

Aventure pour *Fading Suns*



LE CONCLAVE DE GAVUNA IV

Par Jean-Baptiste Lullien

Le Conclave de Gavuna IV

Aventure pour *Fading Suns*, par Jean-Baptiste Lullien

Présentation

Gavuna IV est une petite planète « récemment » découverte par la guilde des Auriges. En fait de découverte récente, le système fait partie d'une liste dont les guildiens ont retardé la communication à l'empereur afin de se livrer à une exploration préalable ; cette liste répertorie un certain nombre de mondes qui abritaient, du temps de la République, des espèces pensantes devant être protégées. Si une grande majorité d'entre eux ont été redécouverts, certains contiennent encore des vestiges technologiques ou des ressources inexploitées que les Fouinards souhaitent s'approprier discrètement avant de communiquer au reste de l'univers les informations dont les Auriges disposent.

Gavuna IV est un de ces mondes qui ont été « mis de côté » pour en exploiter certaines richesses.

Malheureusement, une de ces « richesses », à savoir Zuu, une indigène, est parvenue à s'embarquer clandestinement sur un navire et a été recueillie par un prêtre, heureusement en rupture de ban. Avant que les guildiens n'aient le temps de réagir, l'homme a prévenu les autorités cléricales qu'il existait dans l'univers connu une nouvelle race, peut-être pensante.

L'empereur a à son tour été mis au courant de l'existence de Gavuna IV, et quoique la planète ne possède aucun intérêt stratégique majeur, il suspecte une manipulation des guildiens ; il a donc envoyé des représentants sur place avec pour mission d'effectuer une discrète enquête, sous le couvert du conclave que l'Eglise a immédiatement organisé afin de déterminer si les Gavuniens sont intelligents et, s'ils ont une âme, la manière dont il convient de la sauver.

Il faut encore ajouter que la planète, accessible uniquement par le portail d'Aylon, dans l'espace al-Malik, a attiré un de leur vaisseau de guerre et un représentant. Ce dernier, officiellement en visite de courtoisie, est en fait chargé d'estimer l'intérêt de cette petite planète, de son système solaire et de négocier auprès des autorités adéquates la cession de Gavuna à la maison al-Malik.

Pour corser encore l'affaire, plusieurs autres maisons, peu désireuses de voir une planète supplémentaire tomber dans l'escarcelle des al-Malik, ont envoyé dans l'entourage des inquisiteurs des hommes à eux.

C'est dans cette ambiance délétère que s'ouvre le conclave... Et qu'il dégénère rapidement.

Synopsis

Les Fouinards ont offert toute sorte de pacotille aux Gavuniens en échange de leur soutien et ont emmené certains d'entre eux, dont la beauté exotique offrait des perspectives de bénéfices importants, afin de les vendre de manière complètement illégale à de riches amateurs. Mais la crainte de voir des questions remonter à la surface, puis le conclave, ont limité les ambitions des Fouinards aux clients les plus riches et les plus discrets, donc aux plus beaux Gavuniens. Zuu, la sœur de Wuju, une des indigènes disparues, s'est embarquée clandestinement sur le navire guildien afin, pensait-elle, de retrouver Wuju. Elle a eu la chance de tomber sur un moine mendiant, Lasperus, qui l'a protégée et a obtenu d'elle le récit de son voyage. Il soupçonne le pire, avec raison, mais n'a pas l'influence nécessaire pour faire plus que de dénoncer les faits.

Sur ces entrefaites, l'Eglise, alertée par le témoignage du moine, organise un conclave et dépêche une foule d'enquêteurs sur place. Les guildiens, inquiets de voir tous ces gens venir fouiller dans leurs affaires, arrêtent les généreuses distributions de verroterie aux indigènes et font disparaître ceux qui pourraient témoigner de la présence de guildiens sur cette planète.

Immédiatement après, les accidents étranges commencent, tuant de plus en plus de membres de l'expédition. En même temps que les intrigues de pouvoirs ordinaires qui lient guildiens, nobles et religieux, les Gavuniens sont en effet en train de se révolter...

Le premier mouvement de cette révolte va clouer au sol les humains ; puis, alors qu'ils tentent de comprendre ce qui se passe, les indigènes vont massacrer presque tous les humains, n'épargnant que ceux qui les ont aidés. À moins qu'un petit groupe d'individus courageux et perspicaces ne parvienne à démêler la situation...

Les acteurs du drame

Les Gavuniens

Les Gavuniens ressemblent énormément aux hommes ; ils ont notamment le même système de reproduction et surtout un physique que les humains trouvent très avantageux : grands, minces, doté de deux paires de mamelles dans le cas des femelles, ils ont une physionomie semblable à celle d'un adolescent humain qui s'agrément d'une fourrure très rase, douce, dans des teintes vertes et brunes. Leurs grands yeux, trop grands et trop écartés, évoluent du brun presque noir à l'ambre clair. Ils ont une sorte de crinière qui ressemble assez à des cheveux mais pas de barbe ou de moustache en dehors de cette fourrure qui leur couvre tout le corps.

Peu farouches, ils trouvent eux aussi quelques charmes aux hommes ; plusieurs couples ont ainsi vu le jour, réunissant humains et Gavuniens avec un certain bonheur.

Les Gavuniens, apparemment paisibles, sont des carnivores intelligents capables, contrairement à ce que les observations trop superficielles des guildiens laissent penser, de se laisser aller à des actes de violence terribles. Ils possèdent d'ailleurs des griffes rétractiles et des crocs tout à fait fonctionnels.

La civilisation gavunienne a atteint un développement raisonnable, supérieur à ce que les guildiens pensent savoir d'eux : les archives dont ils ont hérité datent quelque peu. Les autochtones connaissent le feu, les outils, quoi qu'ils n'aient pas dépassé le stade de la pierre polie.

Marmalus le Juste, inquisiteur orthodoxe

Marmalus est un vieil homme qui a consacré son existence à traquer le mal dans tout l'univers. Son zèle excessif l'a fait désigner pour cette mission, qui l'emmène, espère-t-on en haut lieu, dans un coin suffisamment perdu de l'univers pour que ses frasques et les excès inévitables de son zèle fanatique puissent s'exercer dans la plus grande discrétion. Mais la situation a complètement échappé à l'Eglise, puisque l'empereur et la maison al-Malik ont jugé bon de dépêcher sur place des émissaires. Deux autres prêtres ont donc été envoyés afin de modérer les ardeurs de Marmalus, au moins le temps que l'envoyé de l'empereur reparte.

Marmalus, qui nage dans les eaux troubles de la politique ecclésiastique depuis des années, est très conscient de ce qu'il se passe et en conçoit une grande irritation, qui risque de trouver à s'exercer aux dépens des malheureux Gavuniens ; car s'il s'avère qu'ils sont intelligents et ont une âme, leur culte idolâtre les mènera tout droit à une « campagne de conversion » musclée. Marmalus est un petit homme sec, aux yeux incroyablement vifs, toujours en mouvement. Il arbore un nombre fascinant de cicatrices qui lui courent sur tout le corps.

Très conscient de son rôle et de son importance, il ne parle que pour donner des ordres. Ses rapports avec les autres religieux sont extrêmement tendus, car il ne se gêne pas pour manifester tout le mépris et la haine qu'il ressent à l'égard de ses collègues.

Sinon, Marmalus se comporte comme s'il était le seul être pur de tout l'univers : tous ceux qui l'accompagnent sont d'ignobles suppôts du mal qu'il ne côtoie que forcé et contraint, avec la plus grande répugnance.

Jaka, le faux moine, Décados

Jaka n'existe pas, ou du moins essaye d'en convaincre son entourage. Il se tient dans l'ombre de Marmalus et ne dit jamais rien exception faite d'un « oui Monseigneur » occasionnel. Il ne dit jamais non et se comporte, d'une manière générale, avec la plus grande discrétion.

Quoi qu'il ait revêtu, pour la circonstance, la bure de moines, il n'est pas plus membre de l'église que les Gavuniens. C'est un assassin semi-indépendant appartenant à la maison Décados qui s'est infiltré dans l'entourage proche de Marmalus.

C'est un homme de taille moyenne, au crâne rasé, mince mais nerveux. Du haut de ses trente-cinq années d'assassinat au service de tous ceux qui ont pu s'offrir ses tarifs, il est ici à la fois pour gagner un peu d'argent en assassinant l'inquisiteur Marmalus et pour obéir à ses maîtres Décados en ruinant les efforts du comte

Shiva al-Malik. Sous son ample robe de bure, il cache une toile polymère, un bouclier de duel, une dague à lame vibrante et un pistolet laser.

Occupation : Homme libre, assassin Décados semi-indépendant.

Citation : « Oui, votre Éminence. Sans Délai. Tout à fait. J'entends et j'obéis, Monseigneur »

Espèce : Humaine.

Armes : Fusil laser, pistolet laser, combat à main nue.

Armure : Bouclier de duel (5/10, 15 coups), toile polymère (2d, 6d contre les balles).

Corps : Force 6, Dextérité 8, Endurance 6.

Intellect : Intelligence 6, Perception 9, Tech 5.

Esprit : Extraverti 1, Introverti 7, Passion 1, Calme 5, Foi 1, Ego 3.

Compétences innées : Baratin 7, Charme 5, Combat à mains nues 7, Discrétion 8, Esquive 5, Intimidation 3, Armes de jet 7, Mêlée 7, Observation 5, Tir 6, Vigueur 5.

Compétences acquises : Crochetage 4, Connaissance de la rue 4.

Défaut : Serment de vassalité (3 points, envers les Décados).

Manceuvres d'Arts martiaux : Coup de poing expert, Coup de pied expert, Clé, Dégagement, Griffes d'acier, Étranglement.

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

Ominia, Inquisitrice corrompue

Ominia est une grande femme d'une stupéfiante beauté, à qui l'on donnerait moins de trente ans alors qu'elle en a plus de quarante. Vêtue avec un luxe outrancier, elle aime autant étaler son pouvoir que sa richesse. Mince, blonde, les mains délicates, toujours légèrement maquillée, elle incarne la grâce et le charme ; pourtant, cette apparence presque angélique est démentie à la fois par ses yeux froids, d'un bleu de glace et par son lance-flammes ; qu'elle ne quitte jamais et qu'elle caresse de temps en temps d'un mouvement presque compulsif.

La réputation d'Ominia en matière de cruauté n'est plus à faire et la sévérité de ses jugements l'on fait connaître dans une bonne partie de l'empire.

Ce que peu de gens savent, c'est qu'Ominia s'est vendue, il y a longtemps, aux guildiens. Un accident de lance-flammes l'avait horriblement défigurée. Elle a fait appel à eux pour, dans le plus grand secret, réparer les dégâts... Et même améliorer les choses. Cette trahison la tourmente terriblement ; sa manière d'expier consiste à condamner le plus d'hérétiques possible le plus durement possible. Ce sont les Fouinards qui ont intrigué afin qu'elle fasse partie de cette mission ; en effet, si par malheur un accident arrivait à l'inquisiteur Marmalus, Ominia prendrait la tête du conclave, ce qui leur en donnerait le contrôle ou peu s'en faut.

Occupation : Évêque du Temple Avesti, inquisitrice.

Citation : « Je crois que vous n'avez pas compris à qui vous vous adressez. Et cela ne peut signifier qu'une seule chose. Comme il est dit dans les Écritures, « Connais l'église et la lumière de ses ordres pour connaître la pureté de la foi ». Vous ne les connaissez pas, votre foi ne doit donc pas être si pure... Brûlez, alors ! »

Espèce : Humaine.

Armes : Lance-flammes.

Armure : Aucune.

Corps : Force 5, Dextérité 6, Endurance 6.

Intellect : Intelligence 7, Perception 8, Tech 4.

Esprit : Extraverti 6, Introverti 3, Passion 7, Calme 2, Foi 5, Ego 5.

Compétences innées : Baratin 7, Charme 10, Intimidation 7, Observation 7, Tir 6.

Compétences acquises : Alphabet (latin), Alphabet (teyrien), Communication (commandement) 6, Concentration 5, Empathie 6, Enquête 5, Étiquette 5, Force Mentale 9, Fouille 4, Langue (latin), Torture 5.

Défaut : Vaniteuse (-2 Introverti en face d'un flatteur).

Anima : 7.

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

Vunius Convertus le philosophe, chapelain de l'ordre eskatonique

Vunius Convertus est un chapelain de quarante ans, spécialisé dans l'ethnologie et la philosophie. Toujours calme, toujours aimable, il porte sur les êtres qui l'entourent un regard distant, trop peut-être, mais bienveillant. C'est lui qui doit calmer le jeu et empêcher que Marmalus ne mette la planète à feu et à sang, une

mission d'autant plus délicate et importante depuis que deux navires de guerre se sont mis en orbite autour de Gavuna IV, offrant à son fanatique collègue les moyens qui auraient pu lui faire défaut.

Il ne s'en inquiète guère, pourtant : pour lui cette mission est surtout une bonne occasion de pratiquer l'ethnologie, sa passion.

Habillé d'une bure usée quoique d'une propreté rigoureuse, il n'abandonne jamais sa besace, qui contient tout l'attirail nécessaire à observer les fascinants mystères de la galaxie : jumelles, bouclier énergétique standard (on n'est jamais trop prudent), carnet de notes, carnet de croquis et une dizaine de crayons.

En dépit de son apparente utilité, Vunius Convertus refuse de s'impliquer dans quoi que ce soit. En cas de problème, il prend la fuite ou fait le mort, mais ne se battrait pour rien au monde. Il se garde bien de fournir le moindre avis et apparaît comme l'homme le plus modéré qui soit.

Lasperus, le moine mendiant idéaliste

Lasperus n'est qu'un malheureux moine égaré en plein milieu d'une intrigue qui le dépasse complètement. La seule chose qu'il sait, c'est qu'il doit protéger les Gavuniens à tout prix, non seulement des ignobles manipulations des guildiens, mais aussi des foudres de l'inquisition. Témoin unique et choyé par toutes les parties dont aucune ne se satisfait de son témoignage et qui veulent toutes le faire revenir sur certaines de ses déclarations, le moine est surtout le seul traducteur dont dispose le Conclave, qui n'a aucune confiance ni dans les guildiens, ni dans les autochtones.

Lasperus est un homme entre deux âges, aux yeux entourés de fines rides qui lui donne un air perpétuellement enjoué. En ce moment, il est pourtant loin d'être heureux ; au contraire il craint fort pour sa vie et plus encore pour celle des malheureux Gavuniens.

Sa robe en lambeaux (qui est pourtant la plus belle dont il dispose) ne paye vraiment pas de mine. Son attitude, déférente au point d'en paraître craintif, évolue progressivement vers le courage désespéré d'un homme qui sait qu'il n'a aucune chance et se lance dans la bataille sans espoir, uniquement mené par ses convictions et son sens moral.

Lasperus est un non-violent qui refuse le combat ; si on l'attaque, il meurt. Ce serait malheureux, car c'est la seule personne qui parle le Rrrul, la langue des Gavuniens.

La baronne Vestirale Hazat, représentante de l'empereur, capitaine du *Lumière de l'Empire*

La baronne Vestirale Hazat est une fière capitaine de vaisseau qui à l'immense honneur de servir sous les ordres directs de l'empereur – un fait sur lequel elle insiste lourdement. La seule ombre au tableau, ce sont les instructions qu'elle a reçues afin de mettre la puissance de feu de la Lumière de l'Empire au service du conclave si celui-ci décide de détruire les Gavuniens. Ces êtres lui paraissent tout à fait inoffensifs et elle répugne à les attaquer avec des armes contre lesquels ils ne peuvent rien.

La baronne est une petite femme très musclée, aux cheveux prématurément blanchis rassemblés en un chignon serré. Ses yeux clairs sont le seul élément détendu, voire rieur de sa personne : sa bouche mince, ses traits épais perpétuellement figés dans une expression de froide indifférence semblent taillés dans le roc.

En dépit de ses mensurations relativement modestes, la baronne est une redoutable combattante qui maîtrise le Talon d'acier et est connue pour être une excellente duelliste. Ce qui ne gâche rien, elle est aussi, à ses heures perdues, une bonne tireuse et un stratège de renom. Son service à la cour impériale lui a appris la seule vertu qui aurait pu lui manquer : elle est désormais une intrigante rompue aux usages du pouvoir.

Occupation : Baronne, envoyée de l'empereur.

Citation : « Vous avez osé toucher à un de mes hommes ! Vous m'en rendrez raison, et j'espère bien avoir l'occasion de répandre vos vilaines entrailles sur le sol... Je suis envoyée par l'empereur lui-même, avec un ordre direct de sa main ! »

Espèce : Humaine.

Armes : Toutes celles dont elle peut avoir besoin.

Armure : Armure de plaque plastique (10d, -1 en Dextérité et Vigueur), bouclier de bataille (5/20, 30 coups).

Corps : Force 8, Dextérité 8, Endurance 10.

Intellect : Intelligence 7, Perception 8, Tech 6.

Esprit : Extraverti 5, Introverti 3, Passion 5, Calme 5, Foi 5, Ego 5.

Compétences innées : Charme 5, Combat à mains nues 9, Discrétion 3, Esquive 9, Intimidation 7, Mêlée 8, Observation 5, Tir 7, Vigueur 8.

Compétences acquises : Bureaucratie 5, Conduite (Vaisseau stellaires) 7, Connaissance (réseaux stellaires) 6, Communication (commandement) 9, Concentration 5, Empathie 6, Enquête 5, Étiquette 5, Force Mentale 7, Guerre (tactique) 7, Stoïcisme 5.

Défaut : Protectrice (-2 Calme quand un de ses hommes est menacé).

Anima : 5.

Manceuvre de combat : Toutes à concurrence de son niveau.

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

Le comte Shiva al-Malik, capitaine du Profitable Puissance

Le comte est dans une situation difficile. Alors qu'il effectuait une livraison de drogue dans la plus parfaite illégalité, il a été soudainement dépêché sur Gavuna, étant le plus proche navire al-Malik aux environs. Il n'a pas eu le temps de livrer la marchandise, ni d'expliquer la situation à ses clients. Partagé entre son désir de bâcler sa mission afin de rentrer aussi vite que possible pour d'honorer son contrat et celui de servir au mieux les intérêts de sa maison, le comte tente de concilier ces deux attitudes, en tentant de forcer la négociation avec la baronne Vestirale Hazat sans grand succès.

Le comte est un bel homme à la peau mate, brun de cheveux, au regard de braise et au beau visage régulier. Malheureusement, ses habits chics et son charme un peu efféminé son absolument sans effet sur la baronne, qui le soupçonne de préférer les hommes aux femmes et n'a aucune estime pour ce genre de bellâtre.

Occupation : Comte et marchand.

Citation : « Voyons, voyons ! Je suis sûr que nous pouvons nous entendre. Cet univers est déjà tellement plein de sang et de violence, discutons un peu de tout cela calmement... »

Espèce : Humaine.

Armes : Epée.

Armure : Demi-plaque plastique (6d), bouclier standard (5/10, 10 coups).

Corps : Force 5, Dextérité 6, Endurance 5.

Intellect : Intelligence 6, Perception 7, Tech 5.

Esprit : Extraverti 5, Introverti 1, Passion 2, Calme 5, Foi 1, Ego 5.

Compétences innées : Charme 7, Discrétion 4, Esquive 4, Intimidation 5, Mêlée 4, Observation 8, Tir 3, Vigueur 3.

Compétences acquises : Art (Poésie) 8, Baratin 7, Bureaucratie 5, Conduite (Vaisseau stellaire) 4, Connaissance (réseaux stellaires) 6, Communication (commandement) 4, Empathie 6, Enquête 5, Étiquette 5, Force Mentale 2, Langue (langue fleurie).

Défaut : Couard (-2 Passion en situation dangereuse).

Anima : 3.

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

Valamine la Comptable, doyenne des Fouinards

Valamine la Comptable est une respectable guildienne (autant qu'un Fouinard puisse l'être) qui n'aspire plus guère qu'à une paisible retraite. L'exploitation discrète de Gavuna est le coup qui lui permettra d'amasser l'argent dont elle a besoin afin de se retirer. Malheureusement, pour monter cette affaire, elle a dû investir ses fonds personnels et elle n'a donc plus le choix. Elle doit réussir. Rien ne doit se mettre en travers de son chemin ou son rêve de retraite loin des intrigues du pouvoir s'envolera et elle n'aura plus qu'à trimer jusqu'à la fin de ses jours... À supposer qu'elle en ait seulement l'occasion.

Valamine est une femme d'une soixantaine d'années, bien conservée si ce n'est que ses cheveux sont d'un blanc éclatant et que son visage ridé accuse lourdement le poids de sa charge, plus lourdement que celui des années.

Habillée discrètement d'une robe grise, presque informe, elle irradie pourtant l'autorité de sa fonction.

Valamine possède un extraordinaire bagout et s'en sert généreusement, étourdissant ses hôtes sous un déluge de mots qui les laissent désorientés et incapables de réfléchir sagement ; sans quoi, ils auraient depuis longtemps repéré toutes les petites erreurs de son scénario improvisé.

Occupation : Doyenne, responsable de l'exploitation de Gavuna IV.

Citation : « Aucun d'entre nous n'en tirerait le moindre profit. Non, écoutez-moi, vous aller comprendre ce que je veux dire. Il ne s'agit évidemment pas de corruption, mais plutôt de... »

Espèce : Humaine.

Armes : Aucune.

Armure : Bouclier standard (5/10, 10 coups).

Corps : Force 3, Dextérité 5, Endurance 5.

Intellect : Intelligence 9, Perception 9, Tech 7.

Esprit : Extraverti 7, Introverti 3, Passion 5, Calme 5, Foi 5, Ego 5.

Compétences innées : Charme 10, Discrétion 7, Esquive 9, Intimidation 10, Observation 9, Vigueur 3.

Compétences acquises : Baratin 10, Bureaucratie 5, Connaissance (réseaux stellaires) 8, Communication (commandement) 9, Concentration 5, Empathie 8, Enquête 6, Étiquette 5, Force Mentale 7.

Défaut : Désespérée (-2 Calme quand la situation dérape).

Anima : 7.

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

Melatirge, capitaine aurige du Vif d'Or

Melatirge est la fierté de sa famille. Promue capitaine de vaisseau à vingt-sept ans, c'est une excellente pilote et un officier de premier ordre. Elle est malheureusement nettement moins expérimentée pour ce qui est des intrigues de cours et cette affaire, qui devient de plus en plus risquée, l'inquiète au plus haut point. Elle ne cache que difficilement sa nervosité, d'autant plus que c'est elle qui possède la carte et la liste des planètes qui aurait dû être communiquées à l'empereur. Au fil des heures, la crainte de l'échec qui la ronge et la certitude de ne pas être à la hauteur s'inscrivent de plus en plus lisiblement sur son visage, jusqu'au point où elle ne sort plus de ses appartements.

Large d'épaules et un peu empâtée, elle a un visage épais dénué de grâce, encadré d'une chevelure coupée trop court. Ses principaux atouts sont son intelligence très vive et une mémoire eidétique. Elle est de plus une tacticienne hors pair, au grand plaisir de la baronne Vestirale, qui cherche sans cesse à discuter avec elle, accroissant encore l'angoisse de Melatirge.

Occupation : Capitaine aurige dépassée par la situation.

Citation : « Heu... Non... Enfin, je veux dire, si mais... Heu... Enfin, vous comprenez bien que... Enfin... Heu... Et bien... Heu... Je vais... Heu... Je vais y réfléchir, n'est-ce pas ? »

Espèce : Humaine.

Armes : Pistolet laser.

Armure : Toile polymère (2d, 6 d contre les balles), bouclier standard (5/10, 10 coups).

Corps : Force 6, Dextérité 6, Endurance 7.

Intellect : Intelligence 10, Perception 8, Tech 9.

Esprit : Extraverti 1, Introverti 9, Passion 5, Calme 5, Foi 1, Ego 5.

Compétences innées : Discrétion 3, Esquive 5, Intimidation 5, Observation 9, Tir 5, Vigueur 8.

Compétences acquises : Bureaucratie 5, Conduite (Vaisseaux stellaires) 9, Connaissance (réseaux stellaires) 8, Communication (commandement) 6, Empathie 6, Guerre (tactique) 5.

Défaut : Timide (-2 Extraverti en société).

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

Zuu, indigène et passagère clandestine

Zuu est une jeune gavunienne charmante, quoi qu'une série de petites cicatrices qui lui courent le long de l'épaule, souvenir d'une rencontre avec un ffurl, l'ait exclue d'office du programme de voyage des Fouinards. Sa sœur, qui était tout aussi charmante, n'a pas eu cette chance. Zuu est donc partie à sa recherche et a, très naïvement, cru qu'il lui suffisait de s'embarquer sur un navire guildien pour la rejoindre. Mais la dure réalité s'est chargée de la détromper...

Les explications de Lasperus lui ont permis de comprendre un peu mieux ce à quoi elle a échappé et la vanité de ses efforts visant à retrouver sa sœur perdue. De jeune ingénue extraterrestre terriblement naïve, elle est devenue une jeune demoiselle désespérée devant l'immensité de l'univers et n'attend qu'un signe du destin pour se métamorphoser en vengeresse intrépide.

Le corps mince, de grands yeux d'ambre très clair, quatre petits seins et une musculature fine et nerveuse, Zuu est dotée d'un sens aiguë de sa propre beauté qui n'hésite pas à s'en servir. Lasperus en a d'ailleurs fait les frais.

Occupation : Indigène naïve.

Citation : « Comment vais-je retrouver ma sœur ? La retrouverais-je jamais ? Les hommes sont bien cruels... »

Espèce : Gavunienne.

Armes : Griffes et crocs (DMG 3).

Armure : Aucune.

Corps : Force 7, Dextérité 9, Endurance 9.

Intellect : Intelligence 6, Perception 9, Tech 1.

Esprit : Extraverti 5, Introverti 3, Passion 3, Calme 1, Foi 1, Ego 3.

Compétences innées : Charme 8, Combat à mains nues 5, Discrétion 7, Esquive 9, Observation 6, Vigueur 7.

Compétences acquises : Empathie 6.

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

Huu, indigène, chef de la révolte

Huu a tout de l'adolescent en pleine crise... Si ce n'est qu'il est adulte et que sa « crise » est motivée par les causes les plus profondes. Huu était le chef spirituel, à mi-chemin entre le chaman, le prêtre et le sorcier, dans une petite communauté qui vivait aux environs du lac Fuzu. Par chance, pour lui en tout cas, lorsque les Fouinards ont anéanti toutes les tribus qui vivaient là-bas, il était parti méditer dans la jungle et les appareils sophistiqués des guildiens ne l'ont pas repéré.

Lorsqu'il est revenu dans la tribu, il ne restait même pas de corps... S'il aurait peut-être pu admettre que les demi-dieux venus des étoiles punissent ses ouailles pour quelque offense inattendue, le fait que les rites mortuaires n'aient pas été respectés est en revanche inacceptable. Les peaux-lisses ont accompli le plus horrible forfait qui se puisse concevoir et Huu est bien décidé à démontrer que ce ne sont que de vils personnages, voleurs, profiteurs, très éloignés des quasi-dieux que son peuple croit avoir découvert.

Huu est un vieux Gavunien de cinquante ans. Son pelage commence à s'éclaircir et de nombreux bijoux de bois ornent son corps. Il va nu, refusant les traditions que les étrangers tentent d'imposer à son peuple. Ses yeux froncés en permanence comme si ce qu'il voyait l'indisposait, sont de couleur foncée, bruns très sombres, et semblent irradier la colère froide, déterminée, qui anime le vieux chaman depuis quelques mois.

Occupation : Chaman révolté.

Citation : « Les huumanes nous ont trompés, abusés, volés. Ils ont bafoué tout ce que nous avons de plus sacré. Mais ce crime ne restera pas impuni. Vujullu ne le permettra pas. »

Espèce : Gavunienne.

Armes : Griffes et crocs (DMG 3).

Armure : Aucune.

Corps : Force 6, Dextérité 8, Endurance 8.

Intellect : Intelligence 8, Perception 9, Tech 2.

Esprit : Extraverti 6, Introverti 3, Passion 5, Calme 1, Foi 5, Ego 3.

Compétences innées : Charme 8, Combat à mains nues 5, Discrétion 7, Esquive 9, Observation 6, Vigueur 7.

Compétences acquises : Empathie 6, langue (teyrien).

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

Le culte des Gavuniens

Les Gavuniens adorent Vujullu, le créateur, une entité supérieure qui comble de ses bienfaits les plus fidèles de ses adorateurs. Il réside dans le ciel et y emporte les âmes des morts, qui deviennent des étoiles après un complexe cycle d'épreuves déterminant à quel point le mort brillera quand il sera visible dans les cieux.

Souvenir de l'époque où la République maintenait une petite équipe de scientifiques afin d'étudier les Gavuniens, ils pensent qu'une partie de leur peuple est partie avec les bienfaits de Vujullu, qui consisterait en nourritures au goût céleste, en armes magiques capables de tuer tous les animaux de la forêt et surtout en prodigieux bateaux volants capables de visiter les paradis de Vujullu.

Lorsque les guildiens ont atterri sur Gavuna IV, ils ont été immédiatement pris pour les frères prodiges disparus dans les étoiles. La coopération des Gavuniens a été immédiate et totale... tant qu'ils partageaient les bienfaits de Vujullu, ce qui n'est plus le cas. Cela a créé un grave dilemme religieux, qui a fini par amener les Gavuniens à supposer que les hommes qui refusent désormais de leur fournir les bienfaits de Vujullu ont en fait été bannis du paradis, ce qui explique leur retour.

Ajouté aux exactions des guildiens et aux méthodes brutales de l'inquisiteur Marmalus le Juste, cela ne pouvait mener qu'à une grave révolte...

Tuluh, assassin indigène

Tuluh, à l'inverse de Huu, n'est pas un idéaliste révolté, mais la démonstration que la jalousie, la cruauté, la félonie et le mensonge sont des valeurs universellement reconnues par toutes les espèces intelligentes de la galaxie. La fiancée de Tuluh, ou du moins celle qu'il espérait devenir un jour sa fiancée, est devenue la compagne d'un humain. Horriblement jaloux, le Gavunien a organisé au couple un tragique accident puis s'est mis à prêcher contre les humains. Il agit d'abord pour satisfaire la haine farouche et irrationnelle qui l'habite depuis le meurtre, moins par conviction qu'animé par la certitude que, si les hommes sont des demi-dieux, ils n'ont pas de pouvoir d'omniscience. Après tout, ils ont cru à la thèse de l'accident.

Tuluh s'est fait admettre dans l'enceinte du palais par une attitude respectueuse et mesurée, celle d'un serviteur, dans laquelle il est terriblement convaincant, d'autant plus qu'il en rajoute afin de se démontrer chaque jour combien les humains sont ignobles. C'est pour lui la plus éclatante preuve de l'orgueil humain, qui est loin de considérer les Gavuniens comme des frères. Bien entendu, Huu ne sait rien de tout cela. Pour lui, Tuluh est un frère dévoué à la cause qui prend des risques énormes afin d'alimenter la rébellion naissante en informations.

Tuluh est un petit Gavunien discret, effacé, aux yeux bruns et au pelage foncé. Il s'habille à l'humaine et accomplit toute une variété de petites taches dans l'aile des invités. La moindre d'entre elle n'est pas d'y introduire un ffurl.

Occupation : Assassin jaloux.

Citation : « Ha ! Des dieux ! Ha ! On va bien rire ! Des dieux... Mais oui, votre seigneurie, je suis *si* heureux de vous servir... »

Espèce : Gavunienne.

Armes : Griffes et crocs (DMG 3).

Armure : Aucune.

Corps : Force 7, Dextérité 9, Endurance 9.

Intellect : Intelligence 6, Perception 9, Tech 1.

Esprit : Extraverti 5, Introverti 3, Passion 5, Calme 1, Foi 1, Ego 5.

Compétences innées : Charme 5, Combat à mains nues 5, Discrétion 7, Esquive 9, Observation 6, Vigueur 7.

Compétences acquises : Empathie 6.

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

Komiria, apprentie ingénieur, saboteuse au service de la révolte

Komiria est une femme entre deux âges, sans signe distinctif sinon un nez aquilin et un air perpétuellement enfiévré. Dépêchée auprès des Fouinards pour l'entretien des navires sol-espace, Komiria a été parmi les premières à découvrir les Gavuniens. De fil en aiguille, elle en est venue à les apprécier plus que les hommes. Elle vit d'ailleurs une passionnante histoire d'amour avec un Gavunien et trouve les Fouinards ignobles. C'est le massacre du lac Fuzuu qui l'a convaincu de trahir ses maîtres. Sa loyauté au Suprême Ordre

des Ingénieurs pouvait s'accommoder des enlèvements, mais pas de ce genre d'exaction. Elle s'est donc mise au service de la rébellion et a entrepris de saboter les navettes, bloquant les humains au sol.

Komiria n'est qu'un ingénieur parmi bien d'autres et tente, autant que possible, de se faire discrète, d'autant plus depuis qu'elle a choisi son camp. Mais ses opinions concernant le sort des indigènes sont bien connues de ses collègues...

Elle est dangereuse parce qu'elle possède des compétences et des connaissances vitales pour la survie de la base. En les mettant au service des Gavuniens, elle précipite la chute des hommes. Mais en tant que combattante ou que conspiratrice, elle ne vaut rien.

Chronologie

J-2 ans : (re)découverte de Gavuna IV.

J-1an et demi : mise en exploitation de la planète. Arrivée de Valamine à la tête des opérations.

J-1 an : les services de renseignement de l'empereur commencent à se douter de quelque chose.

J-6 mois : Wuju est emmenée dans les étoiles, vendu à un « amateur ».

J-3 mois : Zuu s'embarque clandestinement.

J-2 mois : Lasperus recueille Zuu.

J-1 mois et demi : arrêt des « voyages » pour les jolies gavuniennes. Décision d'organiser un conclave pour statuer sur le sort des Gavuniens.

J-31 : massacre du lac Fuzuu.

J-20 : traque de la tribu des Gushgush.

J-1 : arrêt de la traque, sans résultat, comme le Profitable Puissance arrive en orbite, suivi à quelques heures près du Lumière de l'Empire, qui transporte les membres du conclave.

J+0 : arrivée du conclave sur le sol de Gavuna IV.

J+0, 19h : la navette transportant les bagages se désintègre en entrant dans l'atmosphère.

J+0, 23h : Tuluh introduit un ffurl dans l'aile des invités.

J+1, 22h : l'inquisiteur Marmalus est retrouvé, mort, dans ses appartements.

J+2, 7h30 : la baronne Vestirale Hazat fait débarquer les troupes d'assaut du croiseur Lumière de l'empereur et prend la situation en main, démettant la doyenne Valamine de ses fonctions administratives.

J+2, 19h : une navette de transport du Lumière de l'Empire, hors de contrôle, s'écrase contre le Profitable Puissance, endommageant gravement ses moteurs.

J+2, 21h : toutes les navettes de transport sont hors service. Les pièces qui permettraient de les réparer ont été volées.

J+4, 5h : les Gavuniens lancent la révolte.

J+7, 19h : les derniers humains succombent sous les hordes de Gavuniens soutenu par plusieurs guildiens renégats qui ouvrent les portes des complexes de défense et sabotent les installations de sécurité. Le reste ne concerne plus les personnages, qui ont échoué si on en arrive là... et qui y laisseront probablement leur vie.

Ce qui va se passer

Bienvenue sur Gavuna IV

Le voyage jusqu'à Gavuna IV ne peut s'effectuer que dans le vaisseau de l'empereur.

Les explorateurs chevronnés devraient rapidement conclure que Gavuna IV, à part sa position excentrée, est une planète très accueillante. En dehors de deux vaccins indispensables pour circuler sans protection, il n'y a aucune précaution particulière à prendre...

Une odeur puissante, étrangère mais rappelant fortement la jungle, vient chatouiller les narines de tous les nouveaux venus, étouffant même les relents de pierre et de métal surchauffé que dégage la navette de descente.

Accident de navette

La navette n'est pas assez grande pour transporter tous les passagers et leurs bagages. Une fois les passagers déposés, elle repart chercher le fret.

La cérémonie d'accueil débute rapidement. On a déployé des moyens non négligeables, comprenant une petite fanfare, un défilé des troupes et même un petit orchestre composé de Gavuniens.

La doyenne Valamine tient tout particulièrement à endormir les soupçons de ses invités et leur explique donc sa version de l'occupation de Gavuna IV par les guildiens. Il s'agit d'une découverte de hasard, et les guildiens ont exploré un peu au hasard la porte ; les installations provisoires qu'ils ont construites à la surface de cette nouvelle planète résultent des aléas inévitables de ce genre d'exploration : en entrant dans le système solaire de Gavuna, le navire d'exploration a heurté un banc d'astéroïde et, entre autre avarie, a perdu une partie du ravitaillement, de sorte que l'équipe d'exploration a dû atterrir.

En plein milieu du discours de la doyenne Valamine, la sirène d'alerte de l'astroport se met à mugir. Les officiels fouinards et auriges, embarrassés, disparaissent en conseillant à tout le monde de rester dans le hall de l'astroport, qui est sûr et solide. Dans le même temps, un officier Hazat tiré à quatre épingles vient chuchoter quelques mots à l'oreille de la baronne Vestirale Hazat. Celle-ci pâlit et sort de la salle précipitamment.

Un jet réussi de *Perception + Observation* (Ardu) permet d'entendre que l'officier annonce à la baronne que la navette vient d'être détruite en vol.

Il n'est pas difficile de sortir malgré les mises en garde : les sentinelles censées patrouiller dans les couloirs et garder les entrées ont toutes disparu, tandis que sur l'astroport un grand tumulte de camions et d'avions commence.

Le premier technicien venu peut donner la raison de tout cela (si les joueurs ne se renseignent pas, Marmalus s'en chargera) : la navette qui fait la liaison entre Gavuna IV et le Lumière de l'Empire vient d'être anéantie dans des circonstances inconnues.

Au bout d'une heure de chaos, la situation redevient à peu près normale et la Doyenne Valamine vient expliquer ce qu'il s'est produit : suite à une cause qui n'a pas encore été éclaircie, la navette s'est désintégrée en entrant dans l'atmosphère. Une équipe de secours est partie sur les lieux estimés de l'impact pour vérifier ce qu'il en était. Mais tout le monde s'accorde à considérer qu'il ne restera rien : l'engin s'est désintégré et a brûlé.

Cela signifie entre autres que tous les bagages des personnages ont été détruits ; l'équipement qu'ils ne transportaient pas sur eux s'est donc envolé en fumée. Bien entendu, les Fouinards remplaceront tout ce qui a été détruit, mais en attendant, il faut faire sans...

L'envers du décor : indices sur l'astroport

L'astroport est construit en dur, ce qui réfute la thèse de la découverte « par hasard », à moins que cette planète dispose de béton et de plastique, ce qui n'est pas le cas, vu le niveau technologique des Gavuniens. Il n'y a pas de jet à faire pour le découvrir, il suffit de penser à le vérifier. Au prix d'un jet réussi de Perception + Connaissance des réseaux stellaires (Malaisé), il est évident que ces structures sont neuves et destinées à gérer un commerce stellaire d'une importance raisonnable... Ce qui est curieux sur une planète qui vient d'être découverte.

Enfin, un jet réussi de Perception + Tactique (Simple) permet de remarquer que les gardes sont disposés de manière à repousser un assaillant et qu'ils ne sont pas là pour la parade. Ils sont lourdement équipés et sur le qui-vive... Comme s'ils avaient déjà dû repousser plusieurs assauts.

Perquisition

Les entrepôts qui bordent l'astroport sont fermés aux non-guildiens et recèlent quelques preuves intéressantes. Mais pour les visiter, il faudra invoquer une autorité supérieure ou monter une opération de cambriolage.

Cinq gardes patrouillent autour de l'endroit sans beaucoup de conviction.

À l'intérieur, on trouve d'impressionnantes quantités de bois précieux, quelques pierres précieuses, des épices inconnues, des peaux d'animaux locaux, des matériaux rares de toutes sortes... Récolter tout cela réclame une organisation importante et du temps, probablement une ou deux années.

La bête dans les couloirs !

La journée est enfin terminée. Les visiteurs, après quelques éreintantes cérémonies supplémentaires, ont enfin pu rejoindre leur chambre et se préparent à se coucher.

Chaque personnage vaque à ses occupations du soir - de préférence quelque chose qui n'est pas spécialement pratique pour commencer un combat, comme se laver ou se déshabiller avant de se coucher.

Tous les prêtres se sont retirés dans la chapelle pour prier pour le repos du malheureux pilote (les personnages ordonnés ont l'obligation de s'y rendre, à moins qu'ils ne trouvent une excuse extrêmement brillante ; Marmalus est très à cheval sur ce type de comportement).

Les autres invités sont logés dans la seule aile habitable du palais en construction. Si l'installation est sommaire, les Fouinards ont en revanche veillé à ce que rien ne manque dans les chambres : meubles de prix, vins fins, nourriture importée...

Le ffurl

Citation : « Le ffurl est notre grand frère un peu bête. Il n'est méchant que parce qu'il ne sait pas comment être gentil. Il ne faut pas lui en vouloir... »

Description : Un ffurl est un énorme pseudo-primate humanoïde des jungles gavuniennes. Il mesure pratiquement deux mètres de haut pour un poids d'une tonne. Il arbore un pelage vert strié de brun, assez semblable à celui des Gavuniens : il est en fait de la même famille et ne s'attaque que rarement à eux, les prenant pour des petits de son espèce. Doté de redoutables griffes, il attaque tout ce qui l'inquiète ou lui paraît étranger - les humains entrent dans ces deux catégories. Le ffurl se déplace sur ses deux pattes arrière en prenant appui sur ses pattes avant, à la manière des gorilles. Il se nourrit exclusivement de viande et possède une certaine intelligence (il utilise des outils primitifs dans le secret des jungles). C'est un animal qui a une place très forte dans la société gavunienne. Il est à la fois un grand frère un peu stupide et le gardien de ce que les Gavuniens sont en train de perdre : un certain instinct né du contact permanent avec la nature, la compréhension des choses de la jungle et l'essence du prédateur, cruel sans excès, impitoyable mais pas méchant. De nombreuses légendes gavuniennes mettent en scène des ffurls : des Gavuniens capables de se transformer en ffurl ou encore des ffurls capable de parler délivrant de mystérieux avertissements. Le fait que la bête attaque les humains est un signal fort pour les Gavuniens, qui voient dans cette attaque un avertissement de la nature elle-même.

Corps : Force 12, Dextérité 7, Endurance 10.

Esprit : Intelligence 3, Perception 6, Tech 1.

Compétences innées : Combat à mains nues 7, Pistage 7, Discrétion 4, Esquive 7, Observation 7.

Armes : Griffes et crocs Croc (DMG 4)

Armure : Aucune.

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

Note : le ffurl fuit dès qu'il commence à avoir des malus. Le fait qu'il survive et qu'il puisse fuir est important pour la suite du scénario... Cela déterminera peut-être le destin des personnages. Il ne faut surtout pas influencer l'issue du combat, ni en faveur des personnages, ni en faveur de la bête : à charge pour les hasards du combat et la miséricorde des combattants de faire tourner la bataille dans la direction qu'ils choisiront de lui donner.

Soudain un terrible feulement retentit dans les couloirs. Une porte s'ouvre puis se ferme en même temps que retentit un grand hurlement. Si les personnages ne se décident pas à aller affronter la créature, cette dernière défonce la porte de l'un d'entre eux... L'affrontement est cette fois inévitable.

Il faut dix tours de combat avant que la garde n'intervienne. Les sentinelles placées dans le couloir ont été égorgées.

L'envers du décor : indices au palais

Un individu curieux, peu soucieux de la loi et des règlements devrait rapidement en venir à fouiller le palais et surtout les chambres des invités.

Le palais

Les travaux qui se déroulent dans le palais sont bien différents de ce dont ils ont l'air. Les ailes « en construction » ne sont pas en train d'être construites, mais reconstruites. Elles ont été brûlées et une partie a été purement et simplement démolie. Un jet de *Technique + Démolition* (Ardu) permet même de constater qu'on a employé des explosifs modernes pour aller plus vite.

Les tas de gravats qui s'entassent derrière les palissades cachant les travaux aux invités en témoignent sans équivoque.

Interrogés sur la chose, les guildiens invoqueront un incendie pendant la construction, dû à la maladresse d'un ouvrier. Pour ce qui est des explosifs, ils tenteront d'invoquer une erreur de plan entraînant la nécessité de démolir une partie du bâtiment... Mais visiblement ils ont quelque chose à cacher et la question les ennuie. En fait, des indigènes y ont mis le feu et les guildiens sont bien ennuyés car le motif de la révolte n'est que trop clair : les massacres et les enlèvements ont un peu énervé les gavuniens. Mais ce n'est pas grave ou du moins les guildiens le pensent-ils : ils ont la situation en main... Qu'est-ce que ces sauvages arriérés pourraient bien faire ?

La chambre de Jaka

La chambre de Jaka est, en apparence, parfaitement normale. Cependant, au prix d'un jet de Fouille (Malaisé), son bagage révèle ses secrets. Sa mallette possède un double fond où est dissimulé un fusil laser démonté ; la poignée est creuse et contient un poison mortel ; dans les ferrures, de petits shurikens sont cachés ; le rembourrage intérieur cache quelques centaines de grammes d'explosif et des détonateurs ; enfin, le rosaire posé sur une commode dissimule un lacet d'étrangleur dont une longueur est composée de monofilament.

La nuit d'Ominia

La chambre d'Ominia ne contient rien de spécial. En revanche, écouter aux portes - ou placer un dispositif d'espionnage quelconque - peut se révéler très instructif. En effet, dès la première nuit, Ominia reçoit la visite de la doyenne Valamine, qui veut voir sa seule alliée afin d'être bien sûre que l'inquisiteur a bien compris ce que l'on attend d'elle. La seconde nuit, puisque l'assassinat de Marmalus a eu lieu, elle y est de nouveau. La troisième nuit, elle y revient afin de vérifier si la mise hors service de toutes les navettes n'est pas le fait d'un plan tortueux de l'inquisition. À chaque fois, la discussion est très houleuse : le ton monte vite, la doyenne menace plus qu'à demi-mot de révéler l'origine de la stupéfiante beauté de l'inquisiteur, qui finit par se plier, de mauvaise grâce, aux desiderata de la Fouinarde.

Dans le secret des cuisines

C'est le soir, dans les cuisines du palais, virtuellement sous les yeux des guildiens, que les complots indigènes prennent forme. Il faut toutefois être suffisamment discret pour ne pas se faire repérer, mais cela permet d'assister aux scènes suivantes : la première nuit, Huu fait passer à Tuluh le ffurl, que l'assassin s'empresse de lâcher dans les couloirs du palais. La seconde nuit, Tuluh, Huu, Komiria et quatre indigènes mettent au point le sabotage systématique des navettes. La troisième nuit, Komiria remet à Huu les pièces volées aux navettes. Elle participe ensuite à l'élaboration du plan d'assaut qui va se dérouler deux jours plus tard, fournissant une liste de sympathisants humains, un schéma du système défensif de la base et les moyens de le contourner. La discussion dure toute la nuit. Si les personnages ne parviennent pas à récupérer les pièces des navettes, ils n'auront plus qu'à faire face à la révolte...

On a tué l'inquisiteur !

La journée suivante est consacrée à organiser le conclave. Partout, des enquêteurs guildiens fouinent, tentant de comprendre comment le ffurl a pu pénétrer dans l'aile des invités... Mais personne n'a rien vu, rien

entendu. Les inquisiteurs font semblant de se consacrer au conclave alors qu'ils surveillent les guildiens dont le zèle leur paraît suspect. La baronne Vestirale Hazat passe son temps sur l'astroport à essayer de comprendre ce qui a bien pu arriver à sa navette.

Après une rude journée, les choses n'ont pas vraiment avancé, pour personne. Chacun, va se coucher... Et de nouveau, un hurlement réveille les invités. Cette fois, c'est Lasperus qui l'a poussé, en découvrant le cadavre décapité de l'inquisiteur Marmalus.

Pour une fois, les personnages ont l'opportunité de fouiner sur les lieux du crime.

Un jet de *Perception* + *Observation* permet de constater qu'il n'y a aucune trace de lutte. L'inquisiteur ne s'est pas débattu ou n'a pas eu l'occasion de le faire. Rien en semble avoir été volé, en tout cas, la pièce n'a pas été fouillée. Toutes les issues, à part la porte, sont soigneusement barrées de l'intérieur, y compris la porte menant à la chambre du seul serviteur personnel de Marmalus, Jaka.

Un jet d'*Observation* + *Médecine* permet de déterminer que la mort est due à la décapitation, laquelle a été effectuée avec un outil très tranchant, comme un scalpel ou une arme à monofilament. Le coup est unique, rapide et précis, comme en témoigne le cou de la victime. L'assassin n'a pas touché à la tête, n'a pas laissé d'empreinte dans le sang (et il y en a partout autour du corps).

Marmalus portait un bouclier de bataille, qui est activé et à pleine charge.

Le seul élément étrange concerne les mains de l'inquisiteur mort. Ses doigts sont profondément entamés, comme si l'assassin avait pris la peine d'en couper les extrémités... Ou comme si l'inquisiteur avait eu le temps de poser ses doigts sur le fil de la lame.

Le fait que le bouclier n'ait pas perdu de charge et que la décapitation soit parfaite, ajouté aux marques sur les doigts de Marmalus devraient mener les enquêteurs à la seule conclusion logique : on a étranglé et décapité la victime avec un lacet particulièrement coupant... malheureusement, les guildiens sont complètement dépassés par la situation et incapables de relever ces indices ni d'en tirer la moindre conclusion. Quant aux religieux, ils se soupçonnent les uns les autres et n'osent plus rien faire.

Le témoignage de Jaka fournit les indices suivants : l'inquisiteur fermait sa porte tous les soirs, à triple tour. Il avait de plus une alarme portable. Cette dernière est désactivée et la porte est ouverte, sans signe d'effraction. Jaka n'a pas la permission de dormir avec l'inquisiteur et se repose donc dans une petite pièce, qui communique avec la chambre de l'inquisiteur, mais dont ce dernier verrouille la porte tous les soirs. Il n'a rien entendu, sinon les hurlements de Lasperus. Le témoignage de ce dernier, qui est très troublé, ne donne pas grand-chose, sinon une forte suspicion en direction du moine mendiant : il s'est contenté d'ouvrir la porte comme l'inquisiteur ne répondait pas, pensant peut-être le trouver en pleine dévotion ou quelque chose de semblable. C'est l'odeur de sang qui l'a attiré à l'intérieur de la pièce principale.

Hazat à la rescousse !

Au matin, une navette atterrit sur l'astroport et débarque une trentaine d'hommes en servoarmure de céramétal. Le commando est équipé avec assez de puissance de feu pour anéantir toute la petite agglomération guildienne. Les protestations de la doyenne n'influent en rien sur la décision de la baronne. En une demi-heure, ses hommes sont placés aux points stratégiques, les ingénieurs guildiens sont réquisitionnés pour assurer la maintenance de la navette et Komiria a saboté l'engin de manière à ce que son prochain vol soit le dernier.

À la mi-journée, la baronne commande la ville et les guildiens, avec la plus mauvaise grâce, assurent le minimum de maintenance que Vestirale Hazat leur réclame.

Les protestations des Fouinards sont désormais rejointes par celles du comte Shiva al-Malik, qui menace de débarquer à son tour des troupes. Une navette atterrit même sur l'astroport, mais l'attitude menaçante de la baronne fait reculer le comte, qui renvoie l'engin vers le Profitable Puissance, révélant ainsi qu'il ne possède aucune troupe de débarquement et un armement spatial inutilisable au sol.

Komiria en profite pour saboter la navette al-Malik, commettant là sa première erreur : sur un jet de *Perception* + *Observation*, il est en effet possible de la remarquer qui semble réparer quelque chose, discrètement... Ce qui est peu probable, vu que la navette n'a même pas ouvert ses soutes.

L'avarie du *Profitable Puissance*

À dix-neuf heures exactes, la navette du *Profitable Puissance*, qui vient de s'accoupler au sas de transbordement du navire, est victime d'une panne totale de pressurisation. Tout son équipage est tué et une partie du *Profitable Puissance* est dépressurisée, avant que les systèmes de sécurité, vétustes et mal entretenus, ne parviennent à stopper la fuite. Par un coup du sort particulièrement malheureux, l'équipe d'ingénieurs de bord et les pilotes sont tous tués dans l'accident.

Le comte accuse la baronne, qui soupçonne une manœuvre des Fouinards lesquels sont désormais convaincus d'être en face d'un complot de l'Eglise visant à démontrer qu'ils sont incapables de maîtriser l'exploration spatiale... Le ton monte et chacun s'enferme dans ses appartements, furieux, persuadé d'être en grand danger... Sans savoir que le danger ne vient pas du tout de la direction escomptée.

En dehors de la navette du *Lumière de l'Empire*, il n'y a plus de moyen de rejoindre les navires en orbite. Et celle-ci est en fait hors service, quoique personne n'en sache rien.

Résoudre l'affaire

« **Fuur kutll'hu huumane !** » (« Tuons les faux dieux humains ! »)

Si rien n'est fait pour empêcher cela, les Gavuniens se soulèvent à l'aube du quatrième jour. La centrale énergétique de la base est mise hors service par Komiria et ses amis. Les indigènes lancent alors l'attaque en masse, se sacrifiant par centaines jusqu'à ce que les armes énergétiques tombent à court de batteries. Ce n'est qu'une question de temps : les Gavuniens semblent comme possédés ; en fait, ils sont victimes d'une crise de fureur collective qui leur arrive de temps en temps, lorsque la tension sociale est excessive. Elle peut s'exprimer de plusieurs manières, et celle-ci est la pire...

Le seul espoir des personnages est de fuir en direction de la station d'observation de la Seconde République afin de s'enfuir de la planète par capsule. La doyenne est au courant de l'existence de cette installation et souhaitera engager les personnages afin d'assurer sa protection, mais il n'y a que six places dans l'unique capsule encore fonctionnelle... Et encore faut-il que les personnages aient démontré qu'ils pouvaient être des hommes de confiance, même s'ils ont saboté les efforts de la doyenne.

Dans l'espace, les navires de guerre ne savent que faire. Il y a au sol des religieux, des nobles et des guildiens du plus haut rang... Bombarder à l'aveuglette risque de les mettre en grave danger. Trois jours plus tard, la guerre est finie et les navires en orbite n'ont plus aucun intérêt à tirer : il n'y a certainement aucun survivant humain. Il ne reste plus aux deux vaisseaux qu'à prendre le chemin du retour et à affronter la colère de l'empire dans son entier : religieux, nobles et guildiens sont furieux du résultat de cette expédition.

Il y a deux manières de décharger l'agressivité des Gavuniens sans que les hommes n'en soient la cible : livrer les responsables fouinards au châtimement cruel qui les attend entre les mains des Gavuniens (livrés à une foule en furie, ils seront mis à mort et dévorés) ou évacuer la planète, ce qui peut être fait en une demi-journée (les guildiens ont prévu la chose de longue date et tout est soigneusement planifié). Dans ce dernier cas, il faut toutefois que les pièces volées par Komiria ne soient pas sorties de la base...

Les révélations de Komiria

Prendre Komiria sur le fait, en train de comploter ou de saboter les navettes est la meilleure manière de découvrir une bonne partie des tenants et des aboutissants de cette affaire. Il est aussi possible à des enquêteurs ingénieux d'interroger ceux qui sont en charge de la maintenance des navettes afin de vérifier si certains ont des affinités particulières avec les Gavuniens. Les collègues de Komiria désigneront sans hésitation les trois couples gavunien-humain, et plus spécifiquement celui que forment Komiria et Humrrlu.

L'ingénieur est au courant d'un certain nombre de détails qui explique bien des choses... Et c'est surtout elle la clé de l'évacuation des humains.

Komiria est au courant du massacre du lac Fuzuu, quoi qu'elle ne sache pas exactement pourquoi il a eu lieu. Pour elle, il s'agit de cacher les agissements des Fouinards, qui ont enlevé des indigènes pour les revendre sur les marchés parallèles de la prostitution ou de l'esclavage.

Si Komiria n'a pas été démasquée au bout de la troisième nuit, les pièces permettant de réparer les navettes sont désormais hors de portée des personnages : Huu les a fait emmener dans les profondeurs de la jungle. Il faudra des semaines de recherches avant de les retrouver.

Enfin, pour une raison qui lui échappe, Komiria a reçu du serviteur de Marmalus, Jaka, une petite dose d'explosif, qui lui a permis de piéger la navette du Profitable Puissance ; car, contrairement à la baronne Hazat, elle a cru aux rodomontades du comte concernant ses « puissantes troupes de débarquement ».

L'Aurige qui en savait trop

Faire craquer Melatirge n'est pas une grosse affaire. L'essentiel du problème consiste à la repérer et à voir qu'elle cache quelque chose d'autre que sa terreur de devoir affronter la baronne Vestirale Hazat dans un jeu de stratégie.

Il suffit de la menacer des foudres de l'inquisition ou de tout autres sévices déplaisants pour qu'elle trahisse sa guilde ; cela implique toutefois quelques solides garanties - elle ne trahira pas pour se retrouver au fond d'un cachot - mais Melatirge, en tant que pilote de la guilde des Auriges, est une recrue de choix à bord de n'importe quel navire spatial...

Une fois obtenue la trahison de Melatirge, celle-ci révèle ce qu'elle sait concernant Gavuna IV, à savoir que sa localisation est connue depuis plus de cinq ans et qu'elle est en exploitation depuis deux ans. Quant à savoir qui tué et qui a cloué les navettes au sol, elle n'en sait rien.

Le charnier du lac Fuzuu

Autour du lac Fuzuu, les huttes des indigènes sont désertées, en majorité sans trace de lutte, quoique certaines aient été brûlées par des armes modernes (les seules capables de vitrifier le sol). Que les personnages soient menés par Huu ou par Komiria, il n'est pas difficile de découvrir le charnier. Plus de trois cents Gavuniens pourrissent lentement dans une énorme fosse commune. Les traces de chenille sur les bords de l'excavation et les impacts de balles sur les corps sont sans équivoque : des humains ont massacré ces malheureux, sans épargner ni femmes ni enfants. Les Fouinards se murent dans un silence obstiné si on les questionne et il faudra utiliser la torture pour obtenir leurs aveux. Le fin mot de l'histoire est en possession de la doyenne, qui s'enfuit, ou tente de le faire, dès qu'elle sent se resserrer sur elle l'étau de l'inquisition.

Les Gushgush

Enquêter chez les indigènes mène inévitablement à rencontrer les Gushgushs. Ils auraient dû être éliminés par les guildiens pour avoir coopéré trop étroitement et depuis trop longtemps avec eux ; mais la tribu a eu la chance d'avoir le temps de se dissimuler. Les guildiens ne les chassent plus, de peur de se faire remarquer, mais offrent de grosses récompenses en échange des informations pour les retrouver. Il faudra donc vaincre la méfiance des Gavuniens pour pouvoir les rencontrer. Si les personnages ont laissé le ffurl s'enfuir en vie, cette confiance leur sera acquise.

Les Gushgushs sont capables d'expliquer tous les petits trafics auxquels se livraient les Fouinards : ils ont personnellement enlevé quelques jeunes Gavuniennes particulièrement gironde pour les livrer aux marchands de chair fraîche et ont constitué l'essentiel de la main d'œuvre employée par les guildiens afin de ramasser les bois précieux, les épices et les différents matériaux exploitables, dont un grand nombre de caisses provenant du « vieux temple des grands frères des étoiles », c'est-à-dire l'ancienne station d'observation de la Seconde République.

Conclusion

La révolte éclatera-t-elle ?

Si la révolte n'éclate pas, les personnages déposent de tout le temps nécessaire pour réparer les navettes et démasquer les éventuels assassins qui traînent encore parmi le conclave... comme Jaka. En revanche, s'ils doivent évacuer la planète, Jaka leur échappe et le meurtre de Marmalus reste un mystère ; car les Gavuniens n'ont pas commis ce meurtre, c'est techniquement impossible.

Les guildiens sont démasqués

Si les Fouinards et leurs complices auriges sont démasqués, les autorités guildiennes respectives désavouent Valamine et nient avoir eu connaissance des agissements de Melatirge ou de la doyenne. Comme d'habitude, les guildiens s'en tirent sur une pirouette. Mais ils n'oublient pas les personnages et désormais, ceux-ci auront bien du mal à voyager ou à se procurer des substances illicites.

Jaka et les poisons

Dès qu'il se sent démasqué, Jaka, qui est tout sauf suicidaire, se rend sans arrière-pensée. C'est cependant sans compter avec ses maîtres Décados. Au moment même où il tente de révéler la moindre information les concernant, une puissante toxine le tue instantanément, déclenchée par une commande inconsciente. Les armes de l'assassin le désignent cependant clairement comme le coupable du meurtre de Marmalus.

Annexes

Gardes fouinards

Espèce : humaine.

Rang : Associés.

Caractéristiques

Corps

Force (3) 7

Dextérité (3) 5

Endurance (3) 7

Intellect

Intelligence (3) 4

Perception (3) 4

Tec (3) 4

Esprit

Extraverti (3) 3 / Introverti (1) 1

Passion (3) 3 / Calme (1) 1

Foi (1) 1 / Ego (3) 3

Compétences

Arbalète 5, Baratin 3, Charme 3, Crochetage 3, Combat à mains nues 7, Connaissance de la rue 4, Discrétion 5, Esquive 5, Intimidation 5, Jeu 3, Armes de jet 5, Mêlée 6, Observation 3, Tir 5, Vigueur 5.

Combat

	Init.	Seuil R.	Dom.	Portée
Arbalète lourde	5	10	8	20/30
Fusil d'assaut	5	10	7	40/60
Coup de pied	5	12	4	-
Coup de poing	6	12	3	-
Charge	3	12	4+	-

Personnages pré-tirés

Le chevalier Hawkwood

Bien qu'il soit l'aîné de sa famille et donc destiné à hériter d'un petit fief sur Ravenne, ce chevalier a décidé de faire ses preuves, pour montrer ce qu'il vaut à son père. Sa droiture et sa noblesse d'âme, ainsi le fait que son père ait des relations à la Cour Impériale, lui ont permis d'entrer dans l'ordre très fermé des Chevaliers de l'Ordre du Phénix, ce qui fait de lui un Chevalier Errant.

Il s'est jusqu'à présent tiré très honorablement de toutes ses missions mais n'a jamais réussi une véritable action d'éclat qui lui permettrait d'impressionner son père. Peut-être que cette fois-ci...

Au fil de ses aventures, il a rencontré quatre autres personnes : un mercenaire guildien, qui a fait appel à lui pour une sombre affaire de massacre organisé par les Recruteurs ; un Ur-Ukar, dont le maître abusait, (le chevalier l'a tué) ; un prêtre, qui s'est spontanément associé à lui à la fin de l'affaire du mercenaire guildien ; et un homme libre perdu, qu'il a été récupérer en même temps que l'Ur-Ukar.

L'Empereur, qui se doute que quelque chose de bizarre se trame sur cette planète perdue, lui a demandé d'enquêter sur cette affaire et de lui ramener les éléments intéressants. Pour ce faire, il l'a fait admettre dans l'escorte du conclave, avec des responsabilités réduites et une liberté d'action maximale.

Le mercenaire guildien

Autrefois puissant et reconnu, ce mercenaire a été mis à l'écart par la guilde des Recruteurs à laquelle il appartient. Non seulement il a fait échouer une opération de sa guilde en refusant de massacrer des femmes et des enfants qui pouvaient gêner ses maîtres, mais a de plus précipité ces derniers dans les geôles de l'Empereur en faisant appel à un Chevalier errant (le chevalier Hawkwood) pour mettre à jour l'ignoble complot. Depuis, il suit le chevalier et l'aide autant que possible.

Ses objectifs, dans l'affaire du conclave, sont de faire le plus de mal possible aux guildiens, pour se venger, de ramasser autant d'argent que possible (pour assurer la maintenance de sa cybernétique) et, par-dessus tout, de rester l'auxiliaire précieux du chevalier. Grâce à ce dernier, il bénéficie en effet d'un contrat de passage et de la protection d'un ordre puissant, qui tient ses ennemis à l'écart.

Il a vécu avec le chevalier la délivrance de l'Ur-Ukar. Contrairement à son compagnon de voyage, il sait que l'ancien homme libre n'en est pas un ; mais il considère que le courage de ce serf évadé mérite son silence. Et plus encore, il se sent une communauté d'esprit avec ce compagnon de voyage, qui est dans une situation relativement similaire à la sienne.

Le prêtre du Sanctuaire Éternel

Ce prêtre était sur place lorsque le mercenaire guildien a trahi ses maîtres. Il admire énormément les actions du chevalier Hawkwood, grâce à qui des vies innocentes furent sauvées. Au contact de l'admirable personnage, il a découvert que l'univers recelaient des dangers que la foi seule ne permet pas d'affronter. A l'inverse, comme il le rappelle souvent à ses compagnons, il existe des dangers dont ni le fer, ni les armes à énergie ne peuvent triompher.

Une noble cause et de loyaux compagnons sont ses seules ambitions. Il les a trouvées et a su se rendre indispensable auprès de tous.

Quant aux Amalthéens, que pourraient-ils trouver à redire à cette situation ? Un de leurs frères suit un chevalier errant, c'est un grand honneur pour leur ordre et une lourde charge pour le prêtre Amalthéen, sur qui tous les regards sont tournés. Ils ont accepté le fait accompli : c'est désormais la mission sacrée de leur frère d'aider de toute son âme ce chevalier errant.

Techniquement, le prêtre n'est qu'un membre de la suite du chevalier. Cela dit, il semble que le conclave ne compte aucun représentant du Sanctuaire Éternel, et il pourrait être de son devoir de faire entendre à ses vénérable frères des autres ordres la voix de la sagesse et de la modération – de manière informelle, bien sûr.

L'ancien esclave Ur-Ukar

Cet Ukar est né dans un ghetto, très loin des cavernes de Kordeth, sur une planète étrangère. Il n'en a pas beaucoup de souvenirs, car très jeune, il s'est retrouvé en esclavage avec toute sa famille. Il a connu une jeunesse infernale, au service d'un seigneur cruel, voyant mourir tous ses frères et sœurs sous le fouet.

Cet enfer aurait pu continuer longtemps, mais un autre humain est venu et a rompu le pacte de la seule manière possible : en tuant le seigneur, parce qu'il ne trouvait pas d'accord équitable.

Cette nouvelle situation est bien plus enviable, puisque sa famille n'est plus menacée – au contraire, même, elle a reçu des "indemnités" pour compenser le "préjudice". Ces humains sont vraiment étranges ; on se demande parfois comment ils ont pu triompher des Ur-Ukars.

L'ancien esclave suit donc son nouveau maître, même si celui-ci se défend d'être un "maître". Il découvre d'autres coutumes humaines bizarres, notamment auprès du prêtre. Un jour, sa dette d'honneur sera payée et il sera libre de partir. En attendant, il ne reste plus qu'à servir.

L'homme libre perdu

Il était un serf, misérable parmi les misérables. Peut-être encore plus misérable que les autres, car il avait le tort d'avoir une femme aimable que le seigneur lui enleva. Il usa d'elle pendant de longues semaines, avant de lui trancher la gorge un soir d'ivresse.

La démon de la jalousie inspira de mauvaises pensées au pauvre serf... sans autre résultat qu'une tentative d'assassinat qui échoua pitoyablement, suivi d'un séjour dans les geôles du seigneur. Celui-ci lui réservait une mort affreuse, mais avant qu'il n'ait eu le temps de l'exécuter, un Chevalier errant le tua.

Le chevalier libéra les esclaves et les prisonniers. L'ancien serf lui raconta son histoire (en se prétendant homme libre), et elle émut suffisamment le chevalier pour que celui-ci prenne un compagnon de plus dans son équipe. Le tour était joué.

Seul le mercenaire guildien comprit, mais il garda le secret pour lui. Depuis, c'est "à la vie, à la mort" avec cet homme, la seule personne qui ait jamais fait quelque chose de manière désintéressée pour un malheureux serf en fuite...

Les régulières difficultés du chevalier avec les nobles chez qui il s'arrête sont l'occasion d'assouvir sa vengeance contre toute la noblesse oppressive de l'empire. Quant à l'Église, l'ancien serf continue à la vénérer, tout en la craignant presque autant que son ancien seigneur – le prêtre du Sanctuaire Éternel qui fait partie du groupe est un saint homme, mais l'Inquisition ne fait pas de quartier.