

# Docteur No

Un scénario de [Rolly](#)

Ceci est un scénario adapté pour Fading Suns à partir d'un film bien connu. Le scénario n'est pas d'une grande complexité et reste très « cinématographique ». L'un des personnages doit obligatoirement être noble et Chevalier errant (c'est-à-dire au service de l'Empereur). Les autres personnages seront idéalement les membres de sa suite, soit des fidèles impériaux ou encore d'autres Chevaliers errants.

## L'histoire :

Ville de New Kingston, état de Nouvelle Jamaïque, planète Madoc du système stellaire éponyme. Strangeways Hawkwood, agent de l'ordre des Chevaliers errants, et son assistante sont assassinés par trois faux mendiants aveugles qui s'emparent à son domicile d'un dossier intitulé « Docteur No ».

### Strangeways Hawkwood :

Strangeways était un Chevalier errant au service de l'Empereur, dépêché sur la planète Madoc pour enquêter sur des brouillages effectués sur le Portail de Madoc qui empêchent les vaisseaux de quitter le système. Un homme efficace, possédant une certaine facilité à se faire des amis et assisté d'une jolie Ingénieur particulièrement douée. Grâce à ses contacts guildiens et aux talents techniques de son assistante, Strangeways a pu remonter jusqu'à l'origine du brouillage. Celui-ci provient de la planète Madoc et plus précisément de **l'île de « Crab Key »** dans l'état de Nouvelle Jamaïque. Cette île, située non loin de New Kingston, un spatioport secondaire de la planète, est connue pour être un protectorat hazat et peu de personnes savent qu'elle appartient désormais au **Dr Li Halan No**. Strangeways le découvrit et le rapporta **au Gouverneur de New Kingston** (le contact de l'Ordre du Phénix sur Madoc). Il partit pour visiter l'île, trouva probablement quelque chose mais fut assassiné avant de révéler quoi que ce soit à ses supérieurs.

### L'île mystérieuse :

Le Dr Li Halan No a acheté l'île de « Crab Key » après qu'un Fouinard, un certain Pr. Hamilton qui étudiait la civilisation oro'ym eut prétendument découvert une bribe de la technologie utilisée par les Vao pour parcourir les étoiles. Il s'agit d'un gisement de pierres sous-marines psychiquement actives, incrustées dans les murs d'un temple sous-marin en ruines. Le Dr No acheta l'homme et son secret et poursuivit les recherches. Il mit au point un réacteur qui, en combinant la technologie et les pouvoirs psychiques adéquats, permet à ces pierres de produire un phénomène similaire aux points de saut générés par les Portails. Sa machine consommant et consommant les psychomanciens, il monta une filière chargée de rechercher ces derniers et de les enlever, avant d'être être contacté par un convent : **le Spectre**. Ce puissant convent de psychomanciens, au lieu de réduire No à néant, entrevit rapidement les possibilités de la machine, et en échange du partage de cette technologie, lui offrit le soutien financier et psychique qui lui manquait pour finir ses recherches. Le but du Spectre est d'utiliser ce contrôle des points de saut pour isoler des planètes, piller des vaisseaux, se constituer une flotte conséquente et qui sait, probablement conquérir l'univers...

## Introduction :

### Prologue :

Le Chevalier errant et ses compagnons sont tranquillement installés dans un casino de Byzantium Secundus. Ils s'adonnent à une partie de black jack en face de la très séduisante **Sylvia Trench** qu'ils sont chargés de confondre pour tricherie. En effet, selon les informations dont dispose l'ordre des Chevaliers errants, elle utiliserait ses pouvoirs psychiques pour influencer les cartes... et de ses charmes pour influencer n'importe quel beau mâle qui tenterait de s'opposer à elle.

Alors que chacun, dans une épreuve de sang froid teste les limites de l'autre, nos amis enquêteurs sont sollicités de toute urgence par leurs supérieurs. En effet, un messenger impérial apporte au Chevalier errant un pli scellé portant le sceau du phénix impérial. Sylvia Trench ne semble pas surprise (normal pour une bluffeuse professionnelle et psychomancienne !) et c'est dans un geste d'une nonchalance extrêmement sensuelle qu'elle laissera son numéro de chambre au plus charmant des personnages. Qui sait, peut-être tente-t-elle de s'amender ? Le courrier annonce sur un ton impératif la nécessité que le sire Chevalier et sa suite rejoignent avec toute la célérité possible la maison mère de l'ordre des Chevaliers errants...

## La mission :

Le Chevalier errant rencontrera **Monsieur M**, son supérieur hiérarchique qui l'informera de la situation et des dernières activités du Chevalier Strangeways Hawkwood. Ce dernier enquêtait sur de mystérieux brouillages opérés sur les vaisseaux impériaux traversant le Portail galactique de Madoc. Le personnage et sa suite sont naturellement chargés de tirer l'affaire au clair et ce, le plus discrètement possible : M refuse toute complication avec les services d'ordre guildiens, particulièrement susceptibles.

Avant de partir, les PJs se voient dotés du dernier raffinement en matière d'armement, le blaster PPK. 7.65, des gadgets de rigueur (stylo injecteur de venin plox, ceinture équipée de son lance-câble, gomme explosive, épingle-micro, cigare à oxygène) et de quelques renseignements comme l'adresse du domicile de Strangeways et le nom d'un contact sur place - qui n'est rien de moins que le Gouverneur de New Kingston. Ils n'auront malheureusement pas l'occasion d'emmener de glisseur modifié par les soins de « Q » et devront en louer un sur place.

## Acte I - Vers Madoc :

Aucun vaisseau ne peut quitter le système de Madoc - ou plutôt, tous ceux qui l'ont fait ne sont jamais apparus à la destination prévue. Mais il est toujours possible d'y entrer. Désormais, ce sont essentiellement des cargos de ravitaillement à l'équipage réduit qui empruntent cette route. Une des directives de cette mission étant la discrétion, c'est donc déguisés en personnels techniques d'un vieux cargo, « Le Mysery », que les personnages devront effectuer le voyage. Celui-ci se déroule à priori sans heurt majeur et dure environ un mois : quinze jours pour arriver jusqu'au Portail (les cargos sont des transporteurs lents) puis, une fois dans le système stellaire, encore quinze jours pour rejoindre la planète Madoc.

Le voyage peut être l'occasion de faire une plongée dans le monde très fermé des Auriges et autres navigateurs spatiaux. L'ambiance dans un cargo spatial est assez proche de l'atmosphère froide et étouffante voire claustrophobe d'un sous-marin. Si lors des pannes qui ne manqueront certainement pas lors du voyage, les PJs ne démontrent pas un réel savoir-faire technique, le personnel ne sera pas très causant et les regardera peut être même avec suspicion. Les Maraudeurs engagés pour la protection des marchandises seront encore moins chaleureux. En fait, à moins de vouloir réellement faire ressentir les dangers inhérents au voyage spatial (pirates de l'espace, barbares kurgans, pillards vuldrok, guérilleros xénomorphes, navettes de l'Inquisition, appel de détresse, ceinture d'astéroïdes, pluie de poussière atmosphérique, comète, vents magnétiques, pannes et incendies divers), le voyage ne sera pas particulièrement palpitant. Heureusement, deux incidents vont venir « égayer » la traversée.

## Des voix dans ma tête :

Lors d'une chasse aux rats ds coques amen'ta (Livre de base, p.275), qui ont dévoré le système d'apesanteur artificielle rendant ainsi les déplacements plus... pittoresques, l'un des PJs découvrira qu'une partie du chargement est constituée de caissons cryogéniques. Si un personnage est doté de pouvoirs psychiques, il risque de passer quelques mauvaises nuits, peuplées par les cauchemars des psychomanciens enlevés et placés en sommeil artificiel. Ces caissons en superbe état portent le sceau de l'ordre des Pénitents. Il faut être un prêtre qualifié en bureaucratie pour se rendre compte de la falsification des documents ou épris d'une foi élevée et d'une bonne connaissance de l'Eglise pour se rendre compte que l'utilisation d'une telle technologie n'est pas dans ses habitudes. En cherchant un peu, les PJs curieux pourront également trouver d'autres caisses contenant du matériel technologique de pointe (matériel de forage, d'exploitation sous-marine, de laboratoire et matériel médical avancée). Des technologies guère approuvées par l'Eglise, en somme.

## Les révoltés du Mysery :

Alors que l'Aurige navigateur entre les coordonnées de Madoc, le théurge de bord reçoit un message psychique provenant de l'autre côté de la porte et qui fait part de la situation critique qui y règne. Le théurge en fait naturellement part au reste de l'équipage. Celui-ci, à l'exception du capitaine et du pilote qui ne semblent pas surpris, n'a pas été prévenu du caractère « aller simple » de ce voyage. La mutinerie gronde. Les navigateurs et l'équipage régulier du cargo sont pour le retour à Byzantium Secundus.

Bizarrement, le personnel de remplacement (les manœuvres et probablement les PJs) et surtout les Maraudeurs payés pour protéger la marchandise sont les seuls à insister pour continuer le voyage. Cela pourrait bien dégénérer en bataille rangée, si les PJs n'interviennent pas pour calmer les esprits. D'autant plus que ces Maraudeurs-là ont l'air d'être particulièrement bien armés et entraînés (et pour cause : ce sont des soldats d'élite du Spectre).

### **De l'autre côté du Portail :**

La sortie du Portail dans le système de Madoc sera l'occasion de découvrir un véritable « embouteillage » spatial. De nombreuses navettes stationnent devant le Portail, attendant de celui-ci un retour de signal positif de l'enregistrement de leurs coordonnées de saut. Ces signaux étant brouillés, peu de pilotes prennent le risque de traverser le Portail pour ne pas se retrouver sur une destination non-prévue. Certains vaisseaux, impatients s'élancent parfois. Ils n'arriveront jamais aux coordonnées programmées. Un des vaisseaux contient un relais du signal de brouillage transmis par Madoc. Il transmet les caractéristiques des vaisseaux qui passent la porte et maintient celle-ci ouverte vers Ligueheim. Là, les vaisseaux sont approchés par une vedette de contrôle sanitaire, un psychomancien spécialisé dans la manipulation du Vis assèche l'énergie du vaisseau, un autre contrôle mentalement l'équipage et si ce n'est pas suffisant quelques hommes armés s'occupent du reste, le tout à la solde du Spectre.

#### **Note : le retour de signal.**

Quand un vaisseau s'approche d'un Portail, la clé de saut de la destination désirée est insérée dans un panneau d'ordinateur. L'ordinateur du vaisseau envoie alors l'information au Portail par une série de transmissions lumineuses. Si les coordonnées sont correctes, la vue offerte à travers la porte change et offre un aperçu du système de destination.

Cette vue est un hologramme généré par le Portail depuis ses banques de données et qui sert à confirmer la route empruntée au vaisseau. Il ne s'agit en aucun cas d'une vue actualisée de ce qui se passe de l'autre côté du Portail au même instant. Ainsi vous ne pouvez pas ouvrir le Portail, regarder à travers, voir qu'un vaisseau de l'Inquisition vous attend et décider finalement d'aller voir ailleurs. En fait, vous pouvez juste visualiser une image du système tel qu'il est apparu lors du dernier saut réalisé à travers cette porte pour cette destination (ce qui inclut une image de la nature et du nombre de vaisseaux présents à ce moment). Ainsi quand le Portail qui relie Pandémonium à Iver a été pour la première fois entrouvert, il montra une image du moment où le Portail fut scellé.

Dans le cas de la machine du Dr No, celle-ci se contente de brouiller l'image holographique du système de destination transformant le voyage en un jeu de pile ou face (destination Byzantium Secundus ou Ligueheim ?). Les pirates du Spectre s'occupent du reste...

### **A propos de Madoc :**

Madoc fait partie des rares mondes qui n'ont pas exigé de terraformation lourde. Ce monde aquatique est une ressource de premier plan pour la Ligue Marchande. Parcourue d'un immense réseau d'îles (environ un bon millier), d'un nombre assez conséquent d'états plus ou moins indépendants (le cran au-dessus de la propriété privée autorisant son armée personnelle et rendant le droit territorial particulièrement ardu), cette planète bénéficie d'un climat tropical quasi-permanent et d'une douceur de vivre que les autres systèmes lui envient.

Par ailleurs, Madoc a su développer le tourisme et son art culinaire basé sur la vie marine à des sommets inégalés. Tournant à son avantage l'exportation difficile de ses fruits de mer, la Ligue a transformé cette planète en immense station balnéaire. Si vous avez les phénix et que vous n'hésitez pas à les dépenser, si vous savez éviter les quartiers où est parquée la population locale, et si vous êtes friands d'une vie oisive faite de soleil, de bonne chair et de luxe, Madoc est certainement la plus proche idée du paradis dont vous pouvez rêver.

### **A propos des Oro'ym :**

Les Oro'ym sont une espèce amphibie endémique de la planète Madoc. Ce sont des créatures intelligentes qui parcourent les océans et se voient comme les gardiens de ses richesses. Les Oro'ym ont longtemps été un mythe des Ages Sombres, une légende. On les a longtemps crus éteints jusqu'à ce qu'ils choisissent de se montrer de nouveau et de révéler leurs colonies sous-marines gardées secrètes. Les fonds marins de leur monde natal sont jonchés de ruines d'un passé glorieux datant de plus d'un millénaire. Leurs légendes racontent qu'ils voyageaient dans l'espace en servant les Annunaki.

De nos jours, ils survivent dans la plus noire des sauvageries, ce ne sont plus que des primitifs avides d'obtenir toute la technologie humaine possible qu'ils puissent troquer. « Primitif » ne veut pas dire « stupide », ils sont astucieux et intelligents, et sont des marins et des chasseurs de reliques extrêmement appréciés. Les savants pensent qu'ils ont jadis réellement arpenté les étoiles aux côtés des Annunaki et beaucoup d'entre eux effectuent des recherches pour le prouver. On dit que maints secrets attendent d'être découverts sous les flots.

## Acte II - La route de New Kingston :

L'arrivée sur Madoc permet d'admirer à travers les rares hublots du cargo une planète bleue d'où émerge une ceinture d'îles volcaniques. Le spatioport de New Kingston se situe sur l'île de Nouvelle Jamaïque, l'un des deux cents états qui constituent ces archipels d'îles tropicales. A l'arrivée, le Chevalier et sa suite sont attendus par **Jones**, un chauffeur de taxi-glisseur. Celui-ci, en fonction de leur coopération, les invite plus ou moins courtoisement à le suivre. Il est armé d'un très discret pistolet laser. Il emprunte une route montagneuse particulièrement sinueuse. Puis il bloque les portes, les freins et la direction avant de sauter en marche. Si les PJs s'en sortent, le rattrapent et tentent de l'interroger, celui-ci, plutôt que de parler, croquera une cigarette empoisonnée.

Quoiqu'il en soit, les PJs sont dorénavant prévenus : quelqu'un sait qu'ils sont là (une fuite d'informations ?) et cherche à protéger quelque chose d'apparemment suffisamment important pour prendre le risque d'éliminer des Chevaliers errants. En attendant, voilà les PJs partis pour la ville à pied. Un bus antédiluvien finira par les prendre et les déposera à leur hôtel (2 serres par personne).

### **Jones, le chauffeur :**

Description : un jeune homme mince, quelque chose de vaguement xéno dans les traits faciaux, coiffure rasta, un air nonchalant qui contraste avec des yeux verts particulièrement attentifs. Environ 25 ans. Vêtements colorés. Nombreux colifichets ethniques.

Équipement : un pistolet-laser (3 charges), un glisseur

Corps :	Force : 4,	Dextérité : 6	Endurance : 4
Intellect :	Intelligence : 4,	Perception : 6,	Tech : 4
Esprit :	Extraverti 3/1,	Passion 3/1,	Foi 3/1

Compétences principales :

- Charme, combat à mains nues, discrétion, esquive, intimidation, mêlée, observation, tir, vigueur.
- Alphabet terrien, Baratin, Bagarre, Conduite véhicules terrestres, Connaissance région, langue dialecte, rédemption Tech mécanique, xéno empathie.

## Acte III - L'enquête :

L'ordre des Chevaliers errants a réservé des chambres aux PJs dans un petit hôtel touristique situé en bord de mer, en bordure de la ville. Cet ancien établissement de bain de luxe possède des saunas, des salles de remise en forme et son propre débarcadère maritime. On sent que la période glorieuse est passée mais le service reste correct et la moitié de l'hôtel est occupé. Les deux points de départ pour leur enquête que leur a fournis l'ordre sont le domicile de Strangeways et l'adresse du Gouverneur, mais ils peuvent essayer de trouver des indices ailleurs.

### Le domicile de Strangeways :

Logiquement nos héros devraient être amenés à visiter le domicile de Strangeways. Apparemment le domicile a déjà reçu de la visite. Après une fouille minutieuse, ils y trouveront quelques éléments permettant d'orienter les recherches vers **un pêcheur nommé Quarrel** (une bouteille de plongée porte son nom) avec lequel Strangeways avait rendez-vous pour le lendemain matin (la lettre Q et une croix sur son calendrier). L'équipement spécial du Chevalier a disparu. Sur le mur il reste la trace de ce qui devait être une carte. Elle a été arrachée (mais il reste des trous d'épingles comme si Strangeways avait marqué certains endroits). Sous un tiroir du bureau grinçant se trouve un courrier décacheté datant du jour du décès de Strangeways et qui invite ce dernier à se rendre chez **le professeur Dent** pour récupérer les résultats de l'analyse d'échantillons. Insérées dans le cadre en plomb d'une fresque surplombant le lit, se trouvent trois photos assez étranges.

- La première représente un homme élégant (le Dr No) donnant des ordres de déchargement d'une machine très complexe dans un hangar – rien ne permet de trouver de quel hangar il s'agit.
- La seconde photo est une photo sous-marine prise à la hâte (elle est assez floue), elle montre une statue située à l'entrée d'une grotte immergée. La statue est surplombée d'un disque de roche où des pierres lumineuses sont incrustées, six emplacements sont vides.
- La dernière photo représente une empreinte de pas monstrueuse laissée dans le sable mouillé. Du sang coule le long d'une jambe que l'on devine être celle du photographe. Des racines de palétuviers remontant du sable suggèrent une mangrove.

## Rencontre avec Quarrel :

Sur le port, tout le monde connaît Quarrel et son bateau – quoique modeste, il possède son propre ponton. Si les personnages ne se montrent pas particulièrement discrets dans leur approche, celui-ci croira que les PJs lui en veulent et ameutera quelques-uns de ses amis pêcheurs gros bras. Bref ça tournera vite en bagarre à l'ancienne.

Une fois ce malentendu réglé et les présentations faites, Quarrel les affranchira sur les recherches de Strangeways. Ce dernier effectuait pas mal de plongée sous-marine dans des coins inhabituels ou réputés dangereux. Il emportait de plus en plus de matériel et rapportait d'étranges pierres de ses plongées. Par ailleurs Quarrel pourra les mettre en contact avec **Leiter Hawkwood**, un agent de la Maison du Lion particulièrement paranoïaque qui travaillait quelques fois avec Strangeways. Comme il n'acceptera de les rencontrer qu'en public, Quarrel leur donnera l'adresse d'un petit restaurant réputé pour ses fruits de mer.

### **Quarrel, le pêcheur :**

Homme de confiance, natif de Cayman Island, digne fils d'une génération de pêcheurs et fidèle impérial. Le sang des corsaires coule dans ses veines.

Description : un homme assez musclé, métis, chauve ou presque, un visage puissant et anguleux. Environ 45 ans. Souvent torse nu, pantalon de marin. De nombreux tatouages sur les bras et le torse.

Équipement : cimeterre, poignard, harpon, bateau à moteur

Corps :	Force : 7,	Dextérité : 6	Endurance : 6
Intellect :	Intelligence : 5,	Perception : 4,	Tech : 5
Esprit :	Introverti 3/2,	Calme 3/2,	Foi 5/2

Compétences principales :

- Charme, combat à mains nues, discrétion, esquive, intimidation, mêlée, observation, tir, vigueur
- Artisanat, Bagarre, Conduite véhicules nautiques, Connaissance région, connaissance folklore, langue dialecte, Pistage, Stoïcisme, Survie

## Rencontre avec Leiter :

Hawkwood Leiter est du même bord que les PJs, même s'il n'est pas Chevalier errant. Il demandera plusieurs justificatifs de leur appartenance à l'ordre des Chevaliers errants avant de leur faire confiance. Puis il se présentera comme étant un libre-marchand.

Il a déjà travaillé avec Strangeways et partage avec lui plus qu'un simple lien de parenté. Ils se sont plusieurs fois mutuellement sauvé la vie et Leiter est venu ici sur la demande de Strangeways. Il a été très attristé d'apprendre la mort de ce dernier et a juré de le venger.

Si jamais on l'interroge sur le pourquoi d'une rencontre nécessairement publique, Leiter affirmera que certaines personnes ne lui veulent pas que du bien. Ces personnes n'oseront pas agir avec tant de témoins (ce en quoi il se trompe). Le reste ne les concerne pas (encore) à priori, il est là pour les aider, si possible en n'y laissant pas la vie.

## Souriez, vous êtes filmés !

Alors que Quarrel va pour faire un topo de la situation et que tous sont tranquillement attablés dans le petit restaurant de pêcheur, ils auront la surprise d'être holographiés par une jeune femme. Leiter partira au quart de tour, la rattrapera et commencera à l'interroger sans ménagement (c'est un paranoïaque agressif), mais en vain. Elle travaille pour quelqu'un, mais préférera se faire tuer par Leiter plutôt que de dire qui. Aux PJs d'éviter que Leiter l'exécute.

Un homme terriblement redouté règne visiblement sur les environs et intimide suffisamment pour que chacun préfère tenir sa langue plutôt que de subir sa colère. Quarrel en a vaguement entendu parler, mais il ne connaît pas son nom. Il décide de remettre les explications à plus tard et donne à tous rendez-vous dans un endroit plus discret : le sauna de l'hôtel des Pjs, dans la soirée.

### **Hawkwood Leiter, l'ami parano :**

Description : grand, mince. 35 ans. Sa façon de parler, ses mouvements sont lents, mais il semble garder de grandes réserves de vitesse et de force. Très méfiant, comme s'il portait un lourd secret (poursuivi par des chasseurs de primes pour vol de données guildiennes et il craint aussi l'Inquisition car il est cybermodifié). Fume cigarette sur cigarette.

Équipement : pistolet laser, trousse à outils,

Cybernétique : cavité corporelle, interface de donnée, outil implanté (soudeur) le tout incognito

Corps : Force : 4, Dextérité : 6 Endurance : 4

Intellect : Intelligence : 7, Perception : 6, Tech : 7

Esprit : Introverti 3/2, Passion 5/1, Ego 4/1

Compétences principales :

- Charme, combat à mains nues, discrétion, esquive, intimidation, mêlée, observation, tir, vigueur

- Alphabet technoteyrien, Bibliothèque, Conduite véhicules aériens, Connaissance objet, Fouille, Machines pesantes, Premiers soins, Rédemption Tech : high-tech, Science : Chimie, Survie

### **Une soirée chaude et humide :**

Le soir, au sauna de l'hôtel, le Chevalier et sa suite rencontreront de nouveau Leiter et Quarrel. Quarrel apportera quelques échantillons de pierre restés au fond de son canot ainsi qu'une carte avec le relevé des différents lieux où ont eu lieu leurs plongées (ils pourront la faire correspondre avec les traces laissées sur le mur de la chambre de Strangeways).

Leiter leur apprendra que son ami lui avait demandé d'emporter du matériel d'analyse, ainsi que quelques disques de données sur des sujets aussi divers que « applications technologiques de la psychomancie », « technologie marine oro'ym et applications spatiales », « applications des savoirs vao en matière de maintenance des Portails »... Leiter n'avouera pas qu'il a dû en dérober certains, et que c'est ce qui le rend *très* prudent. Il garde toujours ses disques sur lui (dans un compartiment corporel), mais les PJs ne pourront les consulter que dans un endroit moins humide. Il restera sur place lorsque les PJs compileront ses données, via sa machine pensante personnelle et il s'assurera de récupérer les disques de données intacts, il y tient plus qu'à sa vie ! L'important n'est pas le contenu que trouveront les PJs, mais que Strangeways ait découvert quelque chose qui touche à tous ces sujets à la fois.

Alors qu'ils reviennent du sauna, les PJs pourront voir trois aveugles qui sortent de leur propre chambre (ils les ont fouillées sans ménagement) et qui, en les « voyant », tentent de les abattre.

### **Les trois aveugles, assassins psychomanciens professionnels :**

Ce sont des tueurs psychomanciens de haut niveau (psyché 4, sixième sens 3, lien sympathique 3 - l'un possède soma 1, un autre vis 1 et le dernier main invisible 1).

Description : Ils sont réellement aveugles. Leur peau est d'un blanc cadavérique, sans âge. Habillés tout de noir, avec chapeau noir et la bouche cousue de fil noir,

Équipement : une canne-épée blanche. Une canne blanche électrochoc. Une canne-fouet blanche. Garrots et shurikens/couteaux de lancer/grenades aveuglantes pour couvrir leur fuite

Corps : Force : 5, Dextérité : 7 Endurance : 6

Intellect : Intelligence : 5, Perception : 6, Tech : 4

Esprit : Extraverti 5/2, Passion 4/2, Foi 3/1

Compétences principales :

- Charme, Combat à mains nues, Discrétion, Esquive, Intimidation, Mêlée, Observation, Tir, Vigueur

- Acrobatie, Armes de jet, Concentration, Déguisement, Force d'âme, Guerre : explosifs, Manœuvre de combat : Art martiaux, Escrime, Pistage, Stoïcisme

### **Rencontre avec le professeur Dent :**

Lorsque les PJs rencontreront Dent et parleront de Strangeways, le professeur paraîtra suspicieux puis sera pris d'un violent mal de crâne. Il s'absentera quelques instants pour prendre sa médecine et reviendra plus tard, revigoré et pleinement coopératif. En réalité, il a contacté le Dr No, qui lui a conseillé de répondre le plus simplement à leurs questions et de lui rapporter leur description et la teneur de leur conversation par la suite.

Strangeways avait trouvé à Crab Key Island des morceaux de minerai radioactif et les avait confiés au professeur Dent pour une analyse plus poussée. Le professeur Dent déclarera simplement aux PJs que les recherches de Strangeways étaient sans intérêt : juste quelques cailloux d'origine marine dont il donnera quelques (faux) échantillons aux PJs. S'ensuivra une description très technique de l'échantillon (jet de Technoteyrien + Intelligence).

Dès que les personnages sont partis, Dent prendra sa vedette et se rendra en urgence sur l'île de Crab Key rapporter la conversation au Dr No. Ce dernier l'invitera à se débarrasser au plus vite du Chevalier errant et de sa suite. Dent quittera ensuite l'île en emportant avec lui une cage contenant des araignées venimeuses (caractéristiques du scorpion Vrasht – Livre de Base, p.275, les pinces en moins, la morsure remplaçant l'aiguillon). Le Chevalier errant et leur suite y auront droit la nuit même...

### **Le professeur Dent, l'expert en géologie :**

Informateur au service du Dr No, il protège la réalisation des projets de son chef en empêchant toute enquête menée sur l'île de Crab Key. C'est lui qui, connaissant Strangeways, ordonne son assassinat.

Description : un homme assez maigre. 35 ans. Très poli et courtois.

Équipement : pistolet 9 mm, explosifs, laboratoire avec matériel d'analyse géologique

Corps :	Force : 4,	Dextérité : 6	Endurance : 4
Intellect :	Intelligence : 7,	Perception : 6,	Tech : 7
Esprit :	Introverti 3/2,	Passion 5/1,	Ego 4/1

Compétences principales :

- Charme, combat à mains nues, discrétion, esquive, intimidation, mêlée, observation, tir, vigueur
- Alphabet technoteyrien, Bibliothèque, Conduite véhicules aériens, Connaissance objet, Fouille, Jeu, Machines pensantes, Premiers soins, Rédemption Tech : high-tech, Science : Géologie,

### **Des cailloux et une carte :**

Si les PJs parlent de l'entrevue avec le Pr. Dent à Quarrel et lui montrent les pierres, celui-ci les trouvera semblables et pourtant légèrement « différentes » (Quarrel est un psychomancien latent qui s'ignore). Il se souviendra bien plus tard en avoir gardé quelques échantillons au fond de son bateau. Leiter pourra sûrement produire sa propre analyse chimique des différents échantillons.

Quoi qu'il en soit, Quarrel aura l'occasion de leur apporter une carte des derniers déplacements qu'il aura effectués avec Strangeways. Après une étude rapide de la carte, on peut se rendre compte qu'une île se trouve au centre du cercle des recherches et n'a pas été explorée. Elle est sous protectorat hazat et se nomme « Crab Key Island ». Quarrel raconte que son père, son grand-père et son père avant lui ont toujours détesté naviguer du côté de cette île - elle serait maudite. Si les PJs le désire, il peut d'ailleurs les emmener voir **un griot** dans les quartiers ethniques. Les griots sont des conteurs, mais également des prêtres locaux, ils ont adapté les croyances locales au culte du Pancréateur (idée choquante pour un prêtre puriste !). Ils en savent beaucoup sur l'île, et ils connaissent également ceux qui ont eu l'occasion d'y travailler.

### **Rencontre avec Mama Nimbayé :**

Une ribambelle de cabanes en bois peintes en couleurs vives et toits de tôle, quelques tentes et deux ou trois taudis forment l'essentiel des quartiers ethniques de New Kingston. Ce n'est pas encore un bidonville, mais la lente dégradation des maisons l'en approche sûrement. Des métis, des Oro'ym et une bonne partie de ce que compte la ville de citoyens de second (voire de troisième) ordre s'y abritent tant bien que mal. S'enfonçant dans la partie réservée aux pêcheurs, Quarrel guidera les PJs jusqu'à une vieille église dédiée à Amalthée qui résonne de la musique des tam-tams.

L'intérieur est sombre et seuls quelques rais de lumière issus des vitraux traversent les volutes de fumée âcre et de poussière, donnant à la scène un aspect irréel. Légèrement en lévitation au milieu d'un cercle de coquillage, entourée de danseurs en transe, semblant pénétrée par une puissance supérieure, psalmodiant des passages entiers des *Vérités Compatissantes*, **Mama Nimbayé** impose les mains sur une femme défigurée. Sous les yeux ébahis des PJs, une lumière issue des mains de la vieille femme inonde la blessée, l'enveloppe et les tissus, filament de chair par filament, se restaurent peu à peu laissant apparaître une jeune femme d'une merveilleuse beauté qui se lève riante, louant Amalthée et le Pancréateur. Les tambours s'arrêtent, des fidèles viennent soutenir Mama Nimbayé qui semble légèrement fatiguée. Elle regarde Quarrel, puis les PJs. Elle sait pourquoi ils sont venus, elle les invite à la suivre dans la sacristie.

## La légende de l'île maudite :

*« Votre destin est d'aller sur cette île maudite. De jour, cette île paraît inoffensive, et elle l'est presque. Par contre la nuit... La nuit, ils émergent des fosses marines les plus profondes, ils rampent sur le sol et reniflent l'air à la recherche de chair humaine. Nul être vivant ne peut leur échapper car ils se nourrissent de nos pensées, de nos peurs avant de se repaître de notre chair et de nos âmes... »*

*Si vous comptez vous y rendre, prenez garde à eux. On dit que ces chasseurs nocturnes faisaient autrefois partie de la race des Oro'ym et qu'ils ont conspiré contre leurs dieux. Ils ont tenté de leur voler leur pouvoir et de prendre leur place parmi ceux qui arpentent les étoiles. Ceux qui ont conspiré ont été transformés et condamnés à survivre depuis des millénaires, se nourrissant de chair et d'âme pour combler leur avidité. Ils sont attirés par nos pensées, mais il existe des drogues qui vous endorment et vous empêchent de faire des rêves, vous rendant invisibles à leurs yeux morts.*

*Le vieux Dexter a travaillé là-bas de longues années, il les a vu dévorer ses amis, sa famille... Il a vu le dragon cracheur de flammes qui l'a protégé des bêtes, il les a vus et depuis, il n'est plus tout à fait le même. Cette île a été maudite, et seul le Pancréateur sait réellement pourquoi... »*

## Le vieux Dexter :

Si les PJs partent voir le vieux Dexter, tout se passera le plus cordialement possible. Sa nièce leur demandera de ne pas le brusquer, car il est maintenant très âgé et de santé fragile. Le vieil homme parle avec nostalgie du temps où il travaillait pour les Hazat comme conducteur de bac. Puis il évoquera le changement de propriétaire et de l'installation de l'usine de transformation de coquillages. Elle commercialise la chair sous forme de conserve (« *Les plus répugnantes que j'ai jamais eu l'occasion de goûter* », se souviendra t-il en riant) et elle fabrique également des boutons de nacre dans le corail des coquillages.

Si les PJs l'interrogent à propos des créatures, il prendra un air inquiet, une expression de terreur absolue crispera son visage et il fera une crise cardiaque ! Quoiqu'il en soit, il y a fort à parier que les PJs ne seront pas impressionnés outre-mesure et que munis de la fameuse drogue remie par Mama Nimbayé, ils iront voir si ces chasseurs nocturnes et ce dragon existent vraiment...

## Acte IV - Chez le Gouverneur :

Le Gouverneur est un homme très occupé et il sera difficile de le joindre, à moins de montrer discrètement son insigne de l'ordre à sa secrétaire ou de trouver un prétexte vraiment pressant pour le voir.

Il est en salle de conférence où, devant un parterre de notables, il effectue avec brio et une grande éloquence une présentation des principales richesses de l'île et de la façon dont celles-ci sont distribuées au sein des différentes guildes de la Ligue Marchande. Il parlera avec passion de la mer, du commerce, du tourisme et des relations amicales qu'il parvient à entretenir avec les autres Maisons, l'Empire, l'Eglise et les autochtones, et il finira par aborder ses projets de développement de l'île invoquant habilement la nécessité que certains des invités présents investissent à bon escient dans les projets présentés.

Il rencontrera les PJs lors du buffet qui suit la conférence. Ils auront également l'honneur d'être présentés à sa fille, **la délicieuse Honeychild**, une incarnation de la sensualité faite femme, qui ne résistera pas à l'idée de braver son père un peu trop protecteur et tentera de séduire l'un des personnages.

## Dans le bureau ovale :

Ayant élégamment pris congé de la fille du Gouverneur, c'est dans le bureau de ce dernier que les PJs pourront parler de choses sérieuses. Le Gouverneur est désolé pour le décès de Strangeways, il peut mettre les PJs en contact avec la garde en charge de l'enquête. Il tentera de les aider du mieux possible, tant que cela ne met pas en danger les relations diplomatiques qu'il entretient difficilement avec les différentes factions.

En réalité, il sait peu de choses de la véritable mission de Strangeways. Pour lui, Strangeways enquêtait sur le propriétaire de Crab Key Island et sur un certain trafic d'antiquités oro'ym. D'ailleurs, la veille de sa mort, Strangeways lui avait annoncé qu'il partait à la recherche de mystérieuses pierres anciennes aux alentours de l'île. Puis lui et sa secrétaire sont morts. Ils ont été enterrés avec les honneurs et après sacrement par l'Ordre Eskatonique. Le rapport d'autopsie est à leur disposition.



### Le rapport d'autopsie :

Il s'agit d'un rapport légiste classique, avec date et heure approximatives du décès, quelques croquis représentant les corps, etc. Les traces de coups montrent qu'il y a eu trois agresseurs. L'expression de surprise sur le visage de la secrétaire laisse à penser qu'ils ont été attaqués sans prévenir, de face, très certainement un guet-apens. Elle a été étranglée par une fine cordelette, un garrot. Strangeways a eu le temps de se défendre. Il a été roué de coups, probablement un art martial violent. Les marques montrent l'usage d'électrochocs pour affaiblir la victime, mais c'est un objet tranchant au niveau de la carotide qui lui a été fatal. Les corps présentent quelques cicatrices anciennes et l'on peut trouver sous les ongles de Strangeways un sable noirâtre présentant des traces fossiles et de métal travaillé remontant à plus de 20 000 ans. Le légiste ignore d'où peut provenir ce sable. Mais, il est certain que le métal a été confronté à d'énormes pressions et usé par l'eau de mer.

### A propos de Crab Key Island :

Si on demande au Gouverneur de dévoiler ses connaissances sur Crab Key Island, il conseillera au Chevalier et à sa suite de ne pas s'y rendre. Même si personnellement il ne croit pas aux légendes concernant la malédiction (cf. Acte III), cette île a toujours eu mauvaise réputation et les Hazat ont longtemps entretenu cette méfiance avec leurs patrouilles armées. Il semble que la situation n'ait guère changé. Suite aux intentions de Strangeways de se rendre sur cette île, le Gouverneur s'est renseigné. Il semble que l'île appartienne maintenant à un certain **Dr Li Halan No**. Il possède un maigre dossier à son sujet qu'il mettra à la disposition des PJs.

### Le dossier du Dr Li Halan No :

Fils d'un missionnaire eskatonique roturier et d'une noble li halan, Le Dr Li Halan No est un savant émérite (il possède quatre doctorats obtenus avec brio). Il a été privé de ses mains par les Li Halan qui les lui ont coupées pour le punir d'avoir détourné le trésor de l'Eglise et donc trahi le Pancréateur. Il est de notoriété publique qu'il est cybermodifié, même si l'on ne sait pas jusqu'à quel point. Il possède également une certaine fortune à l'origine trouble.

Depuis son arrivée sur Madoc, il y a treize ans, il a réalisé sur Crab Key Island, une entreprise étonnante, en réussissant à y maintenir une activité économique malgré la réticence locale. Le Dr No passe pour un ex-associé des Décados, mais tout en poursuivant un destin personnel. D'un isolement splendide, en procès avec l'humanité et l'Eglise, il a mis sa science au service d'un idéal que peu ont réussi à cerner.

*NB : le dossier a été sévèrement expurgé, tout ce qui concerne les collusions de No avec des psychomanciens a été soigneusement effacé*

### Le dossier de Crab Key Island :

L'île du Dr No est une petite île bordée du côté sous le vent par des plages qui se perdent dans des marais et de la mangrove inextricable ; du côté au vent par des falaises abruptes (là où se trouve l'usine) contre lesquelles viennent se briser avec violence des vagues gigantesques.

L'île est utilisée par une immense usine de transformation de coquillages (une partie conserverie, une partie production de boutons de nacre, une troisième distillant un exécrationnel alcool d'algue), protégée par un sortilège : un dragon qui crache le feu (ou plutôt le napalm) sans oublier la légende concernant des créatures nocturnes mangeuses de chair humaine. Cette légende a été remise au goût du jour avec beaucoup d'à propos, il y a quinze ans (officiellement, un accident, l'effondrement de ruines sous-marines ayant provoqué des remous impressionnants qui ont aspiré un bac de transport d'ouvriers).

D'après les Hazat, cette île abritait une cité souterraine, comprenant hôtel, restaurant trois étoiles, salon de coiffure et magasin de confection, ainsi qu'un laboratoire dédié à la recherche militaire sous-marine, heureusement désarmé par leurs soins. Ils l'ont vendue pour cause d'instabilité des fonds marins : de nombreuses ruines érodées soutenant la base de l'île menaçant de s'effondrer à chaque instant.

### Une femme trop curieuse :

Si lors de leur entretien avec le Gouverneur, les PJs ont l'oreille fine, ils ne devraient pas tarder à comprendre d'où viennent les fuites d'informations concernant tous ceux qui s'intéressent un peu trop à Crab Key Island. L'un des personnages surprendra la secrétaire du Gouverneur, **Miss Taro**, en train d'écouter à la porte. Elle tentera de s'expliquer, mais possède le défaut d'être très facilement intimidable.

Si jamais on cherche à l'interroger un peu trop brutalement, elle s'effondrera en larmes, avouera sous le regard consterné du Gouverneur que « *oui, ce n'est pas la première fois que je donne des informations au Dr No, mais je n'ai pas eu le choix, la vie de mon fils est en jeu !* ». Elle ne peut leur en dire plus pour le moment (des micros ?) car elle est surveillée. Elle donne donc rendez-vous le soir même, à son domicile, au personnage qui l'a surprise. Le Gouverneur, encore choqué qu'une personne si proche l'ait trahi, la congédiera sur-le-champ, lui donnant 24h pour quitter l'île.

### Rendez-vous avec le (croque) mort :

Si les PJs vont au rendez-vous, il leur sera facile de louer un cabriolet de location (même caractéristiques qu'un fardier fouinard – Livre de Base, p.221). Pendant que les PJs rouleront tranquillement sur la route tortueuse qui mène au domicile de miss Taro, ils seront pris en chasse par un corbillard aux intentions belliqueuses. Une poursuite s'engage, les balles sifflent, le cercueil cache une magnifique mitrailleuse légère en parfait état de marche. Le conducteur aura fort à faire sur cette route de montagne particulièrement sinueuse. Le corbillard a également les mêmes caractéristiques que le fardier fouinard. Le conducteur a les mêmes caractéristiques que Jones le chauffeur de taxi, mais habillé en croque-mort (cf. Acte II).

### Règlement de compte au ranch :

Miss Taro habite un petit ranch dans les hauteurs de l'île. Elle sera surprise que les PJs arrivent à son domicile vivants. Paniquée, elle tentera de les abattre avec une arbalète en marmonnant des propos incohérents d'une voix hystérique : « *ils vont arriver ! Ils me tueront s'ils vous savent encore en vie ! Partez ! Pourquoi me torturez-vous ! Laissez-moi !! Aaaahh !!!!* ». Puis elle tentera de s'enfuir à cheval.

Si les PJs parviennent à la maîtriser pour l'interroger, elle tentera de se suicider en avalant une capsule de cyanure. Plus tard dans la nuit, le professeur Dent arrivera, posera deux pierres lumineuses à l'intérieur du domicile de Miss Taro, s'éloignera de quelques mètres, cognera ensemble deux statuettes et une belle explosion soufflera le ranch de Miss Taro...

#### **Miss Taro, secrétaire et espionne :**

Informatrice au service du Dr No, elle lui rapporte tout ce qui permet de le protéger. C'est elle qui lui a fourni un dossier sur les PJs.

Description : une femme coquette, très prévenante et trop curieuse. La secrétaire modèle par ailleurs.

Équipement : arbalète, machine à écrire, chevaux.

Corps :	Force : 4,	Dextérité : 6	Endurance : 4
Intellect :	Intelligence : 7,	Perception : 6,	Tech : 7
Esprit :	Introverti 3/2,	Passion 5/1,	Ego 4/1

Compétences principales :

- Charme, combat à mains nues, discrétion, esquive, intimidation, mêlée, observation, tir, vigueur
- Alphabet teyrien, Arbalète, Bibliothèque, Bureaucratie, Communication : comédie, Empathie, Equitation, Etiquette, Machine pensante, Premiers soins.

## Acte IV bis - Les autres pistes :

### La garde de corail :

La charge de l'enquête concernant la mort de Strangeways a été récemment confiée à l'**inspecteur Morse**. Ce quinquagénaire, proche de la retraite, n'a jamais réellement excellé dans la résolution des affaires qui lui ont été remises. Il ne semble pas vouloir faire du zèle, à quelques mois de la retraite. D'une nature dubitative et contemplative, il pourra éventuellement, si les PJs prouvent leur appartenance à l'ordre des Chevaliers errants, leur procurer un exemplaire du rapport d'autopsie, si le Gouverneur ne l'a pas déjà fait.

Selon lui, « *le meurtre a été commis par des professionnels, et même s'ils n'ont pu quitter le système solaire, il sera très difficile de les coincer. Il existe plus de deux cents états rien que sur cette planète, presque un millier d'îles et îlots, et ce n'est pas la seule planète habitable du secteur. Ils peuvent être n'importe où, ce sont des pros. De toute façon, ce Strangeways a sûrement eu ce qu'il méritait, pour que quelqu'un fasse appel à ce genre de tueurs!* ».

Morse ignore que Strangeways était un Chevalier errant - pour lui, quelqu'un qui nécessite des professionnels pour être descendu ne peut que baigner dans des affaires louches. Et il n'ira sûrement pas se faire tuer pour un pourri. Bref, il sera loin d'être coopératif. Il pourra même rapidement agacer les PJs avec son détachement et son calme que rien ne semble troubler, car ils tomberont presque toujours sur lui s'ils font appel à la garde de corail (nom des forces de police locales) à la suite de chaque agression qu'ils auront subie.

### **L'agora :**

C'est une petite ville à part entière où tout est à vendre ou presque. Si les PJs font preuve de tact, ils pourront apprendre que :

- **Pour les Ingénieurs :** Strangeways venait assez souvent les voir pour faire expertiser des roches et des morceaux de ruines marines. Il achetait bon nombre de matériel de plongée et de détection électronique. Il n'avait rien d'un techno, par contre la fille qui l'accompagnait avait réussi à avoir la reconnaissance de certains Ingénieurs.

- **Pour les Fouinards :** Strangeways s'intéressait beaucoup à la culture oro'ym, beaucoup le prenaient pour un Fouinard d'ailleurs. Il a vendu quelques camelotes intéressantes et en achetait encore plus. Si beaucoup ont du mal à le décrire, rares sont ceux qui ont oublié la silhouette divine et le regard pénétrant de la femme qui l'accompagnait

- **Pour les Auriges :** les occupants de l'île de Crab Key consomment beaucoup de matériel de maintenance et de haute technologie. Ce qui est assez étrange pour une conserverie... Beaucoup de fret transite depuis le spatioport vers l'île. Beaucoup moins dans l'autre sens. Ils payent bien mais ont une préférence pour les transporteurs indépendants.

- **Pour les Recruteurs :** depuis ces derniers mois, des hommes en noir assez inquiétants accompagnent de plus en plus les convois à destination de l'île, certains présentant des caractéristiques du mauvais œil (signe de croix de l'informateur des PJs) avec des cheveux blancs comme la neige, des yeux de chats, des nuées d'insectes les entourant et une odeur de putréfaction avancée...

- **Pour les Baillis :** l'île de Crab Key, autrefois d'une grande valeur, n'a plus beaucoup d'intérêt. Les effondrements d'il y a quinze ans ont grandement fait baisser sa valeur foncière. Et même si aucun événement similaire ne s'est reproduit depuis, aucun Bailli n'aurait investi pour l'acheter. Celui qui l'a fait est soit un fou, soit un sage car il aura profité d'une sacrée dévaluation.

## **Acte V - Crab Key Island :**

Quarrel peut emmener les personnages jusqu'à l'île. Voyager de jour risque de les faire repérer par les tourelles, enquêter de nuit favorise les rencontres avec les chasseurs nocturnes. Quarrel y croit dur comme fer et refusera de se balader sur l'île de nuit. Du fait du jeu des marées, il est préférable d'embarquer juste avant que tombe la nuit et de dormir sur l'île grâce aux drogues de Mama Nimbayé en attendant le matin.

Si les PJs refusent de boire la potion, les choses vont sérieusement se compliquer car la légende dit vrai, ils verront quelques centaines de créatures décharnées et agressives, ressemblant vaguement à des oro'ym en plus monstrueux, se diriger vers eux, en ignorant les dormeurs. Les chasseurs nocturnes ont les mêmes caractéristiques que les craquenuits (Livre de Base, p.277) si ce n'est qu'ils sont attirés par les créatures éveillées - ils ressemblent vaguement à des Oro'ym et sont armés de harpons, de haches et de cimenterres.

### **Un réveil enchanteur :**

Le matin, les PJs seront réveillés par le chant d'une jeune femme. Ouvrant les yeux, ils verront émerger de l'ondée une incarnation de Vénus qui chante en contemplant les coquillages et autres crustacés qu'elle a pêchés. Honeychild, la fille du Gouverneur a l'habitude de pêcher très tôt le matin sur les îles aux alentours. C'est la première fois qu'elle vient sur cette île. Elle sera enchantée de rencontrer les PJs, jusqu'à ce qu'une vedette de patrouille s'approche et commence à tirer sur le groupe avec des blasters. A moins d'être devenus suicidaires, les PJs peuvent se rendre, plonger ou s'enfoncer dans l'île.

S'ils résistent, ils sont repérés et capturés à l'aide de filets aux abords d'un marécage par un véhicule équipé d'un lance-flammes. Quarrel sera carbonisé sous les yeux de Honeychild et des personnages.

S'ils plongent, ils rejoindront le dédale (cf. plus bas), s'ils fuient ils s'enfonceront dans les marécages jusqu'aux ruines.

### **Fuite dans le dédale :**

Sous l'île existent de nombreux vestiges de la civilisation oro'ym. Des vieux bâtiments écroulés, des amas de pierres et de nombreuses grottes qui s'enfoncent sous l'île. Le tout forme un véritable labyrinthe où attendent, tapis dans l'ombre, les prédateurs marins les plus féroces : d'énormes barracudas qui attaqueront les PJs. Lors du combat, s'il n'est pas mort brûlé vif précédemment, Quarrel sera peut être amené à donner sa vie pour protéger un PJ.

Plus tard, les bouteilles menaçant de tomber à court d'oxygène, les PJs tomberont sur une statue qui devrait évoquer la photo trouvée dans la chambre de Strangeways. La grotte qui se situe derrière permet de remonter à l'air libre... à l'intérieur du repaire du Dr No, où ils seront immédiatement mis en joue par une dizaine d'hommes armés de lasers. Ils sont aussitôt mis aux arrêts.

#### **Les murènes venimeuses :**

De puissants poissons carnivores mesurant entre 1,40 et 2,30 m.

Corps : Force 3, dextérité 4, Endurance 5

Intellect : Intelligence 1, perception 2, Tech 0

Compétences : Combat à mains nues, Discrétion, Esquive

Armes : dents (2 DMG), barbillons venimeux (2 DMG si les dommages passent l'armure, le venin est injecté) provoquant une paralysie musculaire. La victime doit réussir un jet d'Endurance + Stoïcisme où être paralysée pendant 2 rounds. Si elle est piquée plus d'une fois, les effets sont cumulatifs, Plus de trois piqûres entraîne une paralysie des fonctions motrices et respiratoires.

### **Fuite dans les ruines :**

Dans les marais, la progression sera de plus en plus difficile. Les marécages cèdent parfois la place à des sables mouvants. Quelques pans de murs abandonnés, sur lesquels se prélassent des crocodiles, témoignent de l'existence d'une ville dans des temps éloignés. De nombreux serpents nagent rapidement dans l'eau.

Seule, au milieu de la jungle, se dresse encore une vieille bâtisse pyramidale. Dès qu'ils auront mis le pied sur les dalles de l'édifice, qui dissimule l'antenne de brouillage, les PJs seront cernés par une vingtaine d'hommes armés de lasers. Ils sont mis aux arrêts.

#### **Les serpents venimeux :**

Corps : Force 1, dextérité 6, Endurance 3

Intellect : Intelligence 2, perception 3, Tech 0

Compétences : Combat à mains nues, Discrétion, Esquive

Armes : crochets venimeux (2 DMG mêmes effets que les barbillons venimeux des murènes)

## **Acte VI - Dans les griffes du Dr No :**

Prisonniers du Dr No, Honeychild et les personnages passent à la décontamination avant d'être conduits à « leurs appartements » où un café drogué les attend. Il ne faudrait pas que des germes extérieurs contaminent les laboratoires du Dr No. Les « appartements » sont des cellules assez confortables dont il est difficile de s'échapper. La grille est électrifiée et des pierres ornées de symboles ésotériques absorbent l'Anima lors d'utilisation de pouvoirs occultes.

### **Une visite guidée :**

Au terme d'une longue nuit, les PJs sont introduits dans un luxueux salon où le sinistre Dr No se présente à eux. Tout en faisant preuve d'une extrême courtoisie, il leur explique qu'il travaille pour une organisation subversive, « le Spectre », et quelles sont ses intentions.

Il leur montrera le brouilleur d'ondes sub-spatiales qui utilise les pouvoirs de psychomanciens et le réacteur qui utilise les pierres radioactives (celles trouvées par Strangeways) pour produire l'énergie nécessaire au fonctionnement de sa base. Il est très fier de son travail, qui lui a permis d'exploiter d'anciens artefacts oro'ym et vao pour aboutir à cette technologie qu'il qualifiera de runique : l'alliance du minéral et de symboles de pouvoir canalisant l'énergie psychique.

Il tentera de convaincre les PJs, qu'il est un génie, que l'Empire peut certes refuser de reconnaître son œuvre aujourd'hui, mais que l'humanité l'élèvera au statut de héros quand il aura terminé son œuvre et créé des vaisseaux générant leur propre Portail de saut. Si Alexius ne veut pas le réhabiliter auprès des siens, il saura utiliser sa technologie à bon escient. Quand le Spectre aura sa flotte pouvant surgir de n'importe quel point de l'espace à n'importe quel moment, l'équilibre des pouvoirs sera à jamais modifié. Et l'œuvre du Spectre est déjà en marche...

Quand les PJs seront vraiment convaincus qu'ils ont affaire à un esprit malade, le Dr No s'intéressera par le biais de la torture aux intentions des PJs, son tortionnaire préféré étant un Avestite reconverti (résister à la torture : Endurance + Stoïcisme, à chaque échec, le torturé avoue ou répond sans mentir à la question).

### **A propos du Spectre :**

Le S.P.E.C.T.R.E. signifie littéralement **S**ecte de **P**sychomanciens pour l'**E**spionnage, le **C**ontre-espionnage, le **T**errorisme, la **R**épublique et l'**E**xtrorsion : une organisation criminelle aux ressources illimitées, fondée sur le principe des quatre pierres angulaires du Pouvoir. Son seul but est d'acquérir puissance et argent.

Ce rassemblement de criminels brillants se consacre à l'organisation et à l'exécution de complots terriblement ambitieux, sans aucune considération des conséquences qu'ils pourraient entraîner pour l'univers. A de nombreuses reprises, le SPECTRE, a manipulé les puissances mondiales et envenimé des relations déjà tendues entre les factions afin de favoriser ses propres desseins.

Le SPECTRE est une confrérie dont la force réside dans l'intégrité absolue de ses membres. L'argent, la richesse et la puissance sont les récompenses proposées à tout agent du SPECTRE qui accomplit ses missions avec succès, et la plupart de ses membres de haut niveau intègre le groupe des puissants des Mondes Connus. La dissension n'y est pas admise, le détournement des fonds de l'organisation est un crime capital et l'échec d'une mission entraîne toujours l'élimination de son exécutant.

### **L'évasion :**

Après avoir été maltraités, les personnages sont descendus dans une sombre cellule. Celle-ci présente deux sorties. La grille au plafond par laquelle ils sont entrés, et une grille au sol par laquelle la mer monte. Si la nuit est tombée, quelques chasseurs nocturnes tenteront d'attraper les PJs à travers la grille.

Quel que soit le moyen utilisé par les PJs pour s'évader, leur dernier objectif est simple... détruire la base ! Le moyen le plus radical consiste à provoquer une surchauffe du réacteur. Quelques minutes après leur évasion, celle-ci sera découverte et la base grouillera d'hommes en armes rendant l'accès au réacteur plus difficile. La moindre explosion provoquera des secousses et des éboulements, les alarmes se mettront en marche, tous les employés chercheront à fuir la base, à l'exception de la garde personnelle du Dr No (les Maraudeurs du Mysery) et du Docteur lui-même qui luttera de façon épique jusqu'au seuil critique de surchauffe du réacteur. Il parviendra à s'enfuir pour revenir se venger dans de nouvelles aventures...

L'histoire finit sur l'explosion de l'île, les PJs savourant le feu d'artifice en dérivant au loin dans un matelas pneumatique.

### **Hommes de main [et Maraudeurs] :**

Équipement : pistolet laser [fusil blaster], rapière [katana], poignard, cotes de maille [plastique]

Corps :	Force : 5[6]	Dextérité : 5[6]	Endurance : 5[6]
Intellect :	Intelligence : 4[6]	Perception : 5[6]	Tech : 4[5]
Esprit :	Introverti 5/2[4/1]	Passion 4/3[4/1]	Foi 5/2[4/1]

#### Compétences principales :

- Charme, combat à mains nues, discrétion, esquive, intimidation, mêlée, observation, tir, vigueur
- Armes de jet, Bagarre, Commandement, Conduite : véhicules nautiques, Connaissance : région, Langue : dialecte, Premiers soins, Stoïcisme, Survie, Torture

### **Dr Li Halan No :**

Description : un homme très distingué, d'une grande éducation, extrêmement mégalomane.

Cybernétique : mains cybernétiques, force accrue, bouclier énergétique, épée plasma.

Corps : Force : 3/6, Dextérité : 6 Endurance : 4

Intellect : Intelligence : 8, Perception : 5, Tech : 7

Esprit : Introverti 3/1, Passion 3/1, Ego 8/1

Compétences principales :

- Charme, combat à mains nues, discrétion, esquive, intimidation, mêlée, observation, tir, vigueur
- Alchimie, Alphabet technoteyrien, Bibliothèque, Communication : éloquence, commandement, Fouille, Force d'âme, Machines pensantes, Rédemption Tech : high-tech, Science : Ingénierie