 25
 Corps à corps : 35
 Escrime : 35
 Immobiliser / Projeter : 28
 Tir : 20.

Transplants : Bioprocresseurs, Arachno-derme, deux Membres nano-renforcés (bras) contenant chacun un "Ghostgun", Nano-doc.

Avantages : *Maître de Guerre, Module de Scröm, Accès à la Technologie, Autorité, Katana monomoléculaire (+1D12+10).*

LES SOLDATS DES FORGES D'ESCORTE DU GOUVERNEUR

Utilisez les caractéristiques des *Légionnaires* et des *Exo-Pilotes* (Cf. *Codex PNJ*, p. 17-18).