



# **La Compagnie de la Mule Ardente !**

*Un Supplément pour le  
Jeu de Rôle Stargate Coalition*

Bienvenue dans ce nouveau supplément de Stargate Coalition ! « La Compagnie de la Mule Ardente » décrit en détail cette fameuse (et désormais célèbre) compagnie de mercenaires. Tout au long de ces pages vous seront détaillés les membres de cette équipée, l'historique de la fondation du groupe, toutes leurs possessions matérielles et affiliations, ainsi qu'un scénario où ils sont impliqués.

Ce supplément vous donne ainsi l'exemple parfait de ce que peut être une compagnie multiraciale de l'univers de Stargate Coalition. Peut être avez-vous d'ailleurs déjà créés de telles compagnies ? ;)

Torog

**Mailto : [torog@sden.org](mailto:torog@sden.org)**

---

## **Sommaire**

**I – L'Histoire de la Mule Ardente**

**II)- Les membres du groupe**

**III)- Possessions annexes et locaux**

**IV)- Crédits**



## **I – L'Historique de la Mule Ardente**

Durant la période qui suivit la chute de Dakara, nombre d'organisations et de sectes firent brusquement leur apparition, profitant du vide mythologique laissé par les Goaulds. Parmi elles, était la secte des Arkhissiens.

### **1- Le Massacre de Loki IV**

Xar Arkhis fut l'un des hommes les plus étranges de la galaxie. Nul ne sait et ne saura sans doute jamais qui et ce qu'il était réellement. Un humain doué de pouvoirs psychique sans mesure ? Un prêcheur des Oris aillant renié ses maîtres ? Peut-être quelque chose de complètement différent ? Qui qu'il ait pu être c'est lui qui est à l'origine de la création et de la fulgurante expansion de la secte des Arkhissiens. De nombreuses planètes rejoignirent très vite la secte, si bien qu'elle commença à attirer l'attention sur elle. Tous les gens de bonnes ou mauvaises volontés de la galaxie prêt à vendre leur service furent contactés par un groupe inconnu pour endiguer le flot Arkhissien avant qu'il ne se répande plus avant.

Plusieurs centaines de mercenaires furent envoyés sur les 5 planètes où se trouvaient les temples Arkhissiens. Parmi eux, quatre personnes du nom d'Owen Daxiongmao, Tarmak, Kel'Chak et Ezaël étaient de la partie. Ils étaient dans le groupe chargé d'attaquer la Cathédrale du Renouveau basé sur Loki IV, la résidence de Xar Arkhis.

Les mercenaires passèrent le Chappai et prirent rapidement le contrôle des points stratégiques. L'assaut était inattendu, le peu de troupe Arkhissienne qui parvinrent à réagir ne purent stopper les assaillants. Très vite seule la cathédrale elle-même restait aux mains des Arkhissiens. Les mercenaires firent sauter les portes et se heurtèrent à une marée de fidèles qui se jetaient sur eux en hurlant, armés pour certains de simples couteaux, beaucoup d'autres ne portant même pas d'armes. La mêlée était sanglante et brutale. Les combattants n'avaient presque pas de place pour s'affronter. Les mercenaires avançaient peu à peu dans la cathédrale en essuyant de lourdes pertes. Les fanatiques se jetaient sur eux comme des forcenés les submergeant un par un sous leur nombre au prix de nombreuses vies. Le sang ruisselait de toute part et on entendait plus que le bruit des armes frappant la chair et les gémissements des agonisants. Owen, Tarmak, Kel'Chak et Ezaël se retrouvèrent bientôt seuls dans la cathédrale, couverts de sang et d'entrailles. Autour d'eux s'étendait une mer de cadavres et de sang. C'est alors qu'une silhouette se détacha des ombres près de l'autel. Une voie spectrale s'éleva alors :

– « Vous ne comprendrez donc jamais... »

Un voile rouge s'abattit sur eux et ils sombrèrent tous dans l'inconscience. A leur réveil, ils se retrouvèrent seuls devant le Chappai.

Depuis Loki IV est considéré comme un monde mort et hanté. Peu nombreux sont ceux qui possèdent ses coordonnées et plus rare encore ceux qui acceptent de les dévoiler. On ne retrouva jamais le corps de Xar Arkhis et on n'en entendit plus jamais parler. Une rumeur affirme toutefois qu'il est toujours là et qu'il reviendra un jour.

## 2- La Fondation de la Mule Ardente

Les quatre survivants de cet horrible "Massacre de Loki IV" choisirent de former un groupe de mercenaires indépendant. Ils réalisèrent de nombreuses missions, toujours plus ou moins louches, prêt à vendre leurs services aux plus offrants. Au cours d'une de leurs équipées, ils achetèrent à un marchand de passage une mûle pour transporter leur équipement. La brave bête les suivit dans nombre de leurs aventures les plus périlleuses et ils décidèrent à l'unanimité d'en faire leur mascotte, de vraies "têtes de mûles". Ainsi naquit la "Compagnie de la Mule Ardente", ainsi nommée par Owen Daxiogmao. Afin de mieux gérer leurs finances, la Compagnie installa son QG sur une petite planète commerciale nommée Tempus7, embaucha un peu de personnel, et également de nouveaux membres qui vinrent se joindre à leur équipée, comme Lotan par exemple. A présent, le nom de la Mûle Ardente et de leurs exploits retentit un peu partout dans la galaxie. On raconte qu'ils auraient malgré eux livrés des technologies secrètes Furlings aux Oris ... ils seraient également à l'origine de la monstrueuse explosion qui rasa totalement le domaine du Seigneur Goauld Manshoun, fidèle vassal d'Anubis, après que la quasi-totalité de son armée et de sa flotte se soit mystérieusement fait détruire ...



Bref, ce sont des personnes dangereuses, qui gardent une grande part de mystère. Néanmoins, quand on leur confie une mission, ils sont dignes de confiance et l'accompliront jusqu'ou bout, même s'il faut tenir compte des éventuels dégâts qu'ils pourraient causer .... Il y a quelque chose de mythique dans cette équipée.

## II)- Les membres du groupe

La Compagnie de la Mule Ardente est composée de plusieurs représentants des différentes races de la Voie Lactée, ce qui leur permet d'être actifs partout et de traiter aisément avec la plupart des clients potentiels.

### A)- Membres Principaux



**Nom :** Owen Daxiongmao

**Race :** Humain

**Armement :** 1 Sabre (Code de dégâts = Force+2) + Traquemort (Pistolet Personnel, Code de dégâts = 4, Effet de dispersion via balles explosives (Comme pour un Blaster Reetou).

**Vêtements :** Tenue de Cuir (Protection = 1) + Bouclier Energétique (Protection 1) + Manteau de cuir.

**Possessions diverses :** Lotion capillaire bon marché, Petit miroir d'argent

**En une phrase :** Ancien Noble narcissique à la gachette facile.

**Historique :** Autrefois appartenant à une grande lignée aristocratique, il massacra (sur un coup de tête), la quasi-totalité des membres de sa famille. C'est un impulsif qui n'a aucun scrupule à faire feu quand la personne en face de lui lui manque de respect ou ose commettre un affront. Il ne peut supporter les primitifs ainsi que les pauvres, qui selon lui, souillent son champ de vision. Sur les champs de bataille c'est un duelliste de génie, et

bon nombre d'ennemis ont dûs tâter de sa fine lame, ainsi que certains de ses confrères de la compagnie, qui croyaient pouvoir lui tenir tête. Son célèbre Traquemort fait souvent mouche. C'est une arme qui cause des dégâts « sales », destinée selon lui à « faire éclabousser le plus de sang possible » (Rictus Sadique sur le visage de l'intéressé).

Bien qu'il soit narcissique au possible, il est en fait particulièrement laid, et les nombreuses cicatrices qu'il porte n'arrangent pas l'affaire. De plus ses goûts, quelque soit le sujet, sont particulièrement affreux que ce soit en matière de vêtements, de maquillage, de coupe de cheveux ou même d'architecture. Ses plans particulièrement tordus ont souvent faillis entraîner la compagnie de la Mule Ardente à sa perte.

Il a en tête de monter prochainement une affaire de fabrications de potions régénératrices à partir d'immondes expériences réalisés sur de la moëlle osseuse d'Unas. Encore faudrait-il qu'il réussisse à en capturer un vivant ...

**Nom :** Ezaël

**Race :** Reol

**Armement :** Deux Pistolets pulsar (Arme Energétique, Dégâts Etourdissants = 2D6+2, +1 Recul) + Deux Zat'Nik'Tels + Un petit couteau discret.

**Vêtements :** Tenue de Cuir noire (Protection = 1) + Cape et capuchon pour masquer son visage.

**Possessions diverses :** Une trousse de soins d'urgence

**En une phrase :** Le coup de poignard dans le dos pour vous voler votre bourse, c'est lui !

**Historique :** Ezaël dû quitter jeune sa tribu de Reol, le jour où les Goaulds passèrent malheureusement par là .... Durant de longues années, il dû survivre en utilisant ses facultés extraordinaires pour se faire passer pour ce qu'il n'était pas. Il fut recueilli durant son adolescence par un contrebandier, membre émérite de l'Alliance Lucian. Celui-ci le recueillit et il partagea sa vie de trafiquants durant plusieurs années. Mais Ezaël, naturellement méfiant et devenu particulièrement avare et sournois au cours de ses années passées à courir la galaxie, tua un jour son partenaire pour récupérer l'intégralité du contrat qu'on leur avait au faire. Il travailla alors depuis ce jour en Freelance, souvent affilié à l'Alliance Lucian (Ou il a gardé quelques contacts), jusqu'au jour où il intégra la compagnie naissante de la Mule Ardente !



Ezaël a maintes fois prouvé ses talents naturels en tant qu'espion ou manipulateur. C'est un spécialiste qui préfère neutraliser ses adversaires plutôt que de les tuer tout de suite, afin éventuellement d'en tirer profit par la suite (En soutirant des informations de valeur par exemple). Particulièrement avare et sournois, il n'y a quasiment aucune limite à ce que l'appât du gain peut lui pousser à faire. Il a néanmoins la tête sur les épaules, et sait se montrer particulièrement lâche si la situation tourne en sa défaveur.

Plutôt discret au sein de la Mule Ardente (Personne ne sait qu'elle est sa vraie nature, on apprécie juste ses « talents »), il sait se montrer froid et objectif dans toutes les situations. C'est également lui qui assure l'intérim pour toutes les tâches technologiques et médicales pointues lorsque Tarmak n'est pas présent.



**Nom :** Kel'Chak

**Race :** Jaffa (Sodan)

**Armement :** Hallebarde de Combat Sodan (Dégâts du Bâton = Force+1, Dégâts de la Lame = Force+3. Le bâton seul peut être utilisé en cas d'attaque à l'aide du Mastabah Jaffa) + Epieu des Dieux Ori.

**Vêtements :** Tenue de Cuir (Protection = 1)

**En une phrase :** Un maître du combat à l'ancienne, mais sorti de sa campagne natale, il ne comprend plus grand chose au monde qui l'entoure ...

**Historique :** Kel'Chak est un (jeune) représentant de la fière race Sodan. Il y a déjà quelques années, il partit en quête d'aventure dans la galaxie. Comme ses confrères il se méfite naturellement des Goaulds et cherche toujours au possible à leur mettre des bâtons dans les roues lorsqu'il en rencontre. Par contre, étant donné qu'il y a déjà plusieurs années qu'il n'est pas revenu sur son monde natal, il n'a pu se rendre compte des ennuis des siens avec les puissants Dieux Ori. Cela explique pourquoi il n'a rien de particulier contre eux. Au cours d'une longue quête entreprise au sein de la Compagnie de la Mule

Ardente, Kel'Chak a même reçu d'eux en remerciement un présent de valeur, sa puissante Lance Energétique, plus dangereuse qu'une simple Lance Jaffa de base.

Son problème est qu'il vient d'un petit village isolé de sa planète, particulièrement rural et élevé à l'ancienne ... Si bien que sorti de sa campagne, Kel'Chak ne comprend plus grand chose au monde qui l'entoure. Ainsi, même s'il n'a jamais considéré les Goaulds comme des Dieux, il les voit néanmoins comme de "puissants magiciens", et il en est de même pour les Oris. Même s'il possède un système d'invisibilité comme la plupart des guerriers Sodans, il n'a jamais pu réussir à le faire fonctionner correctement. Alors ... Ne tentez même pas de lui expliquer comment marche un vaisseau spatial, vous vous heurtriez à un mur ...

Sur les champs de bataille, Kel'Chak est un guerrier redoutable, maniant aussi bien le bâton que les armes de longue portée. Il a un honneur inébranlable qui lui vient des enseignements de son vieux maître, qui lui a enseigné le respect envers les anciens (à coups de bâton sur la tête), et sait réagir rapidement dans toutes les situations, même s'il a souvent tendance à paniquer et à exagérer un peu quand aux dangers qui les menacent, lui et ses compagnons.

**Nom :** Tarmak

**Race :** Goauld

**Armement :** Arbalète de Poing (Dissimulée sous sa manche, Indice de dégât = 3, + Fléchettes Empoisonnées) + 1 Gant Goauld (Inutilisable par lui car il n'a pas assez de Volonté, c'est juste pour faire style)

**Vêtements :** Une superbe robe de fine toile. Pas de protection d'aucune sorte

**En une phrase :** Malgré son aspect bonhomme et amical, c'est un marchand aux dents longues qui fera main basse sur tout ce que vous pouvez posséder ...

**Historique :** Tarmak est un des nombreux civils Goauld ayant échappé à la grande épuration Jaffa menée suite à la bataille de Dakara. Il ne s'est jamais vraiment caché, et continue comme auparavant son activité de marchand. Ses capacités oratoires n'ont d'égales que son ambition démesurée. On pourrait le qualifier de "marchand kleptomane", car il ne peut pas s'empêcher de faire main basse et de négocier tout ce qui passe à sa portée. Il possède plusieurs dizaines de propriétés luxueuses sur différents mondes ainsi que de nombreux autres terrains (Il ne s'en souvient pas lui même de tous). C'est un requin de la finance qui possède de terribles facultés de persuasion. S'il a intégré la mûle ardente, c'est pour lui permettre d'avoir à gérer lui même une structure plus importante, et parce qu'il a toujours en lui cette petite envie d'aventure, d'aller démarcher sur de nouveaux territoires. En plus, il est celui qui s'occupe de la gestion financière et administrative de la Compagnie, une tâche qui lui est particulièrement plaisante (les autres membres sont plutôt des gens d'action).



Tarmak est loin d'être un bon combattant. C'est même un redoutable lâche sur les champs de bataille, qui n'hésitera pas à se servir des autres comme boucliers. Par contre, il tente toujours de réparer les pots cassés après les batailles, étant celui qui s'occupe du soin des blessés (Vous comprenez, c'est un investissement à ne pas prendre à la légère). Tarmak est également quelqu'un qui se croit fier de sa position, qui cherche à prendre plus ou moins de la hauteur, comme tout Goauld qu'il est mais ... sa notion de la grandeur est particulièrement ridicule .... Dans un sens, c'est une chance pour lui qui doit se garder de révéler sa véritable nature.

Dernièrement, il s'est épris d'une certaine Mule, la brave bête s'étant pris d'affection pour lui, sans rien demander en retour. Ce comportement a dû le surprendre et il choye à présent l'animal qui a même fini par devenir la mascotte de la compagnie.



**Nom :** Lotan

**Race :** Langarien

**Armement :** Baton Jodo en trinium (1m30)  
Etourdissement 1D4+Force - Dégats Force

**Vêtements :** Tenue de combat

**En une phrase :** Un maître en art martiaux qui prône le dénuement total en vue d'accéder à un niveau de conscience supérieur, mais souvent soulânt avec ses conseils métaphysiques. Il est également un espion et un éclaireur compétent.

**Historique :** Recruté tardivement dans la Mûle Ardente, il fut à l'origine l'un de leurs clients avant de s'engager dans l'équipe quand ils comprirent l'intérêt qu'il pourrait leur apporter.

L'histoire de Lotan est lié à l'instabilité politique de la planète Langara. Alors que des accords sont intervenus entre les trois nations de cette planète, la Porte est restée sous contrôle Kelownien. Afin de faire respecter leur accord, les deux autres nations ont bien entendu immédiatement infiltré des espions dans le commandement de la base de la Porte. Lotan est l'un d'eux et travaillait autrefois pour la nation de Tirania.

Tout se déroulait sans anicroches, jusqu'au jour où l'un des espions engagé par la troisième nation, la Fédération Andaris, fût sur le point d'être découvert. N'ayant pas d'autre choix pour effacer les traces, celui-ci décida de s'exiler à travers la Porte.

Lotan, se faisant toujours passer pour un officier kelownien n'eut pas d'autre choix que de tenter d'empêcher cet agent de réaliser son plan. Malheureusement pour lui, il s'est retrouvé happé par la Porte.

Ayant perdu la trace de l'autre agent, Lotan s'est juré de le retrouver et de le ramener sur Langara. Malheureusement pour lui, il ne connaît pas les coordonnées de sa planète et il va donc lui falloir les trouver également.

C'est ainsi qu'après avoir entendu parler de la Compagnie de la Mule Ardente, il choisit de faire appel à eux pour l'aider. Bien sûr il n'a pas l'intention, s'il les découvre un jour, de faire part des coordonnées de sa planète à ses compagnons de crainte qu'ils ne la fassent sauter par mégarde ...



**Nom :** Fléau

**Race :** Mûle

**Armement :** Euhhhh ... Quatre Sabots (Dégâts 1D6+1 d'Etourdissements) ? Une morsure ? Une odeur pestilentielle ?

**Vêtements :** Un casque de garde Setesh modifié quand elle sort dans des endroits dangereux avec la compagnie.

**En une phrase :** La mascotte de la Compagnie de la Mule Ardente, et l'être le plus cher au coeur de Tarmak.

**Historique :** Fléau, ainsi nommée par Owen Daxiongmao, fut achetée par le Goauld Tarmak sur un coup de tête, pour la ridicule somme de 20 Livres de Naquadah à un commerçant de passage. Bien que sur le coup, l'argument de ce requin de Goauld ait été que la brave Mûle soit trop vieille, Fléau est solide et a tenu le coup jusque là. Elle a montré toute son affection à Tarmak, qui s'en servit longtemps de "magnifique monture" (*Selon ses propres termes. Quelle ambition démesurée pour un Goauld !*), et celui-ci décida par la suite de la choyer pour cet amour donné sans rien attendre, ému par l'animal.

Adopté officiellement par la Compagnie de Mercenaire (Qui devient bientôt d'ailleurs Compagnie de la Mule Ardente selon l'idée d'Owen, décidément doué pour trouver des noms originaux et sérieux), qui décida d'en faire sa mascotte, Fléau accompagna cette bande de bras cassés durant plusieurs de leurs aventures et échappa avec eux à diverses reprises à une mort certaine. Elle a toujours su remplir avec fierté sa mission de monture attitrée de Tarmak. Maintenant, elle côûle des jours paisibles dans son box au QG de la compagnie, et Tarmak l'emmène de temps en temps en balade quand le temps s'y prête, ou quand une mission de grande importance requiert qu'il ait une certaine stature.

D'où la célèbre réplique :

- Attention à ne pas énerver la Compagnie, où on vous envoie Fléau !
- Euh ... le Fléau on l'a déjà eu le mois dernier, merci on a déjà donné ...

## **B)- Membres Annexes - Serviteurs**

**Nom :** *Tony*

**Race :** Humain (Tau'ri ?)

**En une phrase :** L'homme à tout faire de la compagnie

**Historique :** Tony est la première sous-recrue de la Compagnie. Il s'occupe de la plupart des tâches basiques au QG de la compagnie, faire le ménage, s'occuper de la plomberie, faire les courses en ville, et préparer les repas (Owen ne se gêne d'ailleurs jamais pour critiquer ouvertement sa cuisine). Tony est un serviteur dévoué recruté par Tarmak quand il s'aperçu qu'il y avait bon nombre de tâche essentielles à mener dont les membres de la Compagnie ne pouvaient se charger. On ignore d'où vient cet homme, mais certains auraient des soupçons comme quoi il serait un ancien Tau'ri déserteur, et ayant préféré refaire sa vie sur Tempus7.

**Nom :** *Nohl'Wen*

**Race :** Langarienne (Kelownienne)

**En une phrase :** La secrétaire de la Compagnie.

**Historique :** S'occupe des tâches administrative de Tarmak lorsque celui-ci est absent. Recrutée rapidement pour parer aux soucis liés à l'organisation de la société, elle est également là pour accueillir les clients si la Compagnie est absente. Elle a également été choisie par les autres membres du groupe pour ses ... mensurations plus que respectables.

Le fait qu'elle soit Langarienne fait qu'elle garde en mémoire tout les visages qu'elle a pu voir ainsi que toutes les informations qu'on lui met à disposition, ce qui lui est particulièrement utile quand il s'agit de gérer les affaires d'une Compagnie aussi bordélique.

**Nom :** *Shel'nok'Il*

**Race :** Jaffa

**En une phrase :** Le garde affecté à la surveillance du domaine de la Compagnie

**Historique :** Shel'nok'Il ("Froid" en Jaffa) porte bien son nom. Impassible, il est capable de passer ses journées à la porte de la compagnie, gardant toujours avec lui cet air menaçant, pour écarter d'éventuels curieux. Il ne communique habituellement que par grognements, ce qui rend les conversations avec lui toujours particulièrement courtes, ses interlocuteurs se lassant assez vite.

**Nom :** *Jarod*

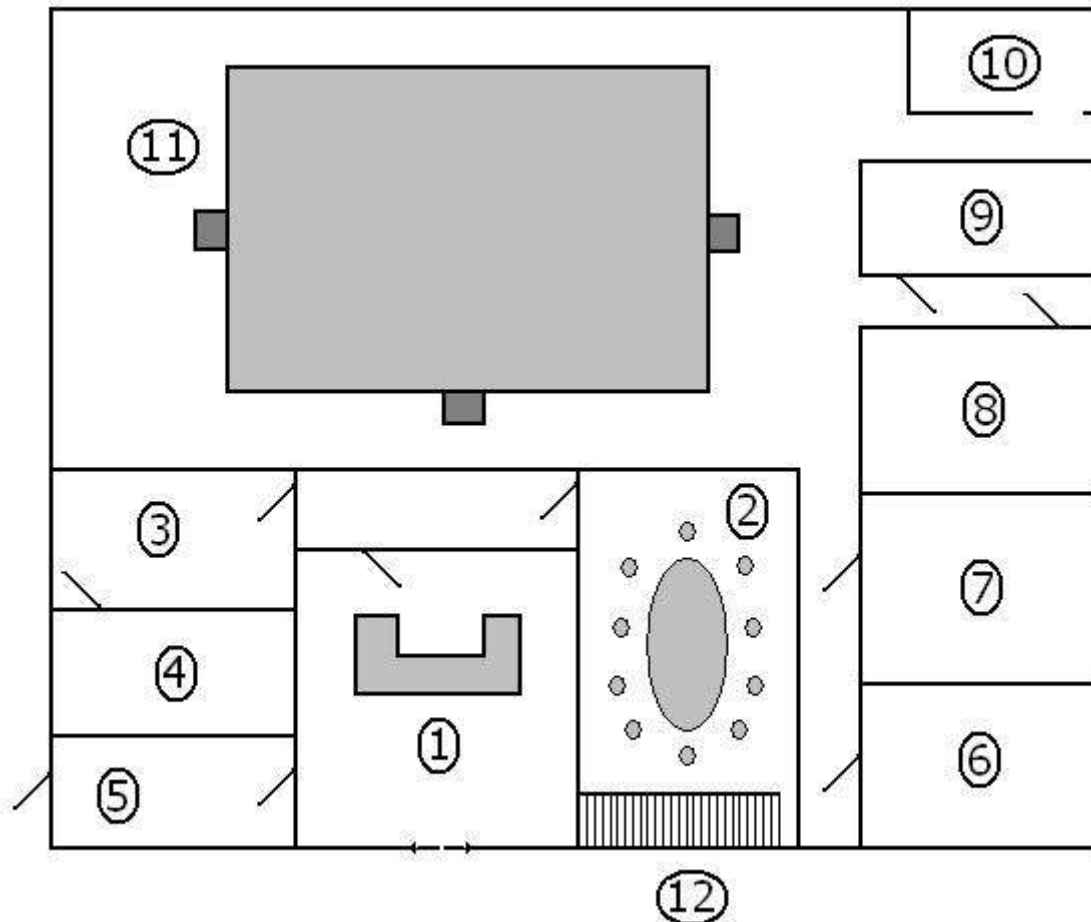
**Race :** Tollan

**En une phrase :** Technicien spécialisé

**Historique :** Recruté tardivement lorsque la compagnie eut besoin de compétences particulières, Jarod est une personne extrêmement intelligente qui s'occupe des réparations de tout les matériaux électroniques et mécaniques du QG de la Compagnie, ainsi bien sûr que de l'entretien et de l'amélioration du vaisseau. Il possède un caractère de cochon et ne se gêne jamais d'ailleurs pour pousser une gueulante quand il s'aperçoit aux retours de missions qu'on lui a démolit l'équipement qu'il avait mis du temps à réparer.

### III)- Possessions annexes et locaux

#### Locaux



- 1)- Réception – C'est là qu'officie Nol'Wenn –  
- L'entrée est gardée en permanence par Shel'nok'II
- 2)- Salle de Réunion – Salle de Repas
- 3)- Bureau de Tarmak
- 4)- Archive de la Compagnie – Contient les documents précieux
- 5)- Cuisines – C'est là qu'officie souvent Tony
- 6)- Quartiers des employés secondaires
- 7)- Labo et Garage ou travaille Jarod
- 8)- Salle d'entraînement au Combat pour les membres de la Compagnie
- 9)- Armurerie
- 10)- Etable de Fléau
- 11)- Piste d'Atterrissage pour le Vaisseau de la Compagnie / Vaisseaux de Clients
- 12)- A l'étage, quartiers des membres principaux de la Compagnie

Tarmak veut également construire une sortie de secours, probablement située dans l'étable à Fléau, qui déboucherait via un tunnel quelque part ailleurs dans la ville.

A l'origine, Owen aurait également voulu des jardins avec une fontaine, ainsi qu'une grande maison luxueuse d'architecture à son goût, ainsi qu'une grande mosaïque au sol représentant une tête de Mûle, mais les autres ont refusés, pour éviter qu'ils ne deviennent la risée des autres compagnies de mercenaires.

## **Le Vaisseau de la Compagnie**

Le vaisseau employé par la compagnie de la Mûle Ardente est un Tel'Tak modifié, auxquels ils ont apportés bon nombre de modifications, dont de l'armement et la furtivité. Acheté à bas prix (Grâce à Tarmak) à un négociant de Guernësia, le vaisseau a subi lors de leurs missions de nombreuses avaries, à chaque fois réparés au mieux (Après moult râleries de Jarod).

## **Tempus7**

Tempus7 est une petite planète tranquille, autrefois un carrefour commercial assez important de l'empire Goauld. La planète est à présent officiellement sous tutelle de la nation Jaffa, même s'il est fort probable qu'elle passera un jour ou l'autre sous administration des Oris. La compagnie a installé ses locaux dans la principale ville. La Porte des Etoiles de la planète est située à une dizaine de minutes du siège de la compagnie, sur la place principale de la cité, lieu de passage important des nombreux commerçants.

Tempus7 est une planète tranquille, avec un climat souvent pluvieux. Il y a un unique astroport, et bon nombre de propriétaires un tant soit peu fortunés possèdent leur propre terrain d'atterrissage privé. La planète accueille ainsi quelques civils Goauld dissimulés parmi la population. Le peuple de la planète se compose pour la moitié d'humains, pour 1/3 de Jaffas et le reste de races diverses. Il n'est pas rare, sur les marchés aux esclaves, d'assister à la vente de serviteurs Unas.

## **Affiliations**

La mule ardente n'a pas d'alliés particuliers, bien que par l'entremise d'Ezaël, ils aient des contacts avec l'alliance Lucian. Ils ont également réalisés nombre de missions plus ou moins pour le compte des Prêcheurs des Oris, et sont assez bien vus par ceux-ci. La Mule Ardente se caractérise néanmoins par sa neutralité, acceptant à peu près n'importe quelle mission, du moment qu'elle lui rapporte suffisamment. Ils ne versent pas le moins du monde dans la charité.

## **Les projets de la Compagnie**

A l'avenir, certains membre du groupe, et entre autre Owen Daxiengmao, souhaitent étendent les activités de la compagnie. Celui-ci, avec très peu de scrupules, compte étudier les caractéristiques génétiques d'autres races, et entre autre celles régénératrices des Unas, pour monter un commerce de potions et autres onguents de régénération. Bien entendu, avec la mentalité qui lui incombe, il entend procéder de manière archaïque à ces expériences. Après tout, et comme il le dit, "Existe-t-il des lois galactiques qui interdiraient ce genre d'expérimentations ?" Bien entendu, rien n'oblige les autres membres à cautionner ce genre d'horreurs ...

Les autres projets de la compagnie consistent pour le moment à augmenter leurs biens, à améliorer l'équipement de leur vaisseau, et éventuellement récupérer un domaine plus grand pour s'installer.

## IV)- Credits

Ce supplément est un peu particulier, car il est le produit d'une réflexion collective, et il serait difficile de détailler qui à fait quoi au niveau des idées. La Mule Ardente est née au sein du foisonnement d'idées issues de six personnes. Ainsi, je tient à remercier les cinq autres, à savoir **Thibault** (Owen), **Romain** (Ezaël), **Thibault** (N°2) (Kel'Chak), **Brice** (Tarmak) et **Romain** (N°2) (Lotan). Grâce à eux, nous avons constitués un groupe cohérent d'aventuriers. La Mûle Ardente à vécu nombre d'aventures extraordinaires et d'autres seront encore à venir je l'espère ^^

**Torog** (MJ), 5 Juillet 2006

**Le Massacre de Loki IV** – Un récit écrit par Thibault (Owen / Grombrindal)

Les Charsets du groupe ont été construits par Torog, à l'aide du logiciel "HeroMachine"®