



SOMMAIRE

SOMMAIRE.....	1	Attaque brutale !	8
INTRODUCTION.....	1	Extraire le Traceur	9
Présentation Générale	1	Le Flash qui révèle tout !	9
Histoire	3	Les Inquisiteurs.....	9
Accroche : Un réveil Etrange	3	ACTE III : OPÉRATION SPÉCIALE	10
ACTE I : LE COMPLEXE	4	Retour au Complexe	10
Le Complexe	4	Entrer dans un Cargot	10
Une Salle de Garde	4	Un Voyage dans l'espace	10
Un Entrepôt	5	La seconde Base.....	11
Un Bureau	5	La Confrontation.....	11
L'Armurerie.....	5	DÉNOUEMENT	11
Le Hangars	6	La Bataille	11
Un Premier Flash	6	ANNEXES.....	13
Rejoindre la Ville.....	7	Personnages Non-Joueurs.....	13
ACTE II : DES CLONES !	7	Personnages Joueurs	17
Don Juan Villalobos Dulcinea Hazat	8	Carte de Pandemonium	18
Sohria Ben Bashir Al Baksi	8	Carte du Moyeu.....	19
Illuminatus Jorus	8	Les Flashs du Premier Acte	19
		Le Flash du Deuxième Acte	20

INTRODUCTION

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

PETIT MOT DE L'AUTEUR

Ce scénario est organisé en actes et en scènes. Un acte regroupe un ensemble de scènes ayant un point commun, se déroulant sur un certain temps et impliquant un thème propre à celui-ci. Ce peut être, par exemple, un voyage avec ses péripéties, une soirée à la cours avec ses intrigues ou la prise d'assaut d'une base avec ses difficultés.

Les scènes, quant à elles, décrivent une situation à un moment donné en un lieu donné avec des intervenants. Ce peut être, si l'acte décrit un voyage, une attaque de pirates dans l'espace ou un moment de roleplay avec un PNJ ou même entre PJs, tout comme ce peut être un affrontement, la visite d'un lieu particulier, etc...

Ce principe permet de présenter les éléments importants du scénario en laissant le soin au Meneur de Jeu de meubler l'entre scènes et l'entre actes à sa convenance. Enfin, au sein d'un d'acte des scènes peuvent être optionnelles. Tout dépend des objectifs en terme de temps qu'a défini le Meneur pour terminer le scénario. Ces scènes rajoutent à la couleur locale et leur suppression n'empêche pas l'intrigue d'avancer.

Si besoin est vous pouvez me contacter à l'adresse suivante : elbj@wanadoo.fr ou aller sur mon site : <http://fadingsunsjdr.free.fr/>

Bon jeu !

SYNOPSIS

L'action se déroule sur **Pandémonium**.

Les PJs se réveillent dans des cuves nutritives. Ce n'était pas prévu mais un technicien débutant a fait une mauvaise manipulation qui a entraîné le vidage des cuves. A peine sortis ils sont agressés par des hommes de la sécurité de la base où ils se trouvent et qui veulent les remettre dans les cuves. Obligés de fuir ils ne savent ni où ils sont, ni comment ils y sont arrivés. Mais lors d'une pause dans les couloirs du complexe leurs souvenirs commencent à revenir. Il leur semble que la veille au soir ils étaient dans une sorte de fête privée. Plus tard ils réaliseront que tout ceci s'est passé un mois plus tôt. Après moult péripéties ils arrivent à sortir du complexe aux commandes d'un véhicule. Ils se retrouvent dans une zone désolée et doivent affronter les patrouilles lancées à leur recherche en espérant rejoindre le **Moyeu** au plus vite. L'Acte 1 se termine quand ils arrivent à la ville en question. Heureux ils espèrent pouvoir enfin se reposer...

Une belle surprise les attend quand ils essayeront de reprendre une vie normale. Manifestement, pour tout le monde, ils n'ont jamais disparu, pire encore ils sont toujours présents... enfin leurs doubles sont présents. Inévitablement les PJs auront l'occasion d'en voir ou d'en rencontrer un. Mais une question se pose : qui est vraiment le clone ? A ce moment d'autres souvenirs ressurgissent. Pendant la soirée ils ont été invités à se joindre à l'un des invités qu'ils n'arrivent pas à identifier. Leurs rêveries sont interrompues par des hommes armés qui essayent de les tuer. Soit parce qu'ils y pensent eux même, soit suite à l'interrogatoire de l'un des agresseurs, les PJs auront à se faire retirer un « traceur » implanté dans leur corps auprès d'un médecin. Pendant l'opération de l'un d'eux, un ultime souvenir revient dans lequel il visualise parfaitement la personne qui les a emmenés ailleurs : **Juan Sharn Decados**. Malheureusement une rapide enquête leur permettra de savoir qu'il est reparti de la planète. Il y a fort à parier que durant cet acte les PJs ne se seront pas forcément montrés particulièrement discrets. Certains auront peut être essayé de contacter leur double. Toujours est-il qu'ils se font arrêter par des **Inquisiteurs** sur la fin de l'Acte 2.

Menés devant un trio d'**Inquisiteurs** par un groupe de **Frères d'Arme**, les PJs sont interrogés longuement et font l'objet de quelques rituels théurgiques destinés à détecter le mal et la corruption en eux. Plusieurs fois l'**Inquisiteur Avestite** parle de la peine de mort pour les clones mais ses deux compagnons sont plus modérés. Le problème qui leur est posé est qu'il leur est impossible de savoir qui est le clone de qui. Un **Bailli** présent est l'avocat des PJs, il propose que les PJs aident à élucider cette affaire le plus discrètement possible. Accompagnés d'un **Frère d'Arme** ils devront aller espionner le complexe laboratoire pour en apprendre plus. Mais une fois arrivés sur place ils se rendent compte que celui-ci est presque vide et que les derniers vaisseaux cargot sont sur le point de partir. Le **Frère d'Arme** leur demande de prendre avec eux un traceur et de monter à bord, lui, de son côté, va prévenir les autorités. Après avoir évité les dernières patrouilles surveillant le décollage, ils partent dans l'espace dans l'un des cargots. A l'intérieur de celui-ci ils pourront trouver d'autres cuves dont une renfermant un clone, ou l'original, de l'**Avestite zélé**. Après quelques jours de voyage leur vaisseau arrive à destination. Manifestement ils n'ont franchi aucun portail. Ils se posent et le déchargement commence. Les PJs repèrent le **Noble Decados** qui supervise tout ceci, accompagné d'un **Aurige** et d'un scientifique. Quelles que soient leurs actions il serait bon qu'ils se fassent capturer pour être menés devant ce trio. Le **Noble**, en bon « grand méchant », leur avouera son plan avant de vouloir les tuer. C'est là que la cavalerie arrive, des vaisseaux de l'Empire et **Decados** bombardent le complexe et débarquent des hommes. Il s'en suit une grande bataille à laquelle les PJs peuvent participer. L'Acte 3 se termine par un combat entre le **Noble Decados** et l'un des PJs **Noble** de préférence.

Pendant l'Épilogue les PJs se retrouvent de nouveau devant le trio d'Inquisiteurs, accompagné du Bailli et d'un représentant des Phénix Impériaux. Ce dernier s'oppose aux propositions peu raisonnables pour la santé des PJs et les invite à faire un choix : soit ils deviennent des Phénix, soit ils se retrouvent entre les mains de l'inquisition. On leur précise que ceux de leurs doubles qui avaient été mis au courant de cette affaire seraient informés de leur mort. S'ils décident de devenir des Phénix alors ils changeront d'identité.

HISTOIRE

Un Noble Décados, **Juan Sharn Decados**, désire augmenter son pouvoir militaire. Pour cela il a décidé de créer une armée de clones (comme dans Star Wars !) de diverses personnes compétentes dans divers domaines. Grâce à un système inventé par un Ingénieur, **Gil Trenok**, non seulement il peut obtenir des clones en peu de temps mais aussi il est possible de réaliser une copie / transfert de mémoire afin que les clones aient les connaissances des originaux. Cette technique avait été inventée lors de la **Seconde République** mais l'Eglise s'était farouchement opposée à son utilisation et le projet était demeuré secret. Avec la **Chute** il fut abandonné jusqu'à ce que **Gil** trouve des informations très complètes et du matériel à ce sujet. Le troisième élément de cette affaire fut un Aurige, **Mark**, qui fut séduit par les promesses de richesse de **Juan** et qui fournit les compléments matériels nécessaires. Par la suite il devraient aussi fournir des armes.

Le projet a donc été mis en place sur **Pandémonium**. Dans une zone éloignée et plutôt désertique. C'est là que le scientifique a installé le premier complexe laboratoire. Pendant plusieurs années des expériences furent réalisées jusqu'à ce que le résultat soit correct. Dans le même temps un second complexe sur **Chance** fut construit pour servir de centre d'entraînement et de reconditionnement pour les clones.

ACCROCHE : UN REVEIL ETRANGE

Les premières sensations des personnages sont la chaleur et le fait d'être dans un liquide. Puis vient le froid au fur et à mesure que le liquide s'écoule du haut vers le bas puis l'apesanteur quand leurs pieds nus touchent le sol. Ils ouvrent les yeux doucement et voient...

Ils sont dans un cylindre transparent qui déforme leurs perceptions. A l'extérieur se trouve une pièce plongée dans une semi-obscurité où une multitude de lumières de diverses couleurs brillent ou clignotent. De part et d'autre de leur cuve ils voient d'autres cuves dans lesquelles se trouvent d'autres personnes. Elles sont dans le même état : la cuve se vide, ils sont nus et portent un respirateur sur le visage. Un mouvement dans la pièce attire leur attention, il semble que quelqu'un s'agite fébrilement, passant devant les lumières et pestant. C'est alors que la cuve de chaque PJ commence à s'ouvrir.

La première chose à faire est un jet de **Perception + Observation** pour se rendre compte de la situation :

- ✓ **Echec** : le PJ est désorienté et ne peut rien faire.
- ✓ **1 pt de Victoire (PV)** : le PJ se rend compte qu'il est dans une sorte de laboratoire. Un homme semble s'agiter dans la pièce en pestant et jurant.
- ✓ **+ de 1 PV** : le PJ comprend ce que dit l'homme : « qu'ai-je fait, merde, comment est-ce qu'on réactive les cuves, ils vont se réveiller ... ».

L'homme est un **Technicien Débutant** dont les caractéristiques sont données ci-contre. Il ne remarque pas tout de suite que les cuves sont en train de s'ouvrir mais dès qu'un personnage met un pied dehors sans être discret (jet simple : **Dextérité + Discrétion**, il suffit de réussir), le technicien le remarquera. Il prendra alors un large sourire cachant difficilement son stress en nette

TECHNICIEN DEBUTANT	
Corps	Force (+3) - Dextérité (+3) - Endurance
Intellect	Intelligence (+5) - Perception (+4) - Tech
Esprit	Extraverti (+1) / Introverti (+4) - Passion (+4) / Calme (+1) - Foi (+1) / Ego (+4)
Compétences innées	
Charme (+3) Combat mains nues (+3) Discrétion (+3) Esquive (+3) Intimidation (+3) Mêlée (+3) Observation (+5) Tir (+3) Vigueur	
Compétences acquises	
Alphabet : TechnoTeyrien Réd Tech : Electricité (+3) Réd Tech :	
Armure	Vêtements épais (1 d)
Vitalité	-10 -8 -6 -4 -2 TTTTTTTTTTTTTTTTTT - - - -

AGENT DE SECURITE	
Corps	Force (+5) - Dextérité (+5) - Endurance
Intellect	Intelligence (+3) - Perception (+5) - Tech
Esprit	Extraverti (+4) / Introverti (+2) - Passion (+4) / Calme (+1) - Foi (+1) / Ego (+4)
Compétences innées	
Charme (+3) Combat mains nues (+5) Discrétion (+3) Esquive (+4) Intimidation (+5) Mêlée (+5) Observation (+4) Tir (+5) Vigueur	
Compétences acquises	
Connaissance de la rue (+2) Stoïcisme (+1)	
Combat	
Revolver Petit Calibre (.32) - Masse - Coup de Poing - Coup de Pied - Prise - Charge - Esquive	
Équipement	
Badge d'identification	
Armure	Vêtements matelassés (2 d)
Vitalité	-10 -8 -6 -4 -2 TTTTTTTTTTTTTTTTTT - -

augmentation et appuira discrètement (jet Tech + Observation pour s'en rendre compte) sur une alarme.

Deux gros bras, des **Agents de Sécurité**, armés de masses débarquent dans la minute qui suit. Dans un premier temps ils essayent de calmer les PJs et les invitent à les suivre jusqu'à une salle de repos en leur précisant que le docteur va venir. Si les PJs ne se montrent pas coopératifs ils vont s'énerver et essayer de les assommer. Le technicien, quant à lui, va essayer de fuir.

A la fin de la scène les PJs se rendent compte qu'ils sont dans une sorte de complexe, nus, qu'ils ont fait l'objet d'expériences et que leur réveil était une erreur... une seule alternative : fuir !

ACTE I : LE COMPLEXE

Cet acte décrit un ensemble d'endroits que les PJs peuvent trouver dans le complexe. Il n'y a pas de linéarité dans l'enchaînement des scènes mis à part celle du **Hangars**, qui devrait être l'endroit où les PJs se rendront pour sortir, et **Rejoindre la Ville** qui marque la fin de l'acte. Vous êtes libre d'organiser les scènes comme vous l'entendez. Aucun plan du complexe n'est fournis, ce n'est pas utile car l'action doit primer sur le « porte-salle-montre-trésor ».

LE COMPLEXE

Bon ! Les PJs sont dans un complexe souterrain de plusieurs niveaux. Leur seule chance de survie est de sortir au plus vite en remontant, mais ça ils ne le savent pas forcément. Autrefois ce lieu était une gigantesque mine aujourd'hui abandonnée ce qui fait que lors de leur exploration ils passeront de lieux aux parois métalliques et bien éclairées à des zones sombres taillées dans la roche ainsi que des couloirs, presque des boyaux, soutenus par du bois pourrissant.

L'ambiance est très pesante. Il y règne une odeur forte, mélange de renfermé et d'éther. Parfois les PJs se sentent mal à l'aise, ils manquent d'air l'espace d'une seconde ou se sentent oppressés. Il est important de faire ressentir une ambiance menant à la claustrophobie.

Dans le complexe ils peuvent rencontrer deux genre de personnes : les **techniciens** et les **agents de sécurité**. Les premiers comme les seconds sont au service de la **Guilde des Recruteurs** et **Juan**, par l'intermédiaire de **Mark**, paye très cher pour avoir des travailleurs de confiance et discrets. En cas de confrontation les techniciens essayent de sauver leur vie et les agents résistent sans pour autant se montrer fanatiques.

Interrogés par les PJs, qu'ils soient **Torturés**, **Intimidés** ou **Baratinés** les techniciens leur apprendront qu'ils sont au service d'un **Seigneur de la famille Sharn** et qu'ils ont été recrutés par un certain **Mark, un Aurige**. Ils travaillent avec un **Ingénieur** nommé **Gil Trenock**. Au sujet des cuves, les Techniciens essayent de raconter une histoire farfelue de nouveau procédé de soins des cellules, pour finalement avouer qu'il est question de faire des analyses biologiques et bactériologiques, il n'y a que s'ils sont acculés dans les derniers retranchements de leur résistance aux interrogatoires qu'ils pourront dire la vérité : le **clonage**. Ainsi les PJs peuvent, s'ils se débrouillent bien, se douter qu'ils ont fait l'objet d'une expérience de clonage. Au pire ils se croiront infectés par une maladie. Arf ! Arf ! Arf !

Brerf les scènes suivantes décrivent certains lieux du complexe qui peuvent être sympas à visiter...

UNE SALLE DE GARDE

Les PJs tentent de fuir le complexe. Ils suivent un couloir qui les mène en haut d'une passerelle dans une salle. En bas se trouvent cinq gardes occupés à discuter entre eux. La pièce est nue et trois autres portes permettent de sortir.

- ✓ La première est à hauteur des PJs mais sur le mur opposé. Il faut franchir la passerelle et risquer de se faire repérer par les agents de sécurité. Pour cela il faut faire un jet simple de **Dextérité + Discrétion** contre un seuil de **6 réussites** des gardes (c'est à dire que j'ai fait 6 sur le jet de D20 ce qui est inférieur à Perception + Observation des Gardes). S'ils ne sont pas détectés ils

AGENT DE SECURITE	
Corps	Force (+5) - Dextérité (+5) - Endurance
Intellect	Intelligence (+3) - Perception (+5) - Tech
Esprit	Extraverti (+4) / Introverti (+2) - Passion (+4) / Calme (+1) - Foi (+1) / Ego (+4)
Compétences Innées	
Charme (+3) Combat mains nues (+5) Discrétion (+3) Esquive (+4)	
Intimidation (+5) Mêlée (+5) Observation (+4) Tir (+5) Vigueur	
Compétences acquises	
Connaissance de la rue (+2) Stoïcisme (+1)	
Combat	
Revolver Petit Calibre (.32) - Masse - Coup de Poing - Coup de Pied	
Prise - Charge - Esquive	
Equipement	
Badge d'identification	
Armure	Vêtements matelassés (2 d)
Vitalité	-10 -8 -6 -4 -2

atteignent sans encombre la porte. S'ils sont détectés et que visiblement ils n'ont rien à faire là (par exemple ils n'ont pas eu l'idée de revêtir des tenues de gardes lors d'une scène précédente), les Agents de Sécurité ouvrent le feu. S'ils sont détectés mais qu'ils sont en position pour pouvoir bluffer les gardes, plusieurs oppositions sont possibles :

- Ils essaient de les **Intimider** en se faisant passer, par exemple, pour leurs supérieurs : jet de **Extraverti + Intimidation** contre **Ego + Stoïcisme (5)** des gardes (un seul jet pour tous les gardes). Donnez des bonus et malus de roleplay s'il y a lieu.
 - Ils essaient de les **Duper** en racontant une histoire à dormir debout : jet de **Extraverti + Baratin** contre **Intelligence + Baratin (3)** des gardes (un seul jet suffit). Donnez des bonus et malus de roleplay s'il y a lieu.
 - User de **Charme** s'utilise comme une compétence complémentaire de **Baratin**.
- ✓ La seconde et la troisième portes sont au niveau des gardes. Il est impossible de les atteindre sans se faire remarquer. De plus il faut emprunter un escalier métallique qui part du haut de la passerelle jusqu'en bas.

UN ENTREPÔT

Voilà nos chers PJs qui débarquent dans une gigantesque caverne. Celle-ci est très bruyante et enfumée. Tout autour d'eux s'activent des machines, des bras robots, des tapis roulants, des compresseurs, des soudeurs, etc... Quelques techniciens sont présents et s'assurent que le tout fonctionne. Ils sont protégés par des patrouilles de deux agents de sécurité.

L'entrepôt est un véritable labyrinthe et les PJs vont très vite se retrouver perdus. En faisant un jet sous **Intelligence + Observation** (réussite simple) ils découvriront que des cuves identiques aux leurs sont fabriquées ici.

Si vous souhaitez leur faire monter un peu leur stress, prévoyez une rencontre avec des Agents de Sécurité. D'un autre côté il ne faut pas non plus s'acharner.

UN BUREAU

Les PJs passent par une porte et se retrouvent dans un bureau. Une machine pensante s'y trouve. Quelqu'un de compétent pourra l'utiliser. Pour cela un jet en Tech + Machines Pensantes permettra d'apprendre des choses intéressantes :

- ✓ **Echec** : le personnage n'arrive pas à utiliser l'ordinateur qui s'arrête brutalement. Seul un jet de **Tech + Haute Technologie** peut le faire démarrer à nouveau.
- ✓ **1 – 2 PV** : le personnage accède à un plan de la base et comprend qu'il faut monter pour sortir. Il apprend aussi quel est le meilleur chemin et enfin se rend compte que la base est située dans une zone désertique et qu'un véhicule serait crucial pour s'en sortir.
- ✓ **3 – 4 PV** : non seulement le PJ apprend les informations précédentes mais en plus il tombe sur une série de codes d'accès qui leur permettra de passer plus facilement par la suite (bonus de +2 à la compétence pour toute tentative de déverrouillage d'une serrure électronique du complexe).

L'ARMURERIE

Les Pjs tombent sur une armurerie protégée par 2 agents de sécurité. Ceux-ci sont un peu mieux équipés que leurs confrères. Dans l'armurerie le matériel suivant peut être trouvé :

- ✓ 6 couteaux
- ✓ 10 masses
- ✓ 3 épées larges
- ✓ 4 neutralisateurs

AGENT DE SECURITE	
Espèce	HUMAIN
Citation	"Identifiez vous... !"
Description	
Un gros bras entraîné et vicieux !	
Corps	Force (+6) - Dextérité (+8) - Endurance (+5)
Intellect	Intelligence (+5) - Perception (+5) - Tech (+6)
Esprit	Extraverti (+4) / Introverti (+1) - Passion (+1) / Calme (+5) - Foi (+1) / Ego (+3)
Compétences innées	
Charme (+3) Combat mains nues (+5) Discrétion (+3) Esquive (+4) Intimidation (+6) Mêlée (+6) Observation (+4) Tir (+7) Vigueur (+3)	
Compétences acquises	
Alphabet : Teyrien Conduite : Véhicule terrestre (+2) Connaissance de la rue (+3) Enquête (+1) Fouille (+1) Pistage (+1) Premiers Soins (+2) Réd Tech : Mécanique (+2) Survie (+1)	
Anima	-----
Combat	
Poignard - Revolver Cal.Moyen (.40) - Coup de Poing - Coup de Pied - Prise - Charge - Esquive	
Equipement	
Automatique cal moyen - Armure de cuir clouté	
Armure	Cuir Clouté (5 d)
Vitalité	-10 -8 -6 -4 -2 -----

- ✓ 3 révolvers calibre moyen
- ✓ un fusil d'assaut
- ✓ un pistolet mitrailleur
- ✓ un fusil laser
- ✓ 60 cartouches et deux chargeurs pour le fusil d'assaut
- ✓ 100 cartouches de calibre moyen (pour les révolvers et le pistolet mitrailleur)
- ✓ deux piles de rechange pour le fusil laser
- ✓ 4 plastrons de cuir
- ✓ une demi-armure de plaques en plastique
- ✓ un cuir clouté

Mais avant de pouvoir y entrer il faut se débarrasser des agents et ouvrir la porte codée électroniquement (ce qui demande une réussite de Tech + Crochetage).

TECHNICIEN DEBUTANT	
Corps	Force (+3) - Dextérité (+3) - Endurance
Intellect	Intelligence (+5) - Perception (+4) - Tech
Esprit	Extraverti (+1) / Introverti (+4) - Passion (+4) / Calme (+1) - Foi (+1) / Ego (+4)
Compétences Innées	
Charme (+3) Combat mains nues (+3) Discrétion (+3) Esquive (+3) Intimidation (+3) Mêlée (+3) Observation (+5) Tir (+3) Vigueur	
Compétences acquises	
Alphabet : TechnoTeyrien Réd Tech : Electricité (+3) Réd Tech :	
Armure	Vêtements épais (1 d)
Vitalité	-10 -8 -6 -4 -2 ~ ~ ~ ~ ~

AGENT DE SECURITE	
Espèce	HUMAIN
Citation	"Identifiez vous... !"
Description	
Un gros bras entraîné et vicieux !	
Corps	Force (+6) - Dextérité (+8) - Endurance (+5)
Intellect	Intelligence (+5) - Perception (+5) - Tech (+6)
Esprit	Extraverti (+4) / Introverti (+1) - Passion (+1) / Calme (+5) - Foi (+1) / Ego (+3)
Compétences innées	
Charme (+3) Combat mains nues (+5) Discrétion (+3) Esquive (+4) Intimidation (+6) Mêlée (+6) Observation (+4) Tir (+7) Vigueur (+3)	
Compétences acquises	
Alphabet : Teyrien Conduite : Véhicule terrestre (+2) Connaissance de la rue (+3) Enquête (+1) Fouille (+1) Pistage (+1) Premiers Soins (+2) Réd Tech : Mécanique (+2) Survie (+1)	
Anima	~ ~ ~ ~ ~
Combat	
Poignard - Revolver Cal.Moyen (.40) - Coup de Poing - Coup de Pied - Prise - Charge - Esquive	
Equipement	
Automatique cal moyen - Armure de cuir clouté	
Armure	Cuir Clouté (5 d)
Vitalité	-10 -8 -6 -4 -2 ~ ~ ~ ~ ~

LE HANGARS

Cette scène est destinée à être jouée pour faire sortir les PJs du complexe. Ils débouchent dans un gigantesque hangars où une dizaine de véhicules terrestres sont à l'arrêt. Il y a quelques techniciens de maintenance et quatre agents de sécurité. L'un des véhicules est en marche et son conducteur en est à l'extérieur.

Plusieurs choix s'offrent aux PJs. Le premier est de se précipiter pour prendre le véhicule toujours allumé pour s'enfuir. Le second serait de se faufiler discrètement à l'extérieur. Le choix est déterminant quant à la scène qui suit. En effet leur « traversée du désert » sera différente s'ils sont à pied ou dans un transport.

Les agents de sécurité sont du même type que ceux de l'armurerie (voir ci-contre). Pour le technicien il a les caractéristiques standard.

UN PREMIER FLASH

SITUATION

Durant cet acte, au moment de votre choix, chaque personnage aura un flash. Ils peuvent très bien l'avoir à des moments différents, voire même et surtout, lors d'une situation stressante. Si cela est nécessaire faite faire un jet de Introverti + Stoïcisme au personnage qui subit le flash s'il est engagé dans une telle situation. Le personnage sera déboussolé et ne pourra rien faire d'autre que se défendre pendant 4 rounds moins un round par point de victoire au jet précédent. Les textes des flashes sont donnés ci-dessous mais ils se trouvent aussi en annexe pour être distribués aux joueurs le moment venu.

SOHRIA

Tu as soudainement un flash. Tu es dans cette soirée, oui cette soirée qui s'est déroulé hier... enfin tu ne sais plus trop car ton esprit est embrouillé. Tu te rappèle que tu y allais suite à l'invitation d'un noble... un Décados, le Marquis Enis Sharn certainement... tu devais « représenter » l'Ordre. D'autant que le Marquis est très intéressé par les travaux réalisés sur le second Portail de Saut. Tu parles à quelqu'un... difficile de lui mettre un visage car ton esprit est embrumé. Il porte une bague magnifique, elle est verte et brillante sous la lumière. La musique est trop forte dans cette soirée... elle t'agresse les oreilles... il te propose de venir discuter plus calmement dans une soirée privée... la bague, un symbole... Décados, c'est un noble Décados... tu l'as certainement déjà vu car tu es détendu... tu acceptes. aah ! Tu as désormais mal à la tête.

DON JUAN VILLALOBOS DULCINEA HAZAT

Tu as soudainement un flash. Tu es dans cette soirée, oui cette soirée qui s'est déroulé hier... enfin tu ne sais plus trop car ton esprit est embrouillé. Un nom et un visage te reviennent : Ingrid Hawkwood, c'est une belle Comtesse résidant sur Pandémonium que tu courtises depuis plusieurs mois. Elle se trouvait à cette soirée, il y avait d'autres invités mais tout est flou. Un homme s'approche de vous deux. Tu as une attitude respectueuse avec lui, tu n'arrives pas à te souvenir son visage, il porte des habits verts et noirs. Il parle... parle d'une soirée privée... vous êtes invités tous les deux, Ingrid et toi... elle accepte... tu ne peux pas refuser... tu acceptes... aah ! Tu as désormais mal à la tête.

ILLUMINATUS ESKATONIQUE

Tu as soudainement un flash. Tu es dans cette soirée, oui cette soirée qui s'est déroulé hier... enfin tu ne sais plus trop car ton esprit est embrouillé. Il y a le Comte Enis Sharn Decados et d'autres invités, des Nobles, d'autres religieux et des Guildiens. Ton esprit est embrumé... qui est cet homme qui vient te parler ? Un Noble, il ressemble beaucoup au Comte, tu n'arrives pas à bien te souvenir de son visage mais cette ressemblance est une impression qui te reste. Il te parle de la terraformation... vaste sujet... intéressant... il s'y connaît semble-t-il... il y a trop de musique violente ici... il te propose de discuter lors d'une soirée privée... tu acceptes de l'accompagner... tu n'es pas le seul à accepter... aah ! Tu as désormais mal à la tête.

REJOINDRE LA VILLE

Les PJs ont réussi à ressortir du complexe soit discrètement à pied, soit moins discrètement (encore que) à bord d'un véhicule. Il leur faut désormais faire un choix de direction et le plus logiquement serait de rejoindre le Moyeu. Il se trouve à environ deux jours de véhicule ou cinq jours de marche vers le nord est. Le prêtre Eskatonique dispose du pouvoir permettant de se repérer sur une planète et cela sera d'une grande utilité.



Pendant le trajet décrivez le paysage roccailleux et désertique, les vents parfois très violents qui battent la plaine et mangent les roches. L'atmosphère est très tenue chaque jour de voyage ils devront faire un jet de **Endurance + Vigueur** ou **Intelligence + Survie** (le meilleurs des deux) pour éviter de perdre un point de Vitalité. Les points ainsi perdus seront régénérés au rythme d'un par jour dès qu'ils auront accès à de l'eau et de la nourriture. Le jet de **Survie** a cela d'intéressant qu'il peut être complémentaire aux autres. En effet il suffit de réussir un point de victoire par jour pour qu'une personne tienne le coup. Mais un personnage ayant réalisé plusieurs Points de Victoire lors de son jet de **Survie** peut « distribuer » les points au-delà du premier à d'autres personnages sous la forme de bonus au seuil de réussite. Ainsi si un personnage fait trois Points de Victoire il pourra les répartir en +2 ou deux fois +1 pour faciliter le jet de **Vigueur** d'autres personnages.

ACTE II : DES CLONES !

Bon ! Voilà les PJs rentrés au Moyeu. Normalement ils ne savent pas qu'ils sont des clones et ils vont donc tout naturellement essayer de rentrer chez eux. Etant donné qu'ils ont quand même

vécu cette expérience ensemble et qu'ils ne savent toujours pas pourquoi ils se sont retrouvés dans ces cuves, il y a fort à parier qu'ils vont garder contact.

Les scènes suivantes sont propres à chaque personnages et doivent être réglées très vite sous peine de faire baisser le rythme de la partie. En tant que **Meneur de Jeu** vous êtes libre de les arranger comme vous l'entendez, de les zapper, d'en rejouter, etc... L'important est que les PJs apprennent qu'ils sont peut être des clones.

DON JUAN VILLALOBOS DULCINEA HAZAT

Notre cher Comte, **Don Juan Villalobos Dulcinea Hazat**, dispose d'un **Réseau d'Informateurs**, d'un **Contact** chez les **Fouinards** et d'un **Allié Bailli**. Il y a de fortes chances qu'il essaye d'entre en contact avec eux pour tirer les choses au clair. De plus il voudra certainement se rendre chez lui. Fort heureusement son autre « lui » n'est pas là actuellement. Il s'est absenté deux jours avant pour aller chasser plusieurs jours dans les plaines désertiques de **Pandémonium**. Néanmoins les domestiques du Comte lui demanderont certainement pourquoi il revient si tôt de la chasse, ainsi que d'autres choses dont je vous laisse l'initiative pour lui faire comprendre qu'il y a un « autre » **Don Juan** à sa place. Son attitude éveillera certainement les soupçons et il y a fort à parier qu'un domestique ira en parler à un prêtre Orthodoxe. **Don Juan** voudra peut être revoir la belle **Ingrid**, il lui faut se rendre à sa demeure où il apprend qu'elle est partie à la chasse... avec lui !



SOHRIA BEN BASHIR AL BAKSI

En tout état de cause **Sohria** devrait rentrer à la **Maison des Ingénieurs**. Elle est accueillie par **Moody** un Ingénieur relax spécialisé dans les champs d'énergie qui permettent aux machines de terraformation de modifier une planète, les autres Ingénieurs sont en missions actuellement. Celui-ci est particulièrement étonné de la voir car elle est normalement sensée se trouver sur le **Second Portail** du système. Elle y est partie il y a deux semaines et ne doit rentrer qu'après une mission d'un mois. **Moody** étant un ami de **Sohria**, elle n'a rien à craindre de lui, de plus si elle lui raconte son histoire de labo, de cuves et de possible clonage il ne prendra pas peur, après tout ce sont des techniques réprouvées par l'**Eglise** mais que tout scientifique aimerait étudier. Néanmoins il lui dit de ne pas rester ici car les **Confesseurs Orthodoxes** ne traînent jamais loin et ils pourraient poser des problèmes. D'ailleurs l'un d'eux va être prévenu par la confession d'un jeune Ingénieur qui aura entendu des bribes de la conversation.

Sohria voudra peut être contacter **Les Enfants de la Psyché**, le **Convent** auquel elle appartient. Elle est accueillie par **Jonas**, le chef du **Convent**. Celui-ci ne peut pas faire grand chose pour l'aider, il ne dispose ni des pouvoirs ni des contacts qui pourraient la mettre sur une piste. Il lui dit néanmoins de se méfier car des **Inquisiteurs** seraient arrivés il y a quelques jours pour une raison inconnue.

ILLUMINATUS JORUS

Notre cher **Illuminatus** devrait se rendre à la **Chapelle Eskatonique**. Elle a l'aspect d'une grande maison de style gothique à trois étages. De nombreuses statues de gargouille sont disposées sur les façades et deux prêtres eskatoniques portant de grandes capes capuchonnées en gardent l'entrée. L'aspect austère et inquiétant de la chapelle remplit bien sa fonction : écarter les curieux. Car derrière cet aspect sombre se trouve une communauté de prêtres eskatoniques qui apprécient de pouvoir travailler dans le calme et la quiétude.

Il y est accueilli par l'**Illuminatus Sekmer** qui, vous l'aurez deviné, s'étonne de sa présence car il devait être actuellement sur le site de construction de la **Cathédrale Orthodoxe**. Il lui pose quelques questions sur les raisons de sa présence. Un jet sous **Extraverti** + **Baratin** devrait permettre de se débarrasser de ce curieux. Néanmoins si le PJ raconte son histoire, l'**Illuminatus** prendra un visage horrifié et le chassera en le traitant d'abomination.

Après cet événement, en mettant la main dans l'une de ses poches, notre cher PJ trouvera un document sur lequel est écrit que trois **Inquisiteurs** sont arrivés il y a peu. Le PJ devrait comprendre que **Sekmer** devait faire ça mais qu'il essaye de le protéger comme il peut.

ATTAQUE BRUTALE !

A un moment ou un autre les PJs vont certainement se réunir pour confronter leur terrible découverte : il y a des clones à leurs places, à moins qu'eux même soient des clones. Bref ! C'est à ce moment qu'interviennent des hommes de **Juan Sharn Decados**. Ils sont fermement décidés à éliminer les PJs et ils leur tendent un piège. Grâce à des traceurs implantés dans le corps des PJs, ils suivent leurs déplacement et choisissent le meilleurs moment pour attaquer. Ils sont 4 et déterminés. Interrogés ils pourront avouer en échange de la vie sauve qu'ils ont été payés par un Aurige nommé Mark et qu'ils ont pu les retrouver grâce à une boussole électronique. Grâce à un jet en Tech + Redemption Tech : **Electronique** les PJs qui étudient la boussoles comprendront qu'ils ont un traceur sur eux.



EXTRAIRE LE TRACEUR

Retirer cette chose du corps ne vas pas être de tout repos, il faut trouver un médecin qui puisse faire ça vite et bien et surtout avant que d'autres hommes de main ne débarquent. Un jet en **Intelligence + Connaissance de la Rue** permet de localiser celui qui pourra réaliser l'opération. Chaque personnage devra faire un jet en **Endurance + Vigueur**. Ils perdront 4 points de vitalité moins les Points de Victoire de leur jet. En effet une opération « Vite fait ! Bien fait ! » n'est pas sans conséquence.

Il y a néanmoins une autre possibilité : **Sorhia**, l'Ingénieur, est **Psychomancienne** et peut user de son pouvoir **Assèchement du Vis** qui absorbera toute l'énergie du traceur et le rendra définitivement

inopérant (voir le livre des règles page 150).

HOMME DE MAIN	
Corps	Force (+7) - Dextérité (+6) - Endurance (+5)
Intellect	Intelligence (+4) - Perception (+8) - Tech (+3)
Esprit	Extraverti (+5) / Introverti (+1) - Passion (+5) / Calme (+1) - Foi (+0) / Ego (+4)
Compétences innées	
Charme (+4) Combat mains nues (+5) Discrétion (+4) Esquive (+5) Intimidation (+5) Mêlée (+3) Observation (+4) Tir (+5) Vigueur (+4)	
Compétences acquises	
Alphabet : Teyrien Baratin (+4) Connaissance de la rue (+5) Enquête (+2) Jeu (+1)	
Combat	
Revolver Cal.Moyen (.40) - Poignard - Coup de Poing - Coup de Pied - Prise - Charge - Esquive	
Armure	Vêtements matelassés (2 d)
Vitalité	-10 -8 -6 -4 -2
PNJ 1	TM TM TM TM TM TMTMTMTMTM ~ ~ ~ ~ ~
PNJ 2	TM TM TM TM TM TMTMTMTMTM ~ ~ ~ ~ ~
PNJ 3	TM TM TM TM TM TMTMTMTMTM ~ ~ ~ ~ ~
PNJ 4	TM TM TM TM TM TMTMTMTMTM ~ ~ ~ ~ ~

LE FLASH QUI RÉVÈLE TOUT !

Ce flash n'intervient que sur un personnage : l'**Illuminatus Jorus**. En effet celui-ci dispose d'un don qui lui permet d'avoir des visions. C'est ce qui va faciliter les choses. Le texte ci-dessous est disponible en annexe pour être donné au joueur.

Une salle, des invités, tous ceux avec lesquels tu vis actuellement cette étrange aventure. Ils sont tous là. Il y a d'autres personnes, difficile de les reconnaître tu le les connais pas mais leurs visages te semblent familiers. Pourtant l'une de ces personnes se détache, c'est le maître de maison, il est grand, ses longs cheveux noirs descendent dans son dos. Il porte des habits verts et noirs et une bague verte brillante à son doigt. Tu le reconnais, c'est un Decados, le fils du Marquis Enis Sharn Decados, c'est... Juan Sharn Decados.

LES INQUISITEURS

Cette scène intervient juste après le flash de l'**Illuminatus**. Les PJs sont soudainement entourés par une dizaine de ' portant épées et fusils laser. Trois personnes, l'**Evêque Solys**, le **Diacre Samuel** et le **Diacre Trévors**, se détachent du groupe. C'est l'**Evêque** qui prend la parole et demande aux PJs de jeter leurs armes au sol et de les suivre. Une rapide estimation de la situation laisse entendre que les Pjs risquent beaucoup à ne pas optempérer. Ils sont menés jusqu'à la **Chapelle Orthodoxe**. Là, dans une salle bien gardée leur « procès » va commencer. Un **Bailli** est présent : **Semter Lograk** ainsi que le chef des **Frères d'Arme** : **Moine Eloan d'Aragon**.

On peut dire qu'il y a trois partis : **Trevors** l'**Avestite** et **Samuel** l'**Eskatonique** sont pour l'élimination de ces « choses » qui sont des clones. Le **Bailli Lograk** et le **Moine Eloan** n'en sont pas sûr et demandent à ce que les PJs fassent leurs preuves. L'**Evêque** demande aux PJs de s'expliquer, sa voix sera déterminante.

Après avoir patiemment écouté ce qu'avaient à dire les PJs ils se retirent tous dans une autre salle pour délibérer. Les Pjs restent sous bonne garde parmi les Frères d'Arme qui ne leur adressent pas la parole.

Une demi-heure après le conseil revient et l'Evêque annonce sa décision. Les PJs devront retourner au laboratoire d'où ils sont venus en compagnie du Moine Eloan pour trouver des preuves de ce qu'ils avancent.

ACTE III : OPÉRATION SPÉCIALE

RETOUR AU COMPLEXE

Les PJs se retrouvent donc en compagnie du Moine Eloan à bord d'un véhicule de transport. Tous ont reçu l'équipement suivant s'ils en avaient besoin : un **Plastron de Cuir** (défense : 4), une **Arme de Mêlée** de leur choix, un **Revolver** du calibre de leur choix (petit, moyen ou gros) et trois **Chargeurs** pleins. Des rations et trois **Medpacs** contenant chacun 5 doses d'**Elixir** sont dans le véhicule ainsi qu'un **Fusil à Pompe** chargé de balles.

Le trajet est beaucoup plus rapide car le véhicule est mieux adapté. Au bout d'une journée de trajet intense et chaotique ils s'arrêtent à environ un kilomètre du laboratoire. Le reste doit être fait à pied pour éviter de se faire repérer. Une demi-heure après, les voilà proches du complexe. Trois gros **Cargots spatiaux** sont posés devant. La base est en train d'être vidée et tout est chargé dans les cargots. A l'arrivée des PJs le premier décolle et le second semble presque plein.

Eloan jure silencieusement puis rajoute qu'il s'en doutait et que les tergiversations de ces Inquisiteurs leur ont fait perdre du temps. Il propose aux PJs un plan. Il rentre au plus vite au **Moyeu**. Pendant ce temps eux pénètrent dans l'un des cargots pour se rendre à leur destination car plus rien d'intéressant ne doit se trouver dans le labo. Les Pjs n'ont pas vraiment le choix...

ENTRER DANS UN CARGOT

Lors de l'approche des PJs le second cargot décolle. Il ne leur reste que le troisième. Quelques gardes sont encore présents mais semblent pressés de partir et leur vigilance s'est atténuée. Les PJs doivent réaliser un jet de **Dextérité + Discrétion** opposé à un **Seuil de Réussite** de 5 pour s'approcher sans se faire remarquer puis un jet de **Vigueur + Acrobatie** pour se hisser sur la rampe de déchargement qui commence à se relever petit à petit. Ils peuvent bien entendu s'entre aider, les **Points de Victoire** de l'un pouvant servir de bonus au **Seuil de Réussite** de l'autre. S'ils se font repérer deux gardes les tirent comme des lapins et il vaut mieux les abattre avant de terminer de monter ou pendant celle-ci (attention au malus en cas d'actions multiples : -4 pour chaque action quand on fait deux actions et -6 quand on en fait trois).

UN VOYAGE DANS L'ESPACE

Au sein de la soute du cargot les PJs ont l'opportunité de faire plusieurs choses. Il y a tout plein de matériel et des cuves dans lesquelles baignent des personnes qu'ils ne connaissent pas (sauf réussite d'un jet voir ci-dessous), il y a aussi une **Machine Pensante** débranchée.

- ✓ **Fouiller** : sur un jet de **Perception + Fouille** ils découvrent que dans une cuve la personne ressemble au **Diacre Trévors du Temple Avestite**. C'est d'ailleurs sa copie conforme. Cette découverte est capitale car elle leur permettra certainement de sauver leur peau à la fin du scénario.
- ✓ **Utiliser la Machine Pensante** : la première chose à faire est un jet de **Tech + Redemption Tech : Electricité**. Une fois ceci fait il faut faire un jet en **Tech + Machine Pensante**. La qualité des informations dépend des points de victoire de ce jet :
 - **1 PV** : toute l'opération scientifique de clonage est supervisée par un certain **Gil Trenock**.
 - **2 PV** : cette opération est en deux phases : remplacer des personnes importante à des postes clefs pour prendre le contrôle de la planète et créer une armée de clones.



- **3+ PV** : une seconde base existe sur la planète **Chance** du système de **Pandémonium** où l'armée de clones est constituée. La **Phase I** de l'opération est en cours et quelques personnalités ont déjà été clonées.

Note : comme on peut s'en rendre compte ils ne savent toujours pas s'ils sont des clones ou pas. Il est important que le doute subsiste et qu'ils fassent les hypothèses qu'ils veulent.

Au sujet de **Gil Trenok** tout membre de la Ligue peut faire un jet de **Introverti + Enquête**. En cas de réussite ils se souviennent que c'était un Professeur de l'**Académie Interrata** qui a été renvoyé pour avoir réalisé des recherches dangereuses qui mettaient en péril l'autonomie de l'**Académie** si les autorités religieuses les découvraient.

Au bout de quatre jours de voyage les PJs sentent l'entrée en atmosphère du cargot.

LA SECONDE BASE



Le cargot atterrit sur **Chance** et la procédure de déchargement commence. C'est aux PJs d'improviser quant à leur discrétion (voir ci-dessous « **Une Patrouille** »). Ils se retrouvent sur une planète désertique à l'atmosphère assez ténue. Tous doivent faire un jet de **Endurance + Vigueur** avec **Intelligence + Survie** en complémentaire pour ceux qui ont la compétence. En cas d'échec toutes leurs actions **Physiques** ont un **malus de -2** du fait des conditions atmosphériques particulières de la planète.

Les trois cargots se sont posés à côté d'une base formée de trois coupoles de verre cerclées de métal (voir image ci-contre). Un gigantesque sas d'entrée permet d'entrer dans la première coupole sans interférer avec l'intérieur de celle-ci. Les deux autres sont reliées à la première par des conduits. Cette obligation ralentit considérablement le déchargement ce qui permettra aux PJs de pouvoir s'esquiver plus aisément.

La seconde chose qu'ils remarquent est un vaisseau spatial de petite taille mais suffisamment vaste pour accueillir des passagers qui est posé à côté de la première coupole. Deux hommes en sortent : **Mark l'Aurige** et **Juan Sharn Decados** que tous reconnaitrons cette fois ci. C'est bien lui qui les a tous invités à une petite « sauterie » et qui semble être la cause de tous les événements. Un troisième homme, **Gil Trennock** les rejoint peu de temps après.

Laissez les PJs essayer de faire deux trois trucs avant de faire intervenir la patrouille.

LA CONFRONTATION

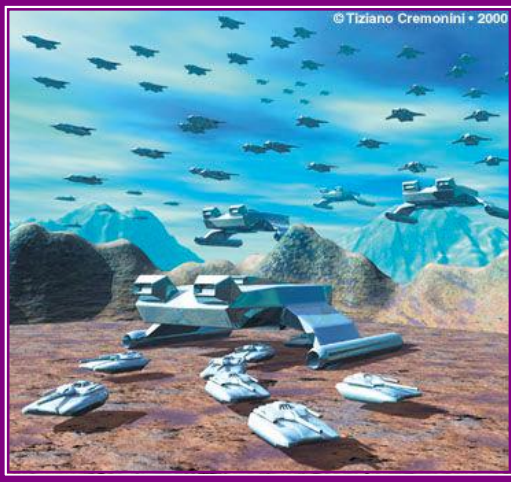
Alors que les PJs observent le déchargement ou les trois compères, ils sont repérés par une patrouille de cinq gardes. Ils seront sommés de se rendre et de déposer les armes. Soit les PJs optent pour la paix et ils seront menés devant le noble **Juan Sharn Decados**, soit ils résistent et un combat s'engage. Dans ce dernier cas les compères s'approcheront pour voir ce qui se passe et interviendront peut être.

S'ils sont capturés et menés devant le noble, les PJs pourront avoir une discussion avec lui avant de mourir. Comme tout bon méchant qui se respecte **Juan Sharn Decados** leur explique ses plans : « *Conquérir Pandémonium puis d'autres planètes pour sa gloire et celle de sa famille, renverser l'Empereur Alexius et devenir lui même Empereur.* »

N'hésitez pas à faire un peu durer la discussion pour que les PJs se rendent bien compte qu'ils sont en face d'un fou dangereux. Puis, quand le moment est venu et qu'il donne l'ordre de les tuer, une explosion met tout le monde à terre, dans le ciel trois vaisseaux de débarquement approchent lentement du sol sous couvert d'un bombardement orbital. La cavalerie arrive !

DÉNOUEMENT

LA BATAILLE



Les gardes n'ont pas eu le temps de lier les mains des personnages mais ils leur ont confisqué leurs armes et objets tendancieux. Le bombardement cause un chaos général. Techniciens et gardes courent dans tous les sens et l'attention des trois méchants est attirée quelques instants ailleurs. Chaque PJ a le droit de faire un jet de **Calme + Observation**. En cas de réussite ils peuvent agir lors d'un round de surprise. Ils sont entourés de 5 gardes armés et de leurs trois adversaires. Ceux qui ont réussi leur jet ont un bonus de +4 pendant le round de surprise pour toute attaque ou manoeuvre opposée à un adversaire.

Le round suivant la situation redevient normale. Les gardes réagissent normalement et attaquent les PJs. Pendant ce temps **Gil Trenock** court dans tous les sens en hurlant et pleurant, **Mark** se précipite vers son vaisseau posé un peu plus loin (50 mètres) et **Juan**

Sharn Decados défie en duel l'un des deux nobles parmi les PJs. Il n'est pas fou et son objectif est d'empêcher ces gêneurs de lui poser problème dans sa fuite. A un moment ou un autre, soit qu'il ait éliminé les deux nobles en combat, soit qu'il se rende compte qu'il n'a pas l'avantage, il essaiera de fuir vers le vaisseau où **Mark** l'attend et le couvre de son arme. Pendant le combat il n'hésitera pas à utiliser son pouvoir de **Décharge de Vis** qu'il canalise grâce à son arme pour porter des coups mortels.

Pendant ce temps des troupes débarquent près de la base et commencent à l'investir. Elles portent le blason **Impérial** et sont accompagnées de **Frères d'Armes** menés par le **Moine Eloan d'Aragon**. La situation est très vite réglée car les hommes de **Juan Sharn** ne font pas le poids face à des soldats entraînés et déterminés.

Une fois la bataille terminée les PJs sont rappatriés sur le vaisseau **La Voyageuse**. Ils sont menés dans une salle où les trois inquisiteurs, le frère d'arme, le bailli et un **Chevalier Errant** nommé **John Hawkwood** les attendent. La question de leur véritable identité se pose toujours et rien ne permet d'affirmer qu'ils soient les clones car **Gil Trenock** a été retrouvé mort dans les ruines de la base. Les **Inquisiteurs** sont toujours déterminés à leur faire longuement expier leur état, le **Bailli** et le **Frère d'Arme** les défendent. C'est aux PJs de tenter de les convaincre de... de quoi au fait ? Ils ne savent toujours pas la vérité. Au final c'est le **Chevalier Errant** qui aura le dernier mot. Il prend les PJs à son service le temps que l'affaire soit éclaircie et qu'un spécialiste de **Ligueheim** puisse venir pour faire éclater la vérité.

The End !

ANNEXES

PERSONNAGES NON-JOUEURS

JUAN SHARN DECADOS



Espèce	HUMAIN
Citation	"Je vous prie de détourner le regard sans quoi vous vous en passerez à l'avenir !"
Description	
Toujours bien habillé et gardant sa rapière à portée de main, il ne porte néanmoins pas de vêtement voyant. Généralement ils sont assez sobres : noir, bleu foncé, vert foncé.	
Corps	Force (+5) - Dextérité (+8) - Endurance (+6)
Intellect	Intelligence (+4) - Perception (+6) - Tech (+4)
Esprit	Extraverti (+1) / Introverti (+4) - Passion (+3) / Calme (+4) - Foi (+1) / Ego (+4)
Compétences innées	
Charme (+5) Combat mains nues (+4) Discrétion (+4) Esquive (+5) Intimidation (+6) Mêlée (+7) Observation (+3) Tir (+5) Vigueur (+6)	
Compétences acquises	
Acrobatie (+3) Alphabet : Teyrien Baratin (+1) Concentration (+1) Connaissance : Maison Hazat (+2) Empathie (+1) Etiquette (+5) Fouille (+1) Premiers Soins (+2) Torture (+2)	
Atouts et Handicaps - Qualités et Défauts	
Soupçonneux - Vaniteux - Conscience Coupable - Le Boss - Noblesse - Bâtard - Investissements -	
Pouvoirs Occultes	
Endurcissement (LDR148) - Renforcement (LDR148) - Accélération (LDR148) - Cuirasse (LDR148) - Changement de Taille (LDR148) - Intuition (LDR144) - Sentiment (LDR144)	
Psi (+5) / Pulsions (+0) - Théurgie (+0) / Hubris (+0)	
Anima	TM T M T M T M T M T M ~ ~ ~ ~ ~
Combat	
Parade - Coup d'Estoc - Coup de Taille - Attaque en dégainant - Désarmement - Feinte - Pistolet Blaster -	
Equipement	
Armure	Synthésoie (4 d) - de Duel (5/10 - 15 coups)
Vitalité	-10 -8 -6 -4 -2 TM T M T M T M T M T M ~ ~ ~ ~ ~

GIL TRENOK, INGÉNIEUR



Espèce	HUMAIN
Citation	"J'œuvre pour la science moi Monsieur... je n'ai pas de temps à perdre !"
Description	
Cet homme est particulièrement gros et traîne à se déplacer. Il semble toujours porter la même tenue de scientifique de la 2° République et transpire en permanence et abondamment.	
Corps	Force (+3) - Dextérité (+5) - Endurance (+3)
Intellect	Intelligence (+9) - Perception (+7) - Tech (+8)
Esprit	Extraverti (+1) / Introverti (+6) - Passion (+1) / Calme (+5) - Foi (+1) / Ego (+5)
Compétences innées	
Charme (+3) Combat mains nues (+3) Discrétion (+3) Esquive (+3) Intimidation (+3) Mêlée (+3) Observation (+4) Tir (+3) Vigueur (+3)	
Compétences acquises	
Alchimie (+5) Alphabet : Technoteyrien Baratin (+1) Bibliothèque (+3) Bureaucratie (+2) Concentration (+3) Connaissance de la rue (+1) Empathie (+4) Enquête (+6) Force d'Arme (+1) Machine Pensante (+5) Médecine (+6) Premiers Soins (+6) Réd Tech : Haute Technologie (+7) Réd Tech : Electricité (+4) Science : Génétique (+7) Science : Biologie (+2) Science : Physique (+3) Xénoempathie (+1)	
Atouts et Handicaps - Qualités et Défauts	
Novateur - Inquiétant - Orgueilleux - Subtil - Curieux - Mécano de Génie - Mauvais menteur - Commission - Liquidités - Cloîtré	
Pouvoirs Occultes	
Aucun	
Psi (+0) / Pulsions (+0) - Théurgie (+0) / Hubris (+0)	
Anima	TM T M T M T M T M ~ ~ ~ ~ ~
Combat	
Couteau - Electro-arme - Mini-Laser	
Equipement	
Armure	Vêtements matelassés (2 d)
Vitalité	-10 -8 -6 -4 -2 TM T M T M T M T M ~ ~ ~ ~ ~

MARK, AURIGE



Espèce	HUMAIN
Citation	"Je veux bien faire décoller votre coucou mais une fois les moteurs en marche le boss c'est moi !"
Description	
Un grand gars à l'œil vif qui porte une tenue de pilote constamment.	
Corps	Force (+4) - Dextérité (+8) - Endurance (+5)
Intellect	Intelligence (+8) - Perception (+6) - Tech (+5)
Esprit	Extraverti (+7) / Introverti (+1) - Passion (+4) / Calme (+1) - Foi (+1) / Ego (+4)
Compétences innées	
Charme (+4) Combat mains nues (+4) Discrétion (+3) Esquive (+4) Intimidation (+5) Mêlée (+4) Observation (+5) Tir (+5) Vigueur (+3)	
Compétences acquises	
Acrobatie (+3) Baratin (+3) Conduite : Véhicules terrestres (+5) Conduite : Vaisseaux Spatiaux (+5) Conduite : Véhicules aériens (+5) Connaissance : Ligueheim (+1) Connaissance : Routes Stellaires (+2) Connaissance de la rue (+2) Enquête (+1) Fouille (+2) Guerre : Armes Lourdes (+1) Machine Pensante (+1) Premiers Soins (+2) Réd Tech : Mécanique (+2) Réd Tech : Electricité (+2) Scaphandre (+2) Science	
Atouts et Handicaps - Qualités et Défauts	
Curieux - Fureteur - Courageux - Insensible - Commission - Liquidités - Contrat de Passage - Contact - Réseau d'informateurs - Refuge - Grand Voyageur - Dépendance	
Pouvoirs Occultes	
Aucun	
Psi (+0) / Pulsions (+0) - Théurgie (+0) / Hubris (+0)	
Anima	TM TM TM TM ~ ~ ~ ~ ~
Combat	
Fouet - Poignard - Automatique Cal.Moyen (.40)	
Equipement	
Armure	Scaphandre (3 d)
Vitalité	-10 -8 -6 -4 -2 TM TM TM TM TM TM TM TM TM ~ ~ ~ ~ ~

DIACRE TREVORS, INQUISITEUR AVESTITE



Espèce	HUMAIN
Citation	"Soulagez votre conscience..."
Description	
Un grand homme au regard dur et insensible et au visage fermé.	
Corps	Force (+6) - Dextérité (+4) - Endurance (+8)
Intellect	Intelligence (+4) - Perception (+8) - Tech (+3)
Esprit	Extraverti (+3) / Introverti (+1) - Passion (+5) / Calme (+1) - Foi (+8) / Ego (+1)
Compétences innées	
Charme (+3) Combat mains nues (+5) Discrétion (+4) Esquive (+5) Intimidation (+8) Mêlée (+4) Observation (+6) Tir (+6) Vigueur (+5)	
Compétences acquises	
Alphabet : Teyrien Baratin (+3) Bibliothèque (+2) Conduite : Attelages (+1) Connaissance : Hérésies (+2) Connaissance : Doctrine (+1) Connaissance de la rue (+1) Empathie (+5) Enquête (+2) Force d'Ame (+1) Fouille (+4) Pistage (+1) Survie (+1) Torture (+2)	
Atouts et Handicaps - Qualités et Défauts	
Pieux - Dogmatique - Inquiétant - Insensible - Courageux - Perspicace - Ordination - Investissements	
Pouvoirs Occultes	
Vision du Cœur Fourbe (LDR165) - Odeur du Mal (LDR165) - Eguillon de la Conscience (LDR165)	
Psi (+0) / Pulsions (+0) - Théurgie (+3) / Hubris (+1)	
Anima	TM TM TM TM TM TM TM TM TM ~ ~ ~ ~ ~
Combat	
Lance Flammes - Poignard	
Equipement	
Armure	Vêtements matelassés (2 d)
Vitalité	-10 -8 -6 -4 -2 TM TM TM TM TM TM TM TM TM ~ ~ ~ ~ ~

MOINE ELOAN D'ARAGON



Corps	Force (+8) - Dextérité (+8) - Endurance (+8)				
Intellect	Intelligence (+4) - Perception (+5) - Tech (+4)				
Esprit	Extraverti (+4) / Introverti (+2) - Passion (+3) / Calme (+2) - Foi (+5) / Ego (+1)				
Compétences innées					
Charme (+5) Combat mains nues (+7) Discrétion (+5) Esquive (+5) Intimidation (+7) Mêlée (+6) Observation (+4) Tir (+8) Vigueur (+5)					
Compétences acquises					
Acrobatie (+5) Alphabet : Teyrien Concentration (+4) Conduite : Véhicule terrestre (+4) Enquête (+3) Force d'Ame (+3) Guerre : Tactiques (+2) Médecine (+1) Premiers Soins (+2) Stoïcisme (+5) Survie (+3)					
Atouts et Handicaps - Qualités et Défauts					
Discipliné - Balourd - Ordination					
Anima	TMTMTM ~ ~ ~ ~ ~				
Combat					
Parade - Griffe d'acier - Epée Large - Coup de Poing - Coup de Pied - Prise - Charge - Esquive					
Armure	Armure de Plates (10 d)				
Vitalité	-10 -8 -6 -4 -2				
PNJ 1	TM	TM	TM	TM	TM

SEMTER LOGRAK



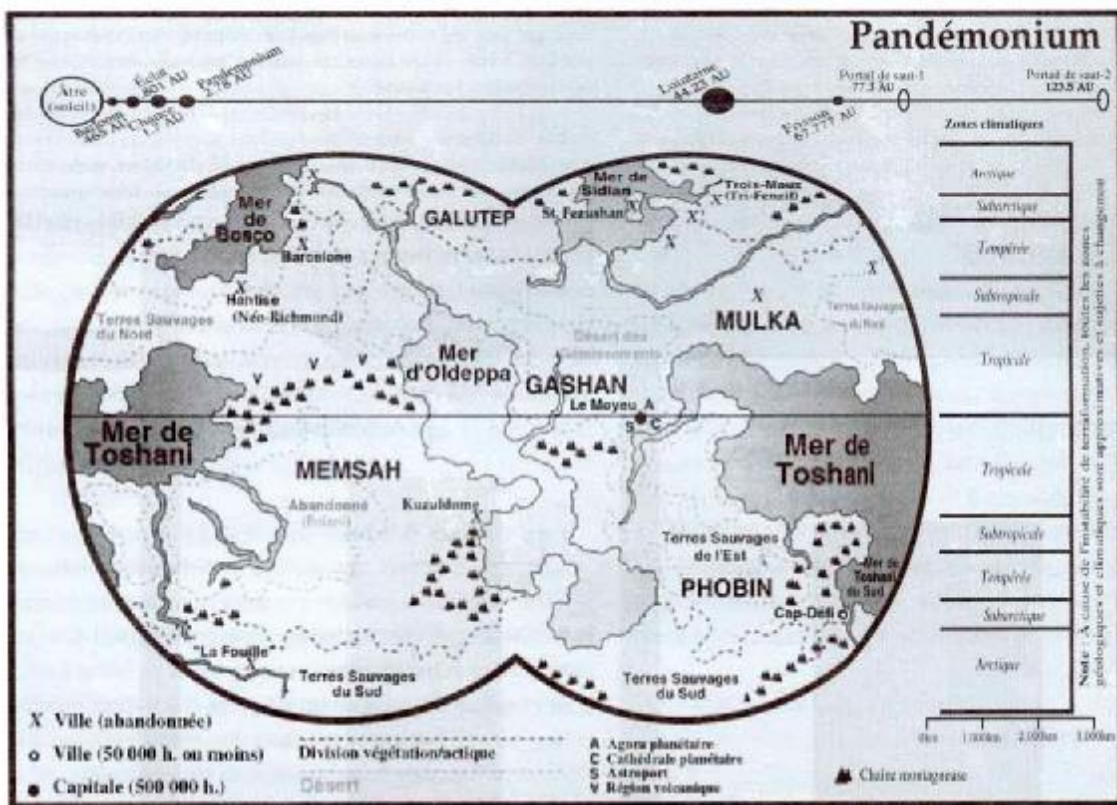
Corps	Force (+3) - Dextérité (+5) - Endurance (+4)				
Intellect	Intelligence (+9) - Perception (+9) - Tech (+5)				
Esprit	Extraverti (+8) / Introverti (+2) - Passion (+1) / Calme (+5) - Foi (+1) / Ego (+3)				
Compétences innées					
Charme (+8) Combat mains nues (+3) Discrétion (+3) Esquive (+3) Intimidation (+8) Mêlée (+3) Observation (+6) Tir (+4) Vigueur (+3)					
Compétences acquises					
Alphabet : Teyrien Alphabet : Latin Arts (+1) Baratin (+5) Bibliothèque (+4) Bureaucratie (+5) Communication : Débat (+5) Connaissance : Droit (+5) Connaissance : Agora (+6) Connaissance de la rue (+2) Empathie (+4) Enquête (+6) Etiquette (+4) Fouille (+4) Jeu (+1) Xénoempathie (+4)					
Atouts et Handicaps - Qualités et Défauts					
Cupide - Perspicace - Commission					
Anima	TMTMTMTMTM ~ ~ ~ ~ ~				
Combat					
- Coup de Poing - Coup de Pied - Prise - Charge - Esquive					
Vitalité	-10 -8 -6 -4 -2				
PNJ 1	TM	TM	TM	TM	TM

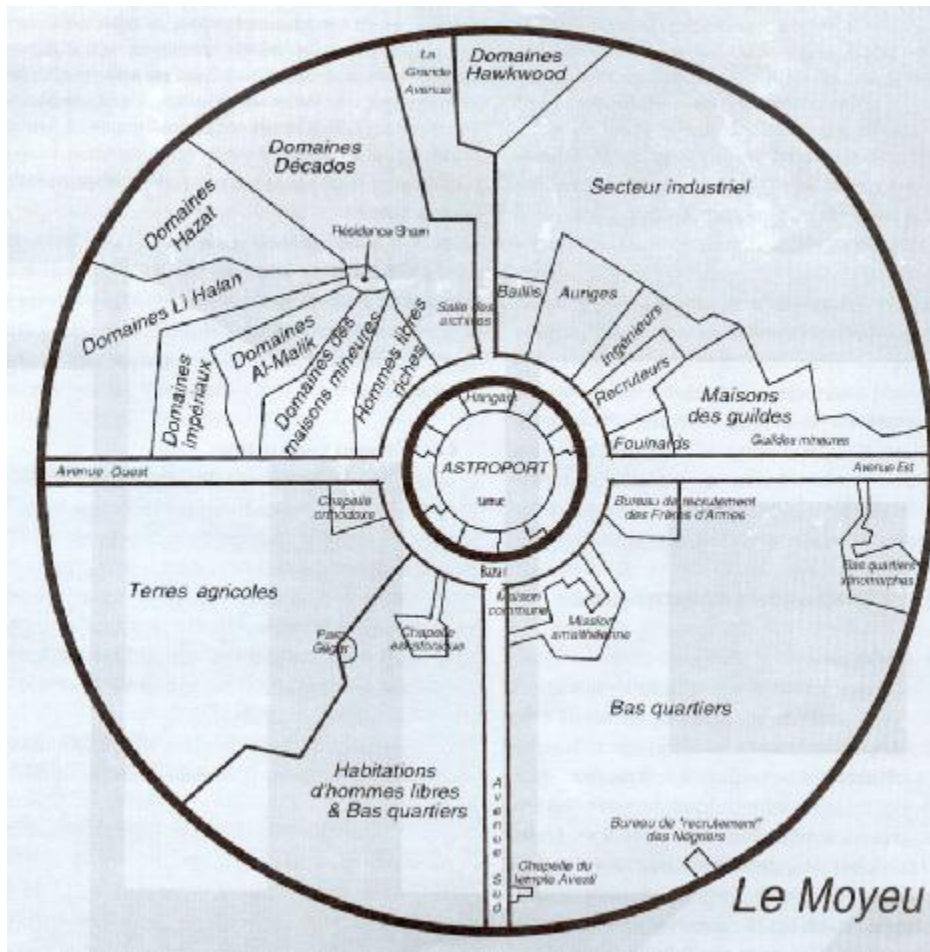
DON JUAN VILLALOBOS DULCINEA HAZAT



Description	
Gracieux, le port noble, barbe qu'il ne cesse de lisser. Sourire permanent aux lèvres, regard d'un séducteur.	
Corps	Force (+6) - Dextérité (+8) - Endurance (+8)
Intellect	Intelligence (+6) - Perception (+6) - Tech (+4)
Esprit	Extraverti (+4) / Introverti (+1) - Passion (+6) / Calme (+1) - Foi (+1) / Ego (+3)
Compétences Innées	
Charme (+5) Combat mains nues (+5) Discrétion (+5) Esquive (+5) Intimidation (+4) Mêlée (+8) Observation (+3) Tir (+5) Vigueur (+6)	
Compétences acquises	
Acrobatie (+2) Alphabet : Teyrien Communication : Commandement (+3) Conduite : Terrestre (+2) Enquête (+3) Equitation (+3) Etiquette (+2) Force d'Ame (+4) Guerre : Tactiques (+2) Premiers Soins (+2) Stoïcisme	
Atouts et Handicaps - Qualités et Défauts	
Discipliné - Vindictif - Cabotin - Soif de Combat - Orgueilleux - Casanova - Noblesse - Investissements - Endetté - Serment de Vassalité - Vendetta - Contrat de Passage - Protégé - Noir Secret - Réseau	
Anima	TMIMMIMMIMM - - - - -
Combat	
Parade - Coup d'Estoc - Coup de Taille - Attaque en dégainant - Coup de Poing - Coup de Pied - Prise - Charge - Esquive	

CARTE DE PANDEMONIUM





LES FLASHS DU PREMIER ACTE

Les doc ci-dessous sont à découper et à remettre aux joueurs le moment venu.

SOHRRA

Tu as soudainement un flash. Tu es dans cette soirée, oui cette soirée qui s'est déroulée hier... enfin tu ne sais plus trop car ton esprit est embrouillé. Tu te rappelles que tu y allais suite à l'invitation d'un noble... un Décados, le Marquis Enis Sharn certainement... tu devais « représenter » l'Ordre. D'autant que le Marquis est très intéressé par les travaux réalisés sur le second Portail de Saut. Tu parles à quelqu'un... difficile de lui mettre un visage car ton esprit est embrumé. Il porte une bague magnifique, elle est verte et brillante sous la lumière. La musique est trop forte dans cette soirée... elle t'agresse les oreilles... il te propose de venir discuter plus calmement dans une soirée privée... la bague, un symbole... Décados, c'est un noble Décados... tu l'as certainement déjà vu car tu es détendu... tu acceptes. aah ! Tu as désormais mal à la tête.

DON JUAN VILLALOBOS DULCINEA HAZAT

Tu as soudainement un flash. Tu es dans cette soirée, oui cette soirée qui s'est déroulée hier... enfin tu ne sais plus trop car ton esprit est embrouillé. Un nom et un visage te reviennent : Ingrid Hawkwood, c'est une belle Comtesse résidant sur Pandémonium que tu courtises depuis plusieurs mois. Elle se trouvait à cette soirée, il y avait d'autres invités mais tout est flou. Un homme s'approche de vous deux. Tu as une attitude respectueuse avec lui, tu n'arrives pas à te souvenir son visage, il porte des habits verts et noirs. Il parle... parle d'une soirée privée... vous êtes invités tous les deux, Ingrid et

toi... elle accepte... tu ne peux pas refuser... tu acceptes... aah ! Tu as désormais mal à la tête.

ILLUMINATUS JORUS

Tu as soudainement un flash. Tu es dans cette soirée, oui cette soirée qui s'est déroulée hier... enfin tu ne sais plus trop car ton esprit est embrouillé. Il y a le Marquis Enis Sharn Decados et d'autres invités, des Nobles, d'autres religieux et des Guildiens. Ton esprit est embrumé... qui est cet homme qui vient te parler ? Un Noble, il ressemble beaucoup au Marquis, tu n'arrives pas à bien te souvenir de son visage mais cette ressemblance est une impression qui te reste. Il te parle de la terraformation... vaste sujet... intéressant... il s'y connaît semble-t-il... il y a trop de musique violente ici... il te propose de discuter lors d'une soirée privée... tu acceptes de l'accompagner... tu n'es pas le seul à accepter... aah ! Tu as désormais mal à la tête.

LE FLASH DU DEUXIEME ACTE

Une salle, des invités, tous ceux avec lesquels tu vis actuellement cette étrange aventure. Ils sont tous là. Il y a d'autres personnes, difficile de les reconnaître tu ne les connais pas mais leurs visages te semblent familiers. Pourtant l'une de ces personnes se détache, c'est le maître de maison, il est grand, ses longs cheveux noirs descendent dans son dos. Il porte des habits verts et noirs et une bague verte brillante à son doigt. Tu le reconnais, c'est un Decados, le fils du Marquis Enis Sharn Decados, c'est... Juan Sharn Decados.