

# Une cargaison en or

Un scénario issu du livre de base VO 1<sup>ère</sup> édition – Traduit par [Kerk](#)

« Une cargaison en or » est un exemple parmi tant d'autres de scénario pour Fading Suns. Celui-ci prend place sur Pandémonium, partant du principe que les personnages ont trouvé un moyen comme un autre d'échouer sur cette planète et se sont déjà croisés. Le MJ peut cependant décider de jouer une mini-aventure en guise d'introduction, de manière à créer une trame, grâce à laquelle les personnages se rencontreront afin de mieux déterminer les liens les réunissant. Une fois que le plateau est prêt et que le casting est assemblé, c'est parti, direction le premier acte !

## Acte 1 - Rumeurs

Ce scénario pour débutants a pour but de faire découvrir les intrigues des Mondes Connus, aussi bien au MJ qu'aux joueurs, en plaçant les personnages dans une situation où diverses factions cherchent secrètement à mettre la main sur un objet précieux. Récupérer ce fameux objet peut octroyer de nombreuses récompenses aux personnages – mais cela peut également leur attirer quelques inimitiés !

Sans surprise, l'intrigue prend place au Moyeu. Nul dans la ville n'ignore que trois jours auparavant, une tempête d'une incroyable virulence a balayé les Terres Sauvages, à seulement quelques centaines de kilomètres au nord du Moyeu. Un vaisseau fouinard s'est écrasé au beau milieu de cette tempête et jusque-là les tentatives tant de la Maison Décados que des Fouinards, en vue de retrouver le lieu du crash, ont toutes échoué... Nombreux sont ceux qui pensent que la terre, quelque peu remuante, a bel et bien englouti le vaisseau. Cependant, les Fouinards cherchent désespérément à retrouver la cargaison ; s'ils refusent systématiquement à dire de quoi il s'agit exactement, ils sont prêts à payer rubis sur l'ongle pour toute personne capable de la dénicher.

Ce qu'en pense la rue...	
Les rumeurs suivantes devraient piquer au vif l'intérêt des personnages, de manière à leur donner une piste au sujet de la fameuse cargaison... A eux d'obtenir les informations suivantes sur des jets de Communication, de Baratin, de Connaissance de la rue, de Charme, d'Intimidation, etc. – mais n'oubliez pas la part de roleplay !	
PV	Rumeur
0	Les Fouinards offrent 3000 Fénix à quiconque (personne seule ou groupe) pourra leur ramener la cargaison perdue. Ils offrent également un billet gratuit pour une destination d'outre-planète au choix.
0	Le Marquis Enis Sharn est également intéressé par la cargaison perdue par les Fouinards, mais il n'offre pas la moindre récompense – simplement, toute personne surprise avec la cargaison sera emprisonnée ou vendue aux Négriers, à moins qu'elle ne vienne immédiatement rapporter celle-ci au Marquis.
1	Des soldats hazat, sous le commandement du Baron Michael Micheda Hazat, traquent activement quelque- un ou quelque chose. On prétend qu'ils chercheraient également un certain Graaf.
1	La cargaison est composée de caisses d'armes destinées à lutter contre les Décados.
1	La cargaison est en fait un stock de matériel médical de la Seconde République, ce qui vaudrait une véritable fortune sur le marché noir.
1	Si jamais une personne sait où se trouve la cargaison, elle devrait se trouver à la Taverne d'Hazred.
2	Les Hazat font une offre semblable à celle des Fouinards, à condition d'obtenir eux la cargaison.
2	Graaf, le « Roi des Voleurs », désire négocier avec les personnes en possession de la cargaison. On sait qu'il est particulièrement généreux avec ceux qui acceptent de lui rendre service.
2	L'Eglise pense que la cargaison est d'origine démoniaque – celui qui la lui remettra sera récompensé.
3	Les Hazat s'intéressent à la cargaison parce qu'il s'agit de puissantes armes de technologie Ur.
3	Le Marquis Sharn pense que la cargaison détient la clé des prétentions de la Ligue Marchande, quant à la propriété du second Portail de Saut de Pandémonium. Il est prêt à récompenser celui qui la lui ramènera.
3	La cargaison perdue est en fait composée de bombes symbiotes. De nombreux groupes activistes paieraient chèrement pour mettre la main sur des armes aussi puissantes.
3	Un noble décados stocke des biens de contrebande à destination d'outre-planète dans un entrepôt près du spatioport.
4	La cargaison est en fait un large approvisionnement en Pygmalium – un élément indispensable à la production d'IA. Les Ingénieurs paieront une fortune pour récupérer ce précieux matériau.
4	Un certain Bomato Illigis sait où se trouve la cargaison. Il attend simplement l'offre la plus généreuse et traîne du côté de la Taverne d'Hazred.
5	La raison pour laquelle les Hazat stationnent sur Pandémonium est directement liée à la cargaison. Ils sont prêts à traquer toute personne trouvée en sa possession.
6	En réalité, le Marquis Sharn a la cargaison en sa possession – et nul ne doit l'apprendre.

Les rumeurs au sujet de la cargaison vont en s'amplifiant, tout personnage qui se met à poser des questions dans les bas-fonds obtiendra aussitôt certaines informations croustillantes (cf. le tableau ci-dessus). Tout ce bouche à oreille donnera sans aucun doute une excellente opportunité aux PJs de rencontrer certaines des personnalités les plus importantes du Moyeu. Au MJ d'utiliser cette occasion pour une bonne séance de role-play, afin de créer quelques PNJs hauts en couleur avec lesquels les personnages interagiront :

- **Un petit indic' nerveux**, qui n'a de cesse de regarder par dessus son épaule pas crainte des uni-formes ;
- **Un marchand à la langue bien pendue**, décidé à entamer la causerie tant que les personnages jettent un oeil sur ses marchandises (et mettent la main à la poche) ;
- **Un officiel du coin** qui griffonne sur de mornes liasses de papiers, mais plus malin qu'il n'en a l'air et au courant de tout ce qui se joue dans les environs ;
- **Un garde ou un milicien** qui cherche à se faire de l'argent de poche en revendant les informations recueillies l'oreille collée à une porte ;
- **Un garnement**, réfugié des Terres Sauvages, qui sait ce qui se trame et qui passera à table en échange de quelques marchandises et de nourriture.

Chacun de ces informateurs dispose d'une seule des rumeurs listées ci-dessus – ainsi, les personnages qui tâcheront d'interroger de multiples sources finiront par se retrouver avec des renseignements parfois contradictoires... Vérifier l'intégralité de ces différents tuyaux est pratiquement impossible, ce qui signifie que les PJs devront s'intéresser aux personnes mentionnées, comme le Marquis Sharn, Graaf ou les gardes hazat. Bien entendu, attaquer tout de go et poser des questions flagrantes, au sujet de la récompense promise pour la cargaison, au sein d'une foule nombreuse, est loin d'être une bonne méthode ! Les individus qui savent **réellement** quelque chose sur les tenants et aboutissants feront tout pour éviter de tels malhabiles !

Gardez à l'esprit que la quête de la vérité n'est pas sans embûches, sans oublier que les personnages risquent d'être les victimes d'un canular, d'après la piste qu'ils décident de suivre. De plus, de nombreux groupes sont à la recherche de la cargaison et bien peu sont prêts à partager ce butin... Si les personnages finissent par en savoir trop, ils peuvent très bien finir du mauvais côté de la gâchette d'un pistolet blaster ! A l'inverse, si un PJ commet un échec critique en essayant d'en savoir plus, ses contacts rompront aussitôt. Mais ce qui est sûr, c'est qu'à un moment ou à un autre le groupe des PJs réalisera qu'il est suivi... Au MJ de décider qui sont ces mystérieux fileurs et à quelle faction ceux-ci appartiennent.

### **Leandro Chauki**

L'arrivée de personnes d'outre-planète a fasciné Leandro, et depuis elle ne demande qu'à parcourir de nouveaux mondes. Elle est probablement la personne qui maîtrise le mieux la langue teyrienne de tout Iver.

**Espèce** : humaine.

**Citation** : « Mon langue teyrien ne cessera de s'améliorer ! »

**Description** : une jeune fille aux cheveux sombres et au port altier, mais dont les vêtements ont dû supporter 25km de voyage à travers les Terres Sauvages.

**Corps** : Force 2, Dextérité 5, Endurance 5.

**Intellect** : Intelligence 7, Perception 7, Tech 5.

**Esprit** : Extra 4/Intro 5, Passion 5/Calme 2, Foi 1/Ego 4.

**Compétences innées** : combat 1, esquive 5, intimidation 4, observation 6.

**Compétences acquises** : étiquette 4, langue (teyrien et dialecte d'Iver).

**Anima** : 2.

**Équipement** : bijoux et gemmes cachés.

**Armure** : bouclier de duel (dissimulé dans la boucle de sa ceinture).

**Vitalité** : -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0

S'ils obtiennent enfin la bonne combinaison jets/rumeurs, faites comprendre aux joueurs que quatre groupes sont particulièrement à la recherche de cette fameuse cargaison : les Fouinards, Sharn, les Hazat et Graaf.

### **Ce qui s'est réellement passé :**

Il y a moins d'un an (NdT : ce scénario est censé se jouer en 4996), la Ligue a découvert le Monde Perdu d'Iver, de l'autre côté du Portail de Pandémonium. Le peuple d'Iver s'était délibérément retranché du reste de l'univers lors du chaos de la Chute, abattant alors tout vaisseau pénétrant son territoire. Mais au fil des années, leurs propres vaisseaux spatiaux finirent par tomber en panne, et nul ne savait comment les réparer... Les générations qui suivirent ne demandaient qu'à sillonner de nouveau les étoiles, mais celles-ci demeuraient désespérément hors de portée.

Lorsque les Auriges finirent par débarquer tout récemment, la populace s'apprêta alors à enfin pouvoir voyager de l'autre côté du Portail. Mais la Ligue préféra se faire prudente avant de convoquer des « barbares » vers les Mondes Connus, attendant que l'Eglise donne son aval – en effet, la Ligue s'attirerait moult problèmes en laissant des païens s'éparpiller à travers l'Empire, leurs croyances risquant de souiller la foi des fidèles, au goût de l'Eglise.

Cependant, la Ligue se rendit compte qu'elle avait tout à gagner avec la monarchie à la tête d'Iver... En effet,

cette dynastie prétend descendre de la lignée des Chauki, renversés par les Hazat il y a des siècles de cela – les Hazat s’arrogèrent ainsi le titre de Maison Royale en éliminant le dernier Chauki en vie. Aussi, si jamais les affirmations des seigneurs d’Iver devaient s’avérer, les Hazat pourraient se voir dépouillés de leurs titres, ce qui serait pour le moins fort embarrassant ! Un vaisseau fouinard fut ainsi secrètement affrété, afin de transporter une délégation (Andros Chauki et sa fille Leandro) à destination de Byzantium Secundus – mais des difficultés techniques firent qu’ils durent atterrir en catastrophe sur Pandémonium.

### **La bande de Fouinards**

**Espèce :** humaine.

**Citation :** « Pas sur la tronche ! »

**Description :** ces gaillards sont habillés comme des gueux, s’expriment comme des gueux et se battent comme des gueux. Les personnages pourront toujours essayer d’engager la conversation sans avoir besoin de les rosser.

**Corps :** Force 4, Dextérité 4, Endurance 7.

**Intellect :** Intelligence 6, Perception 7, Tech 4.

**Esprit :** Extra 3/Intro 4, Passion 2/Calme 2, Foi 3/Ego 2.

**Compétences innées :** combat 4, esquive 4, intimidation 3, mêlée 4, observation 7, tir 3.

**Compétences acquises :** fouille 7, pistage 6.

**Anima :** 4.

**Armement :** plusieurs couteaux et gourdins.

**Vitalité :** -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0

Le Marquis Sharn envoya aussitôt un contingent de troupes à la recherche du vaisseau – à son grand étonnement, il découvrit l’existence d’un survivant, celui-ci se dirigeant vers le Moyeu. Il s’agissait d’Andros, qui préféra se rendre, tout en espérant que sa fille (qui avait également survécu) puisse parvenir à se débrouiller seule pour parvenir jusqu’au Moyeu.

Seulement, une taupe cachée au sein de la cour décados avertit les Hazat à leur tour, au sujet de l’existence de prétendus Chauki... Ceux-ci envoyèrent alors des gros bras sur Iver pour régler l’affaire : tandis que les personnages se démènent pour retrouver la cargaison (Andros Chauki), les Hazat préparent l’assassinat d’Arturo Chauki et de sa famille sur Iver. Le Baron Michael Micheda Hazat s’est quant à lui rendu sur Pandémonium pour achever le travail et s’occuper des derniers nobles fugitifs.

### **Leandro dans de beaux draps ...**

Alors que les personnages s’engagent dans une ruelle noire, une gavroche en haillons se met à tirer sur la manche du PJ le mieux habillé ou le plus lourdement armé.

Lorsqu’ils baissent les yeux, les personnages font face à une jeune fille habillée de vêtements maculés de boue. Elle les fixe d’un regard de chien battu et bredouille : « Pitié, père emmené par hommes sauterelles ! Vous pouvez lui retrouver ? ».

Par « hommes sauterelles », Leandro (puisque’il s’agit d’elle) veut parler des soldats qui portent sur leurs tenues le symbole de la Mante, celui de la Maison Décados. Les personnages peuvent très bien penser que la jeune fille est folle, mais une réussite sur un jet de Perception + Etiquette révélera que la boue sur ses vêtements recouvre des fils cousus d’or et que le maintien de la jeune fille (en dépit de son attitude de fuyarde) est celui d’une noble et non d’une mendiante. S’ils lui posent des questions, la jeune fille révélera son nom et toute son histoire : elle et son père proviennent d’un Monde Perdu et se sont écrasés sur Pandémonium (à bord d’un vieux coucou fouinard). Le MJ peut révéler toutes les informations qu’il désire, à l’exception d’une : Leandro n’a pas la moindre idée du lieu où les Décados ont emmené son père – à l’inverse des Fouinards qui l’ont prise en filature.

### **La main dans le sac !**

Les Fouinards savent que Leandro et Andros ont survécu – ce sont leur propres hommes qui les ont placés dans les capsules de survie avant le crash. Une équipe (égale au nombre de PJs moins un) a passé la ville au peigne fin et vient tout juste de remonter la trace de cette drôle de mendiante, qui a acheté le droit d’entrer dans le Moyeu à l’aide d’une énorme émeraude... Ils l’aperçoivent au moment où elle discute avec les PJs – plutôt que de risquer de la perdre, ils décident de passer à l’action. Comprenez bien que ces Fouinards sont des collecteurs d’informations, pas des combattants ; aussi, ils tâcheront de régler cette affaire en deux temps, trois mouvements et en castignant le moins possible.

Lorsque les personnages seront parvenus à les capturer, ces Fouinards décideront de conclure un marché, en révélant la position d’Andros : celui-ci serait (apparemment) aux mains des Décados, dissimulé dans un entrepôt. De plus, ils ne cesseront d’affirmer que le vaisseau écrasé était loin d’être une guimbarde déginguée, niant toute responsabilité de la guilde dans le crash ! A ce moment, Leandro offrira un somptueux collier de diamants aux personnages s’ils daignent délivrer son père.

### **A la poursuite de la cargaison :**

Si jamais les personnages oublient de questionner les Fouinards (ou si ces derniers parviennent à s’échapper), il reste d’autres moyens pour dénicher la cargaison - ce ne sont pas les endroits qui manquent où vérifier certaines rumeurs : cf. la liste ci-dessous. Et si jamais les personnages refusent de s’intéresser à la cargaison,

à vous MJ de trouver un moyen de les impliquer davantage, ou faites les tomber dans les filets de l'une des factions suivantes !

### **Les soldats hazat**

Les dirigeants hazat sont décidés à ne pas laisser la cargaison filer hors de Pandémonium – et personne ne doit pouvoir savoir de quoi il retourne... Cette affaire est une grave atteinte à la sécurité de leur maison ; si jamais des rumeurs au sujet de la localisation de la cargaison devaient leur parvenir, ils enverraient aussitôt leurs troupes de choc (une escouade de 10 hommes) pour éliminer tout témoin et s'excuseraient plus tard. Les Hazat sont parvenus aux sommets par la force et en se montrant impitoyables – les choses n'ont guère changé depuis. Il feront tout ce qui est en leur pouvoir pour s'assurer que la cargaison reste là où elle est... Les soldats de cette opération sont en parfaite condition physique, grâce à leur rude entraînement militaire.

**Espèce :** humaine.

**Citation :** « Pas de témoins, pourritures ! » (et aussitôt - BLAM !)

**Description :** les Hazat sont équipés pour le mouvement, et ils sont suffisamment armés pour être redoutables. Ils ne portent pas d'uniformes et sont engoncés dans des armures noires pour gagner en discrétion. Enfin, ils sont beaucoup moins amicaux que les gardes décadés de l'entrepôt...

**Corps :** Force 7, Dextérité 6, Endurance 8.

**Intellect :** Intelligence 4, Perception 6, Tech 4.

**Esprit :** Extra 5/Intro 2, Passion 4/Calme 2, Foi 1/Ego 4.

**Compétences innées :** combat 6, esquive 5, mêlée 6, observation 5, tir 6.

**Compétences acquises :** fouille 4, pistage 5.

**Anima :** 4.

**Armement :** fusil blaster, épée longue et poignard.

**Équipement :** radio à courte portée.

**Armure :** synthésoie (4d) et bouclier standard.

**Vitalité :** -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0

meure pas moins fair-play : il offrira le double de ce que proposent les Fouinards, plus le transport vers Byzantium Secundus, si jamais les personnages acceptent de convoier la cargaison jusque là. Finalement, il sera le seul à se montrer régulier avec les PJs – et ses coffres sont bien mieux garnis que ceux des autres factions !

Seulement, il ne travaille que dans le secret le plus absolu, ce qui fait qu'il ne cherchera jamais à approcher les personnages de sa propre initiative : à eux de faire l'effort de le contacter s'ils veulent mettre la main sur lui.

**4 – La Taverne d'Hazred :** cette taverne est située à quelques encablures du Bazar, et elle reste l'un des recoins du Moyeu les plus tenus secrets. Les personnages peuvent apprendre son existence grâce aux ragots, à moins qu'ils ne soient guidés par l'un de leurs contacts. C'est ici qu'il pourront trouver Bomato Illigis, un vieil Ukar et indicateur de première, qui acceptera de révéler la position de l'entrepôt en échange de 400 Fénix ou d'un billet aller simple pour Kordeth.

Les règles sont très simples une fois passée la porte d'Hazred. Ne jamais élever la voix (ici on ne fait que murmurer) si vous souhaitez vivre centenaire. Se battre n'est pas interdit, mais ce n'est pas dans les bonnes habitudes

**1 - Le Marquis Enis Sharn :** le Marquis ne peut être contacté qu'à son palais, et les personnages ne pourront l'approcher que si l'un d'entre eux est noble. Mais dans tous les cas de figure, la réponse du Marquis sera la même : soit on lui rend la cargaison, soit on finit entre les mains des Négriers ! Mais si les personnages laissent entendre qu'ils savent quelque chose au sujet de la cargaison et qu'ils sont prêts à vendre l'information, la réponse demeurera mot pour mot la même, si ce n'est qu'ils auront désormais des espions décadés pendus à leurs basques – leur mission, s'assurer que les PJs restent suffisamment éloignés de l'entrepôt.

Si jamais les personnages finissent malgré tout par approcher l'entrepôt, les espions alerteront aussitôt les gardes stationnés tout autour et feront tout pour capturer les PJs – dont les identités ont été d'ores et déjà consignées par le Marquis.

**2 – Les Hazat :** les Hazat ne veulent pas que l'on apprenne leurs implications dans cette histoire – c'est pourquoi toute leur opération doit rester secrète (seulement, tout le monde sait que les Hazat et la subtilité ne font pas bon ménage). Une fois suffisamment enragés, ils mettront une arme sur la tempe de tout informateur potentiel – ce qui inclut Bomato, qu'ils abattront s'il refuse de passer aux aveux.

Quant aux PJs, s'ils contactent les Hazat et décident de coopérer, ils pourront se faire de puissants alliés (quoique... les Hazat seront tentés de les éliminer une fois qu'ils auront découvert ce qu'est réellement la cargaison !). Mais s'ils refusent de collaborer, les Hazat n'auront de cesse de leur mettre des bâtons dans les roues, à la moindre occasion possible.

Si l'un des personnages est un Hazat, les soldats lui expliqueront que la cargaison recèle un secret nuisible pour la maison, un secret que nul ne doit découvrir. Un noble gagnera sûrement des terres et du prestige s'il s'en empare...

**3 – Graaf :** si les personnages font savoir qu'ils cherchent à s'entendre avec Graaf, au sujet de la cargaison, celui-ci viendra à leur rencontre. Il sait pertinemment où se trouve la cargaison, mais nécessite les « bonnes personnes » pour la récupérer. Il est loin d'être un tendre, mais il n'en demeure pas moins fair-play : il offrira le double de ce que proposent les Fouinards, plus le transport vers Byzantium Secundus, si jamais les personnages acceptent de convoier la cargaison jusque là. Finalement, il sera le seul à se montrer régulier avec les PJs – et ses coffres sont bien mieux garnis que ceux des autres factions !

de la maison. Si jamais vous démolissez le mobilier et que vous n'avez pas un liard en poche, c'est vous qu'Hazred cassera en deux. Et si vous finissez par occire quelqu'un, à vous de vous débarrasser du corps, sans quoi il faudra payer Hazred pour qu'il s'en charge. Enfin, frapper l'un des employés d'Hazred se solde le plus souvent par la mort de l'importun...

Mercenaires et coupe-jarrets viennent souvent rôder dans ce bouge infâme pour conclure leurs affaires sordides, et les pots-de-vin sont suffisamment généreux pour que les miliciens prétendent ne pas même connaître l'existence de la taverne – autant dire un havre de paix pour la pègre, et d'après ce que l'on dit, Hazred est grassement payé par Graaf pour que les choses ne changent guère.

## Acte II - L'entrepôt

### Les gardes décados

**Espèce :** humaine.

**Citation :** « Très bien, assez rigolé. Mettez les mains bien en évidence et identifiez-vous ! »

**Description :** ces gardes sont vêtus d'un uniforme noir bordé d'argent et équipés d'un large ceinturon destiné à porter nombre d'accessoires.

**Corps :** Force 6, Dextérité 6, Endurance 8.

**Intellect :** Intelligence 3, Perception 4, Tech 3.

**Esprit :** Extra 4/Intro 2, Passion 2/Calme 1, Foi 4/Ego 2.

**Compétences innées :** combat 4, mêlée 4, observation 5, tir 5.

**Compétences acquises :** fouille 4, pistage 2.

**Anima :** 2.

**Armement :** fusil d'assaut.

**Armure :** synthésoie (4d).

**Vitalité :** -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0

Les Décados disposent de nombreux dépôts et lieux de stockage sur Pandémonium – en tant que seigneurs de la planète, il est bien peu de choses qu'ils ne peuvent s'offrir. L'entrepôt qui dissimule la cargaison est un vaste bâtiment sans étages, normalement employé pour stocker des pièces de rechange pour vaisseaux planétaires.

Etant donné le secret qui entoure la cargaison, peu d'hommes patrouillent dans les environs – un déploiement de gardes aurait depuis longtemps attiré l'attention des traîne-savates des parages. Ainsi, seuls quelques gardes sont autorisés à aller et venir par moments, et tous sont bouclés dans l'entrepôt jusqu'à ce qu'ils obtiennent l'autorisation de remplacer l'équipe précédente. La relève ne s'opère que deux fois par journée : une le matin, une le soir – le nombre de gardes est toujours le même, quelle que soit l'heure, ce qui rend les cambriolages particulièrement hasardeux.

Le bâtiment, haut de 12 mètres, est entouré de barrières et de chaînes. Le sol est couvert de gravier blanc – résultat, même dans une nuit noire, les personnages apparaîtront en contraste et ils auront le plus grand mal à

se déplacer silencieusement. Trois portes sont visibles (en revanche, pas la moindre fenêtre), dont deux qui mènent visiblement vers la partie la plus imposante de l'entrepôt (ce sont de lourdes portes, faites pour coulisser à même le sol) tandis que la troisième porte une inscription « Bureau » sur toute sa largeur.

**1 - Premier obstacle :** les gardes. Ces derniers ont un gros avantage, ils connaissent parfaitement l'endroit et pourront certainement entendre les personnages approcher (sur un jet de Perception + Observer contre la Dextérité + Discrétion des PJs, qui subissent tous un malus de -4 en raison des crissements de gravier). Si jamais les gardes entendent quoi que ce soit, ils chercheront aussitôt à découvrir ce qui se passe.

Quatre gardes sont de service à l'extérieur. En théorie, ils sont supposés se disperser et faire des rondes, mais voilà trois jours qu'ils ne croisent pas un chat... Résultat, ils ont fini par se relâcher et par rester ensemble à bavarder. Quatre autres gardes sont postés à l'intérieur de l'entrepôt. Tous portent le blason de la Maison Décados sur l'épaule et sont armés d'un fusil d'assaut. Reste que les personnages ont eux aussi un atout : les gardes extérieurs ne s'attendent pas à ce qu'un problème surgisse. En dépit des instructions du Marquis quant à la nature bien particulière de la cargaison, et du fait que personne n'ait jamais tenté de s'introduire dans l'entrepôt depuis sa construction (qui remonte à trois ans), les gardes sont plutôt décontractés. Mais si jamais les PJs sont pris la main dans le sac, ils seront détenus jusqu'à l'arrivée du Comte Lamont (bras droit de Sharn) et de son escorte de gardes d'élite, qui s'occupera personnellement des prisonniers.

**2 – Second obstacle :** si les personnages parviennent à échapper aux gardes, reste à entrer dans le bâtiment... Les portes sont renforcées de manière à résister aux intrusions (-4 aux jets de Serrurerie), et seul l'un des gardes de l'extérieur transporte une clé (cachée dans sa botte gauche).

**3 – Troisième obstacle :** une fois à l'intérieur, le problème sera de s'orienter. L'entrepôt est gigantesque, et la majorité des lampes sont éteintes la nuit. S'ils sont entrés par l'une des deux portes coulissantes, les PJs se retrouvent au beau milieu d'un vaste hangar, bondé d'armoires (jonchées de caisses) qui atteignent presque le plafond situé à 12 mètres. Les personnages subissent un malus de -4 à leurs jets de Perception, à moins qu'ils ne trouvent une source de lumière – ce qui aura vite fait d'alerter les gardes. Le nombre de gardes est le même qu'à

l'extérieur, mais ceux-ci sont bien plus nerveux : ils ont eu le temps de discuter avec la « cargaison », par conséquent ils savent que des Hazat risquent de s'infiltrer à un moment ou à un autre et ont la gâchette plutôt facile... Voici les différents cas de figure possibles :

- a) Si les PJs n'ont pas eu l'idée d'assommer les gardes extérieurs et de leur voler leurs uniformes, ceux de l'intérieur tireront à vue, sans poser de questions.
- b) Si les gardes de l'extérieur ont eu le temps de demander de l'aide par radio, les personnages tomberont dans un traquenard... L'un des gardes, équipé de lunettes de vision nocturne se postera au sommet d'une armoire et s'amusera à abattre les PJs un par un, utilisant l'obscurité à son avantage. Il est armé d'un fusil de précision, équipé d'un silencieux et d'un cache-flammes : les PJs n'entendront et ne verront rien venir. Deux autres gardes resteront avec le cargaison, et le quatrième fera le tour des corridors, à la recherche des intrus et en renfort du sniper.
- c) Si les personnages sont entrés par le bureau, ils seront beaucoup moins ennuyés. Ce bureau se compose d'un pupitre et d'un simple box, et deux portes sont visibles. L'une donne clairement accès aux toilettes, l'autre s'ouvre sur la pièce où la cargaison est tenue prisonnière. Dans ce cas :

**- Si les gardes extérieurs n'ont pas donné l'alarme**, les personnages feront face à quatre gardes totalement surpris et à leur prisonnier : Andros Chauki, la « cargaison ». Tous sont assis autour d'une table et jouent aux cartes. Les gardes se rendront alors sans broncher – mais ils activeront également une alarme silencieuse (les gardes de l'extérieur interviendront dans 5 rounds), à moins que les PJs ne leur demandent d'éteindre immédiatement leurs radios.

**- Si les gardes extérieurs ont pu donner l'alarme**, ceux de l'intérieur s'attendent à du grabuge... Deux se cachent derrière la table renversée, après avoir ligoté et bâillonné Andros. La table est particulièrement résistante (6d d'armure en plus) et les gardes tireront pour tuer. Leurs deux autres collègues se dirigeront vers le hangar (comme décrit dans le point b) avant de revenir sur leurs pas s'ils entendent des détonations. Leurs ordres sont simples : plutôt tuer Andros (si besoin est) que le laisser s'échapper.

## Acte III - Quitter la planète

Andros affirme que le vaisseau fouinard avec lequel il est venu lui appartient de droit, les papiers prouvant le transfert de propriété se trouvent sur Iver. Ainsi, s'il « dérobe » le vaisseau, ce ne serait en aucun cas du vol. Il affirme également savoir où se trouve celui-ci, et jure que celui-ci est loin d'être un coucou sans valeur. Andros finit par supplier les personnages de l'aider à parvenir sur Byzantium Secundus (il ne fait plus la moindre confiance aux Fouinards), de manière à rencontrer l'Empereur – il promet toutes les récompenses imaginables aux PJs s'ils acceptent cette mission.

Bien entendu, les personnages peuvent livrer Andros à qui bon leur semble ; mais certaines factions sont bien moins généreuses que d'autres. Les Hazat tâcheront de se débarrasser de tous les témoins possibles, tandis que les Décados pourront vendre les personnages aux Négriers, malgré leurs promesses. Les Fouinards sont prêts à payer un bon prix, mais ils enverront les personnages paître dans le lieu le plus éloigné possible, de sorte à ce qu'ils ne posent pas le moindre problème par la suite.

Les obstacles suivants, qui mettront des bâtons dans les roues des personnages lors de leur évasion, peuvent être utilisés comme le MJ l'entend. Si les PJs sont plutôt mal en point, le MJ daignera peut-être leur épargner des ennuis supplémentaires et passera alors la section suivante. En revanche, si les personnages pensent s'en être tirés à bon compte jusque-là, le MJ trouvera alors de quoi pimenter la nuit qui s'annonce... A vous de décider l'ordre et le nombre des obstacles – mais gare à ne pas sombrer dans l'excès, le jeu risque de n'être guère intéressant si tous les PJs y laissent la vie !

### Les renforts décados :

La Maison Décados est réputée pour ne pas lâcher prise et ne jamais pardonner à ses ennemis. Si jamais elle en apprend davantage sur les PJs, ou si elle est alertée par les gardes de l'entrepôt, elle n'enverra pas moins de vingt nouveaux gardes à leurs trousses... Seule option offerte aux personnages : se rendre - avant d'être torturés à mort, à moins de donner le nom de leur « employeur » puis d'être vendus aux Négriers qui les enverront tout droit sur Stigmata... Dur, n'est-ce pas ? Mais c'est la triste réalité des Mondes Connus. Bien sûr, les personnages doivent tout de même avoir plusieurs occasions pour échapper à ce piège – comment intéresser de nouveaux joueurs si leurs personnages finissent dès le premier scénario entre les mains d'esclavagistes ?

### **Andros Chauki**

Andros Chauki est originaire d'un Monde Perdu récemment découvert, baptisé Iver par ses habitants. Andros n'a pas la moindre idée de l'étendue de l'univers qui s'offre à lui et ouvre des yeux étonnés à chaque nouvelle découverte, posant d'innombrables questions. Mais en dépit de sa naïveté apparente, il n'en demeure pas moins astucieux... Sa famille règne sur Iver depuis des siècles déjà et il aspire lui-même à la couronne. Héritier du trône, il lui faut cependant attendre le décès du roi actuel, son oncle Arturo Chauki.

Cela va sans dire, Andros représente un incroyablement atout sur le plan politique. N'importe quelle faction siégeant sur Byzantium Secundus serait prête à payer une fortune pour mettre la main sur lui. Cependant, d'autres groupes enquêtent déjà sur le port même du nom de Chauki : des preuves (transmises à la Ligue par des anti-royalistes d'Iver) démontreraient que la famille d'Andros se serait emparée de ce nom en assassinant les véritables Chauki parvenus sur Iver, suivant les mêmes méthodes que les Hazat... En d'autres termes, cette famille ne serait en aucun cas composée de Chauki mais seulement de barbares mensongers

**Espèce :** humaine.

**Citation :** « Merci pour aide, amis miens ! J'ai-voir dette à jamais ! » (avec un fort accent)

**Description :** Andros n'est plus un jeune homme et sa peau tannée par le soleil commence déjà à se rider. Il porte ce qui semble être l'habit classique sur Iver : une élégante veste de cuir noir, des bottes de marche et un uniforme gris, démodé depuis un siècle déjà. Il ne porte pas la moindre arme. Ses cheveux sont de couleur foncée (bien qu'ils commencent à tirer sur le blanc), et Andros porte également une moustache et des favoris entièrement blancs.

**Corps :** Force 5, Dextérité 4, Endurance 4.

**Intellect :** Intelligence 7, Perception 6, Tech 5.

**Esprit :** Extra 4/Intro 2, Passion 5/Calme 2, Foi 1/Ego 5.

**Compétences innées :** charme 5, combat 2, intimidation 5, mêlée 7, observation 4.

**Compétences acquises :** connaissances (Iver 8), connaissances (produits pharmaceutiques 6), enquête 5, étiquette 6, fouille 4, langue (dialecte d'Iver et bribes de teyrien), médecine 5.

**Défaut :** natif d'un Monde Perdu.

**Anima :** 5.

**Escrime :** parade, coup d'estoc, coup de taille, plat de la lame, autre main, parade & riposte.

**Vitalité :** -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0

### **Les gros bras hazat :**

Si les Hazat découvrent l'emplacement où se trouve Andros ou sa fille, ils enverront sans plus tarder leurs soldats pour faire le ménage et tuer les Chauki ainsi que leurs protecteurs. Toute autre considération est accessoire – ils sont même décidés à entrer en conflit avec la Maison Décados plutôt que de laisser la cargaison s'évaporer dans la nature !

### **Le gang de Graaf :**

Dès que Graaf apprend la fuite de la cargaison, il apprête aussitôt son gang. Ses hommes sont de véritables ninjas : ils surgissent soudainement d'une ombre et s'emparent d'Andros. Ils répugnent à tuer, mais n'hésiteront pas s'ils sont menacés. Si les personnages tentent de conclure un marché, Graaf acceptera de les écouter ; s'il apprécie l'offre (il ne répugne pas à se faire de nouveaux contacts et alliés), il laissera les personnages s'en aller – à condition qu'ils lui rendent service un jour ou l'autre. Au MJ d'imaginer pour plus tard une aventure où les personnages devront rembourser leur dette, en accomplissant une sale besogne pour Graaf.

Si les personnages travaillaient déjà pour le compte de Graaf, et s'ils ne peuvent s'évader à bord du vaisseau fouinard, Graaf acceptera de jouer les passeurs à bord de son propre appareil, emmenant les PJs et les Chauki à destination de Byzantium Secundus, en compagnie de son gang (tous sont membres de l'Oeil impérial). Graaf affirme qu'il a également quelques contacts du côté d'Iver...

### **Le vaisseau fouinard :**

Le vaisseau qui amena les Chauki jusqu'à Pandémonium se tient dans un dock décados. Le blason de la maison a tout récemment remplacé les insignes de la guilda des Fouinards tandis que des techniciens ont réparé la panne de propulseur – le vaisseau est prêt à décoller. Trois gardes décados sont présents dans le spatioport, surveillant les vaisseaux appartenant à leurs seigneurs ainsi que l'ex-appareil des Fouinards. On peut également dénombrer cinq techniciens et personnels au sol.

Andros connaît le code qui permet de désactiver les magna-serrures qui verrouillent les sas du vaisseau (les Décados n'ont pas pris le temps de le modifier). Une fois à l'intérieur, il n'y a guère de problème pour décoller – à condition d'avoir un pilote dans l'équipe (si aucun PJ ne sait piloter, au groupe de persuader Graaf d'emmener tout ce beau monde outre-planète). Méfiance : il ne faudra que peu de temps aux autres factions pour réaliser ce qui se passe, mieux vaut ne pas perdre de temps...

Si un pilote prend enfin les commandes du vaisseau, le groupe parviendra à se faufiler aisément entre les défenses aériennes et à quitter l'atmosphère avant que la Maison Décados ne rameute toutes ses forces. Cependant, il peut s'attendre à être poursuivi jusqu'au Portail de Saut – mais, heureusement, le gros de la flotte décados n'aura pas le temps de rattraper leur appareil. Cependant, la flotte ne lâchera pas prise : elle remontera la piste des person-

nages jusque dans le système planétaire de Byzantium Secundus et se scindera en plusieurs groupes (un pour

chaque route de saut possible vers le Monde Trône) en espérant coincer les PJs tandis que leur appareil sera forcé de faire halte pour se ravitailler. N'hésitez pas à montrer la carte du réseau stellaire à vos joueurs, de manière à « matérialiser » et mettre en scène la poursuite !

## Acte IV - Que faire des Chauki ?

Une question demeure : la loyauté des personnages. La plupart ont probablement prêté allégeance à une faction ou à une autre ; aussi, il risque de naître quelques conflits au sein du groupe quant au sort réservé aux Chauki, étant donné que chaque faction peut tirer les marrons du feu en utilisant ces derniers :

- **Les nobles hazat** ne désirent en aucun cas que l'existence d'Andros ne soit révélée. Celui-ci représente donc un danger pour tout ce que les personnages et leurs familles possèdent... Si livrer les Chauki à un groupe ou à un autre est un moyen sûr de gagner de l'argent, l'opération pourrait grandement nuire aux Hazat – un fait que les PJs membres de la maison ne peuvent tolérer. D'un autre côté, les Chauki peuvent être utilisés afin de monter en puissance au sein de la maison. Mais dans ces deux cas de figure, cela signifie que la vérité sur les Chauki ne devra jamais être découverte – bref, ces derniers doivent soit être éliminés, soit disparaître à jamais.

- **Les prêtres de l'Eglise** finiront tôt ou tard par apprendre qu'Andros est athée. Pire, il habite une planète païenne où personne ne montre le moindre respect à l'Eglise et à son clergé ! Un tel blasphème doit être châtié : une planète dépourvue de piété est une planète livrée aux démons. Il faut avertir l'Eglise de toute urgence et l'Inquisition doit à tout prix agir sur Iver !

- **Les xénomorphes** ont beaucoup à gagner en jouant la carte chauki à l'encontre de certaines factions, mais ils risquent également d'en subir les lourdes conséquences. Andros révélera aux PJs que certains xénomorphes demeurent sur Iver et vivent en harmonie avec les humains – autant dire un éden ! Mais si ce récit devait atteindre certaines oreilles, le passage vers Iver pourrait bien être bloqué de manière à empêcher le passage de quiconque... Peut-être vaudrait-il mieux que cette information ne soit jamais divulguée, afin que personne n'apprenne quoi que ce soit au sujet d'Iver et de son peuple étrange ?

- **Les membres de la Ligue Marchande** devraient sauter de joie à l'idée de se diriger vers Byzantium Secundus, du moins tant qu'Andros finira livré à un doyen ou à un consul... Cependant, les personnages peuvent aussi bien couper l'herbe sous le pied des officiels guildiens en présentant directement Andros à l'Empereur, obtenant de la sorte les droits commerciaux sur Iver en guise de récompense. De plus, être dans les petits papiers de l'héritier du trône d'Iver devrait permettre d'obtenir certaines faveurs particulières. Cependant, l'Eglise et les maisons nobles ne vont guère apprécier de passer pour les dindons de la farce ! Un accident dans l'espace est si vite arrivé...

- **La meilleure solution** pour les personnages devrait être de prendre les Chauki sous leur aile. Après tout, Andros et Leandro sont les futurs seigneurs d'un monde relativement prospère ; les Guerres impériales n'ont en aucun cas affecté Iver ; les fermes et l'industrie fleurissent... De plus, les personnages ne devraient pas avoir de problèmes pour convaincre leurs supérieurs et suzerains que conclure une alliance avec Iver serait un bénéfice pour tous : les membres de l'Eglise pourront faire établir des missions, les guildiens pourront tailler de nouvelles routes commerciales vers des territoires vierges, les nobles se feront de nouveaux et puissants alliés, les impériaux apporteront une nouvelle (et riche) planète à la couronne d'Alexius.

Dans tous les cas, devenir l'escorte des Chauki devrait être le plus sûr moyen pour partir à l'aventure !

## Acte V - Conclusion

Une fois touché le sol du Monde Trône, les personnages s'en tirent sains et saufs une bonne fois pour toutes, débarrassés de leurs ennemis. Byzantium Secundus est définitivement le meilleur endroit où se rendre – il n'y a guère qu'ici où les PJs pourront « vendre » Andros en échange d'une amnistie. Dès qu'il aura été livré, à quelque groupe que ce soit, c'en est terminé de l'implication des personnages – et de leur éventuelle culpabilité. Même s'ils se font faits des adversaires, ceux-ci n'auront pas le temps et/ou l'énergie nécessaires pour se venger des personnages sur Byzantium.

**Un dernier mot :** faites tout pour que les joueurs ne se sentent pas dépassés par les événements, à aucun moment du scénario. Vous pensez que les factions représentées sont trop puissantes ? Dans ce cas, n'hésitez pas à rétablir l'équilibre : les personnages doivent avoir au moins une chance de remporter la mise, ou (au pire) de s'en sortir vivants sans Andros. De même, l'implication des Chauki doit être un moyen de lier les PJs, pas de les fractionner en groupes d'intérêts... D'autant plus que l'aventure ne fait que commencer !