

Chroniques des Mondes Connus

Par [Rich Harkrader](#) – Traduit par [Kerk](#)

Découvrez ci-dessous quelques amorces de scénarios, destinées à agrémenter vos parties en cours ou à constituer des aventures à part entière, suivant un même schéma : tout d'abord un petit laïus destiné à mettre en scène la situation, puis différentes explications pour expliquer le phénomène en cause – à présent, à vous de jouer !

I - En ces lieux, des Krakens ?

Le système planétaire tout entier est en effervescence, depuis que les attaques de Krakens du Vide se sont soudainement multipliées. Au cours des neuf derniers mois, plusieurs vaisseaux ont ainsi rebroussé chemin jusqu'à leur port d'attache, gravement avariés après une rencontre peu enviable ; mais d'autres ne sont jamais revenus et de nombreux équipages ont perdu la vie... Les vaisseaux qui ont pu survivre montrent les séquelles typiques d'une attaque de Kraken : traces et éraflures apparentées à des morsures ; rayures, stries et entailles propres à des crocs ; dégâts sur les plaques de céramétal qui laissent penser à des marques de succion ; etc. Les enquêtes menées aussi bien par les forces de l'Empire que de la Ligue Marchande n'ont toujours pas abouti.

Hypothèses :

1 – Une cabale énigmatique d'antinomistes est dissimulée sur l'une des lunes du système, installée sous un vieux dôme minier de la Seconde République depuis près d'un an. Cette cabale est toute dévouée à Maq'uuth, l'Ombre maternelle, un démon du huitième Qlippoth, et ses rites sont la cause du regain d'activité des Krakens.

2 – Il s'agit d'un groupe de flibustiers qui disposent d'un vaisseau équipé d'un projecteur holographique de la Seconde République. Ce projecteur permet aux pirates de maquiller leur vaisseau sous l'apparence terrifiante d'un Kraken. Enfin, ils ont équipé leur appareil d'un curieux canon modifié, qui leur permet de tracer les marques laissées sur les coques des vaisseaux attaqués.

3 – Le soleil du système planétaire a considérablement déperdi depuis deux années, alors que le trafic (vers et depuis ce système) s'est considérablement développé pour de multiples raisons. Cet accroissement a provoqué une surcharge d'activité pour le Portail de Saut – phénomène qui a absorbé à l'excès l'énergie solaire nécessaire au Portail, au point que celui-ci n'a plus la puissance pour alimenter son système de champ d'interdiction, qui maintenait jusque-là les Krakens à distance. Aujourd'hui, ces derniers sont donc libres d'aller et venir comme ils l'entendent.

II - Chuchotis :

D'étranges silhouettes ont été entrevues dans les ruelles sombres de la ville, murmurant avec des silhouettes tout aussi mystérieuses. Toute tentative d'approche se solde par leur disparition immédiate ; malgré les efforts du Guet, aucune de ces silhouettes n'a pu être appréhendée. Aujourd'hui, les habitants vaquent à leurs occupations en ne cessant de regarder derrière eux, s'attendant toujours au pire, et personne n'ose s'aventurer la nuit. Pour le moment, rien ne s'est encore produit, mais tous s'accordent à dire que cela n'augure rien de bon.

Hypothèses :

1 – Une petite armée de Variants a planifié l'infiltration puis l'invasion de la ville, certains s'étant déjà immiscés dans la vie quotidienne de la bourgade, préparant le terrain pour leurs compagnons. Malachi Herbert, bien qu'il ne soit pas lui-même un Variant, n'en demeure pas moins un sympathisant de la cause (partageant leur sort misérable) et a même fini par mener le groupe. La plupart de ces Variants sont le résultat de radiations résiduelles d'une proche fabrique d'armement datant de la Seconde République, dont les ruines ont été transformées en quartier-général par le groupuscule.

2 – Une bande de Fouinards a découvert une vaste cache d'artefacts de la Seconde République, dans une ancienne fabrique d'armement proche de la ville. Mais en raison du grand nombre de dévots dans cette même ville, les Fouinards ont compris qu'il leur fallait agir le plus discrètement possible, avant d'emmener les reliques au loin. Ces Fouinards ont à plusieurs reprises rencontré certains des membres du Guet et des responsables de la municipalité, de manière à arranger le coup. Ainsi, le Guet a délibérément créé la psychose autour des « mystérieuses silhouettes », de manière à détourner l'attention publique ; seulement, le canular a si bien marché que l'Inquisition est à présent en route... Reste à voir si les Fouinards parviendront à vider la cache avant l'arrivée des Inquisiteurs.

3 – Ces silhouettes n’ont rien d’êtres vivants, ce sont toutes des spectres et des âmes en peine. Il y a peu, l’Inquisition a décidé d’organiser une descente et a brûlé tout un cercle de psychomanciens impénitents, après avoir piétiné pendant des jours. Seulement, pendant que l’Inquisition passait la ville au crible, la paranoïa et l’affolement se sont emparés de la population – cette masse d’énergies négatives venant alimenter fantômes et autres esprits maléfiques... Ces entités font désormais tout ce qui est en leur pouvoir pour maintenir cette chape de plomb émotionnelle, de manière à pouvoir se nourrir le plus longtemps possible. Si le Pancréateur continue de veiller sur la ville, les individus les plus désespérés (suicidaires dans certains cas) permettent aux entités d’agir comme elles l’entendent.

3 - Il est des choses qui feraient mieux d’être oubliées ...

En lisière du système planétaire, des explorateurs viennent tout juste de réaliser une étrange découverte archéologique. A près de 100 UA du Portail de Saut utilisé jusque-là, trois autres Portails ont été décelés. Ceux-ci sont parfaitement ordinaires et ressemblent en tous points aux Portails classiques, si ce n’est qu’ils diffèrent par leur disposition : ces trois Portails se font presque face à face, formant un parfait triangle équilatéral, et au centre de cette formation se tient une immense Gargouille. Cette relique, haute de deux kilomètres, large d’un, est la plus vaste jamais découverte à ce jour. Elle représente une inquiétante créature ailée, dotée de quatre bras et de six jambes – les pieds s’achèvent sur des griffes qui enserrant toutes un même rocher, de forme étrange et d’origine inconnue.

Un vaisseau de récupération des Fouinards et l’explorateur de sire Morton Li Halan (un Chevalier errant) ont tous deux fait cette découverte. Les deux appareils suivaient chacun de leur côté un signal, qu’ils pensaient être la balise de guidage d’un vaisseau ; mais dès qu’ils sont parvenus à portée de vue des trois Portails, le signal a aussitôt cessé. Aucun des deux vaisseaux n’a pu retracer l’origine de ce signal ; pour le moment, ils se sont contentés chacun de transmettre la nouvelle de leur découverte à leurs supérieurs, et attendent l’arrivée d’équipes de renfort.

Les Fouinards et sire Morton collaborent pour le moment, mais cette situation pourrait bien changer en un instant... Aucune des deux équipes n’a encore revendiqué la possession du site, mais le conflit apparaît déjà comme inévitable : les Fouinards ont beau savoir qu’ils risquent de s’attirer les foudres de l’Empire, ils refusent de perdre de vue les profits substantiels qu’ils pourront tirer d’une telle découverte.

Par conséquent, ni les Portails, ni la Gargouille n’ont été explorés. Il se dégage de ce triangle comme une impression de frayeur et les deux équipages ont souffert de fluctuations de la tension à bord. Plusieurs hommes se sont même évanouis, lors de périodes prolongées et l’un des compagnons du Chevalier errant (un Aurige psychomancien) a sombré dans la folie – l’équipage a dû l’enfermer à double tour après qu’il ait tenté de provoquer une fuite d’oxygène dans le vaisseau.

Hypothèses :

1 – Les trois Portails mènent à des systèmes qui ont sombré face aux Ténèbres parmi les étoiles, sans que les efforts des Anunnaki n’aient pu inverser par la suite la situation. Impuissants, ces derniers ont décidé de rassembler ces Portails au même endroit, puis ont placé la Gargouille à proximité afin d’empêcher les Ténèbres de s’infiltrer dans tout autre système. Les Anunnaki ont ensuite scellé les Portails, puis s’en sont allés à jamais. Seulement, la Gargouille a le pouvoir de neutraliser toute personne dont les intentions sont nuisibles, ce qui explique la folie soudaine de l’Aurige (à la fois Jakovien et antinomiste clandestin) ; quant aux hommes qui se sont évanouis, ceux-ci ont été victimes de leurs trop forts sentiments d’avidité ou de colère. Mais ce que les équipages ignorent, c’est que le signal inconnu n’est autre que l’appât d’un antinomiste au service des Ténèbres, qui espère que les investigations des deux vaisseaux qu’il a pu attirer finiront par rompre le sceau des Anunnaki...

2 – Chacun des trois Portails est hanté par un démon (si ce n’est plus) semblable à Sshlu’utecch (décrit dans les suppléments VO *The Dark between the Stars* et *Alien & Deviltry*), tous emprisonnés dans ces mêmes Portails par les Anunnaki. Quant à la Gargouille, celle-ci a pour but de renforcer cette emprise – il faut bien comprendre que séparés, ni les Portails, ni la Gargouille n’auront la capacité nécessaire pour retenir les démons. Seulement, la présence combinée des démons et de la Gargouille est particulièrement éprouvante pour l’esprit des individus disposant de talents occultes, en particulier l’Aurige, le plus puissant psychomancien à bord.

3 – La Gargouille était employée par les Anunnaki afin de placer les Portails de Saut dans les systèmes récemment découverts – ces trois-là y compris. Seulement, les plans des Anunnaki ont rencontré un obstacle, et ces Portails sont restés là depuis. Les deux vaisseaux ont été envoyés ici par leurs seigneurs afin que les peuples des Mondes Connus en apprennent le plus possible sur les Portails et la Gargouille – reste à savoir si l’on pourra en tirer quelque chose de positif. Malheureusement, les altérations psychiques qui ont forcé les Anunnaki à fuir de ce système sont toujours vivaces... Mais par chance, l’Aurige reste le seul psychomancien éprouvé (et donc

« contaminé ») des deux vaisseaux, même si d'autres membres d'équipage présentent des potentiels psychiques (et restent victimes d'évanouissements pour le moment).

4 - Ange déchu :

Les paysans d'une proche région sont revenus en ville avec des nouvelles intéressantes : un vaisseau s'est écrasé au lointain, dans la partie la plus reculée du domaine de leur seigneur. Ces mêmes paysans disent avoir vu le vaisseau chuter au pied d'une petite montagne, bien au-delà de leur petite exploitation. Reste que l'appareil a visiblement souffert lors d'une bataille spatiale, les fermiers parlant de fumée et de flammes s'échappant de la coque.

Les Auriges n'ont pas la moindre trace d'un vaisseau de leur flotte porté manquant dans le système, de même avec les appareils des autres guildes de la Ligue Marchande. Et ni les nobles, ni l'Empire, ni l'Eglise, ni les francs-marchands ne sont venus déplorer la perte de l'un des leurs. De nombreux dirigeants de factions ont montré un grand intérêt pour la carcasse, et plusieurs expéditions ont été envoyées sur le lieu du crash. Beaucoup s'attendent à trouver des objets de valeur : matériel et équipement à récupérer et recycler, informations juteuses en vue d'un chantage, voire quelques otages.

Hypothèses :

1 – Le vaisseau, étonnamment intact, est un appareil justinien AS-34 « Aile de Corbeau », un type de vaisseau disparu des voies stellaires des Mondes Connus depuis 250 ans ! Toute trace de l'équipage est introuvable, à l'exception d'un corps retrouvé coincé en travers d'une cloison (les quatre autres membres d'équipage se sont enfuis à l'aide de deux capsules de survie, qui ont échoué sur l'un des satellites de la planète). Le vaisseau dispose d'un journal de bord informatique - une boîte noire - qui a tenu bon. Décoder ce journal s'avérera difficile, mais cela permettra d'en apprendre davantage sur le vaisseau et sa provenance.

2 – Le vaisseau est en fait un éclaireur vuldrok, envoyé dans le système planétaire de manière à évaluer les sites dignes d'être pillés ou pris d'assaut. Une clé de saut pourra y être trouvée, dénichée il y a peu par les Vuldrok dans une épave et permettant d'accéder à un système relié à Wolf's Lament, l'une des planètes de la Nation Vuldrok. Inutile d'ajouter que cette clé serait une sacrée trouvaille pour n'importe quelle faction des Mondes Connus...

Cet éclaireur est tombé sur un appareil illégalement équipé des Fouinards ; sous-estimant complètement ses capacités, les Vuldrok ont décidé de passer à l'attaque, mais les Fouinards se sont vaillamment défendus. Au final, le vaisseau des Fouinards a été abattu, mais celui des Vuldrok a lui-même fini en piteux état... Seul le pilote et le chaman de bord ont survécu à l'attaque, et tous deux ont décidé de tenter un atterrissage en catastrophe sur la planète. Seulement, ils ont succombé lors du crash et ce qui reste du vaisseau n'attend plus que la visite de curieux qui viendront mettre la main sur ses trésors.

3 – L'appareil appartient à un petit groupe de contrebandiers, basé dans les montagnes que les paysans ont évoquées. Ce groupe s'est lancé dans la culture et l'exportation de « Relathin », une drogue destinée à étendre le champ de la conscience, employée principalement par les psychomanciens et les antinomistes. Le Relathin est produit à base d'un champignon bien particulier, qui n'est pas originaire de cette planète et qui ne pousse que sur les parois d'une caverne en milieu humide. Les contrebandiers, dirigés par un certain Wilson Strunk (un ex-Aurige), sont parvenus à transporter toute une cargaison de champignons jusque sur cette planète, dans les tréfonds des montagnes.

L'Oeil impérial a fini par avoir vent de cette opération et a décidé d'infiltrer l'un de ses agents au sein du groupe. Cet agent était en train de collecter les informations nécessaires à un futur raid de l'Oeil, lorsqu'il fut démasqué par un client psychomancien sur Manitou. Ce dernier fit un rapport à Strunk, qui préféra attendre d'être de retour à la montagne avant de se confronter à l'espion. Mais sachant pertinemment qu'il était condamné, l'agent activa une petite charge explosive qu'il était parvenu à dissimuler – l'explosion créa une brèche dans la coque du vaisseau et le fit dégringoler droit vers la surface de la planète... Seuls Strunk et le pilote parvinrent à s'éjecter à temps, tous les autres membres d'équipage périrent avec le vaisseau – sauf un, à présent coincé dans la carcasse. Ce survivant est prêt à passer à table et à témoigner contre Strunk et ses associés, pourvu qu'on le libère de cette tombe de céramétal. Seulement, qui le rejoindra le premier, Strunk ou une autre faction ?