

# « I.3\_INFILTRATION !

## UN SCÉNARIO UTOPIA 2.0 DE RODI

Il est temps désormais pour les joueurs de voyager au-delà des trois stations et de laisser de côté les intrigues diplomatiques. En effet, les événements de ce scénario vont conduire les joueurs vers Azuria sur la piste d'Oscar Corso, un mercenaire engagé par Grisvald pour obtenir des informations sur le dépôt. Malheureusement, et ce n'est pas la première fois, rien ne va se passer comme prévu. Corso va lever un très gros lièvre et va se retrouver entre les mains des Ecumeurs, des pirates participant à un attentat de grande ampleur sur la ville. Les personnages vont devoir infiltrer leur rang pour retrouver Corso et surtout pour sauver la capitale de la République du Corail.

Ce scénario est à mettre en relation avec le scénario « Tout n'est qu'une histoire de bulles » car les personnages vont être partenaires de l'assaut pirate décrit dans ce scénario. Sa lecture est donc conseillée.

Beaucoup d'actions au programme donc et de nouvelles factions à découvrir (Fraternité des Abysses, les empathes de la République)... Peut être même qu'il sera fait mention de Ash et que la surface, un nouvel aspect du jeu, sera évoquée...

La lecture des aides de jeu Utopia 2.0 Project, ainsi que les scénarios précédents, est nécessaire pour faire jouer ce scénario. Les aides de jeu de Gabriel et de Nao (historique, alliés et contacts et journal de bord) se révéleront par exemple très utiles. Ils se trouvent en articles liés.

### I. L'ENQUÊTE POUR RETROUVER CORSO

#### 1. Oscar Corso :

Oscar Corso est un des nombreux contacts de Grisvald. Ce dernier ne le connaît pas directement mais il a eu accès à ses services grâce à un de ses amis mutants d'Azuria, un certain Ramirez, patron de bar à la limite de la légalité... Ramirez n'a qu'un œil et un bras atrophié.

Oscar Corso est un mercenaire un peu particulier. Il est en effet spécialisé dans le trafic d'informations. Sa grande spécialité est le piratage de banque de données. Il a donc été engagé peu de temps avant le scénario I.1 (juillet 567) pour chercher des pistes sur le dépôt. Malheureusement, il ne donne plus de nouvelles et devrait déjà être rentré... Grisvald va donc de mander aux personnages d'aller à Azuria pour retrouver Corso. Il leur conseille aussi de faire ce qu'ils ont à faire là bas et de creuser les différentes pistes qu'ils peuvent avoir (Jatt Endaen, la relique de Cortex...). Il leur demande de voir Ramirez pour en savoir plus. Malheureusement, ce dernier sera sans nouvelle.

#### 2. Ce qui s'est passé :

Les recherches de Corso ont été très fructueuses. Il a notamment trouvé des informations sur l'Alliance Azure et la guerre contre les Généticiens (voir le II). Malheureusement, il est tombé totalement par hasard sur l'enregistrement d'une communication mystérieuse relative à un attentat imminent. Cette communication a eu lieu quelques jours auparavant entre Le Cheyenne et Ian Loritt, l'armurier en chef d'Azuria (voir le scénario « Tout n'est qu'une histoire de bulles ». Elle lui en a appris beaucoup sur l'attentat à venir (voir le II). Sa découverte lui a coûté cher car Loritt l'a découvert et l'a fait enlever par les pirates du Cheyenne. Il se trouve, lorsque les personnages partent de Dem, dans un entrepôt loué par Loritt (sous le pseudonyme de Swift, (voir le scénario I.0). C'est aussi dans cet entrepôt que se trouvent les otages des terroristes.

Les terroristes ne sont pas les seuls à avoir eu vent des activités de Corso. Les services de Fragment se sont, en effet, aperçus qu'un hacker avait tenté de violer les archives de la cité... Leurs recherches ont été malheureusement trop tardives et lorsqu'ils ont lancé leur enquête, Corso avait déjà disparu. Quand les joueurs débarquent, la police s'est vue retiré l'affaire au profit de l'agent de Fragment Gregor Wedeck.

### 3. L'enquête de la police d'Azuria :

La disparition de Corso a été signalée de façon anonyme six jours avant l'arrivée des personnages à Azuria. Le flic qui s'en est occupé s'appelle Zigor Nuz. Il a réussi à trouvé des éléments intéressants avant que Fragment ne lui prenne son enquête :

- Corso est un pseudonyme. La véritable identité du hacker est Oscar Ker 30512. Il s'agit donc d'un hégémonien. Nuz n'a aucune idée de son histoire ou de ses activités récentes si ce n'est son vol d'informations dans les archives.

- Ce serait un hacker indépendant basé à Azuria depuis plusieurs années. Un de ses contacts serait un barman du nom de Oliver. Il travaille au Stardust.

C'est ici que son enquête s'est arrêtée... Et c'est peut être ici que va reprendre celle des personnages.

Les informations de Ramirez : Il n'a plus vu Corso depuis une semaine. Il ne sait rien de ses travaux pour Grisvald car le contrat entre les deux a été passé par disque informatique. En revanche, il a cru comprendre que sa disparition avait été déclarée à la police... Il n'en sait pas plus et ne donnera de toute façon ses informations qu'après avoir été cuisiné un peu. C'est en effet un commerçant qui n'a de cadeau à faire à personne.

Les informations de la police / de Zigor Nuz : Il donnera très difficilement ses informations si les personnages n'ont pas de raison de les avoir mais sera plus souple si l'un des membres du groupe a des raisons d'enquêter. Il pourra donc apprendre aux personnages ce qu'il sait et pourra glisser qu'il est dégoûté d'avoir été retiré de l'enquête. Il prétend ignorer pourquoi cela s'est passé ainsi... Si vous voulez la jouer plus difficile, Nuz conseillera simplement de contacter Oliver au Stardust au sujet d'Oscar Ker 30 512...

### 4. Le Stardust :

Le Stardust est un bar très commun du niveau 0 d'Azuria. On y trouve commerçants, contrebandiers, mercenaires mais aussi des ouvriers venant prendre un verre de bière synthétique après une dure journée de labeur. On y écoute de la musique électronique à un niveau acceptable de sorte qu'il est tout à fait possible de discuter. Les tables sont perpétuellement occupées et il faut attendre ou jouer du coude avant de pouvoir s'attabler. Les autorités passent de temps en temps. L'atmosphère est étrange, comme ailleurs, car les combats (voir le II) ne sont plus très loin d'ici. Si les terroris-

tes continuent de progresser, le quartier sera pris dans quelques heures.

Il est aisé de trouver Oliver au bar. Il pourra donner des informations contre quelques sols. Il sait ce que Nuz a déjà appris aux personnages et se confie sans problème. Il connaît également l'adresse du petit appartement de Corso. Il se trouve près des docks dans une zone contrôlée par les terroristes. Une scène d'action peut être jouée ici. Les terroristes ont les caractéristiques du pirate du LdB.

### 5. L'appartement de Corso :

L'appartement de Corso se trouve dans une tour d'habitation. Il mesure environ 8 m<sup>2</sup> et contient un lit, un placard et un lavabo duquel coule une eau non potable destinée aux fréquentes ablutions nécessaires à la vie en station. Des notes manuscrites bien cachées dans un pied du lit mentionnent un certain Loritt, en relation avec un pirate du nom de Cheyenne et un étranger venant de l'Union méditerranéenne du nom d'Arkhus. Les réunions entre les trois se sont accélérées et il est question d'un attentat. Les réunions avaient lieu chez un certain Ali, un restaurateur.

### 6. Le restaurant d'Ali :

Le restaurant d'Ali se trouve au niveau -2. C'est davantage une petite cantine qu'un restaurant. Seules deux ou trois tables sont occupées. Cela n'est guère surprenant au vu des événements. Ali expliquera avoir vu trois hommes mangés ensemble à plusieurs reprises. Il pourra aussi décrire le Cheyenne avec précision. Il avouera aussi que l'un des membres (Arkhus, le frère des Abysses) ressemblait à un étrange prêtre du Trident. En réalité, Arkhus porte une robe de bure brune et une capuche. Ali a simplement fait l'amalgame et c'est une fausse piste. Il ne peut donner aucune information supplémentaire mais promet de contacter les personnages si ces trois hommes reviennent... Ce restaurant est donc une impasse pour l'enquête...

Au moment où les personnages seront dans l'impasse, ils seront contactés par Fragment à une réunion au sujet de l'attentat car il semblerait que les deux événements soient liés (voir le II)...



## II. L'ATTENTAT DES PRÉDATEURS ET DE LA FRATERNITÉ DES ABYSSES

Cette partie est une adaptation du scénario « Tout n'est qu'une histoire de bulles » sur le SDEN. Sa lecture en est donc vivement conseillée.

### 1. Les événements dans le détail :

- J-10 : 9 août : enlèvement de Corso par les hommes du Cheyenne suite à une traque de plusieurs jours. Corso a, en effet, découvert durant ses recherches qu'un attentat allait être perpétré contre la station. Il a donc suivi une piste sur un certain Ian Loritt, l'armurier en chef, avant de se faire enlever. Il est actuellement dans un entrepôt des docks. Il n'est pas d'ailleurs pas le seul dans ce cas car d'autres otages y sont.

- J-1 : 19 août : Derniers préparatifs de l'attentat et de l'assaut sur le Zofringe en présence d'Arkus, le lieutenant de Ralaken Trillsak, le leader de la Fraternité des Abysses. L'attentat est en préparation depuis très longtemps. Depuis juin 565 (voir scénario 0), les Ecumeurs et les Frères y travaillent. Les Frères qui veulent frapper un grand coup ont simplement promis la cité aux pirates en échange de leur aide. Par conséquent, cela ne leur a rien coûté du tout. Il leur a aussi fallu infiltrer des pions dans la société... En deux ans, cela a été fait de façon remarquable.

- J1 : 19 août : Arrivée des personnages à Azuria suite à un voyage plutôt paisible de 8 jours environ. Ils passent la classique batterie de tests sanitaires.

- Durant la nuit du 19 au 20 août : Tandis que les personnages se reposent, les pirates et la Fraternité des Abysses lancent leur assaut simultanément. Les Ecumeurs et de nombreuses confréries mineures attaquent les défenses maritimes de la cité tandis que les membres de la Fraternité, infiltrés dans la société azurienne depuis de longs mois, multiplient sabotages (explosions localisées, coupure des communications...) et enlèvements de personnes influentes. Ainsi, l'assaut des pirates est facilité par la grande désorganisation connue au sein de la cité. La première phase est une réussite totale, d'autant que des personnes réellement très influentes ont été enlevées et qu'elles seront une monnaie d'échange très intéressante en cas de soucis. La principale empathie, Alcinnia Berrebris, est par exemple entre les mains des terroristes au petit matin. Elle va rejoindre Corso dans l'entrepôt des otages.

- J2 : 20 août : Dans la matinée, les docks principaux sont pris ainsi que l'armurerie générale suite à la trahison de Ian Loritt que les personnages connaissent sous le nom de Swift (voir le scénario I.0). Dans la journée, les combats continuent et les pirates, profitant de la désorganisation militaire, avancent dans la cité. L'alerte générale est déclenchée. De nombreuses zones sont fermées et une sonnerie stridente entrecoupée de messages d'appel au calme, résonne dans les couloirs... C'est le chaos dans la cité.

- J3 : 21 août : L'État Major de la République tente d'envoyer un vaisseau très rapide par une issue secrète. Cela échoue car il y a d'autres taupes... Fragment décide alors de prendre les choses en main. Dans l'après-midi, les services secrets vont se rendre compte que des personnages enquêtent sur Loritt et Corso et vont les contacter via un de leur agent, Gregor Wedeck. Il les contacte au coin d'une rue, dans un bar ou par leur comlink... Sans leur expliquer la situation, il les convie à une réunion.

**La réunion :** Les personnages sont donc conviés à une réunion par Wedeck qui les contacte dans un bar ou dans une rue, peu importe... Ils sont conduits dans les niveaux sécurisés de la ville. Les forces armées semblent être en alerte maximum tant les soldats sont nombreux et sur le pied de guerre. Après avoir pris un ascenseur les menant au dernier étage d'une tour, Wedeck les invite à franchir les portes de ce qui semble être une salle de conférence. Ils peuvent voir la surface car la salle de Conférence est au sommet d'une des tours de la ville. Une dizaine de personnes est présente. Ce sont des membres de Fragment et aucun membre du gouvernement ou de l'armée n'est présent car une taupe ou des taupes y sont infiltrés. La réunion est dirigée par l'agent spécial Benton. Wedeck est également présent et les autres sont des analystes.

Une empathie est aussi présente lors de la réunion. Elle est en retrait et écoute les débats sans prendre la parole. En réalité, elle analyse ce qui est dit et tente de communiquer avec le Corail. Benton semble s'en méfier... Il va ouvrir la réunion en demandant aux personnages ce qu'ils cherchent puis va leur demander s'ils sont intéressés par une action permettant de sauver la cité... Avant d'expliquer en quoi consiste l'opération « Infiltration », il va bien entendu expliquer la situation aux personnages. Les Frères des Abysses aidés de nombreuses confréries pirates mineures ont organisé un attentat. Fragment avait des doutes mais est clairement passé à côté. La réunion est secrète car des taupes ont infiltré beaucoup de milieux dirigeants... Il répondra aussi à des questions si



nécessaire. Il présente ensuite **l'opération « Infiltration »** :

- Phase 1 : Eliminer à l'aide de Wedeck des pirates afin de prendre leur place. Des masques morphologiques leurs seront confiés afin de les remplacer.
- Phase 2 : Agir comme des terroristes afin d'accéder au Cheyenne et à Arkhus. Une fois localisés, la flotte pourra concentrer ses forces sur le navire où ils se trouvent et mettre un terme à l'attentat. Localisé le Zofringe n'est pas suffisant, il faudra être sûr que les deux sont à bord, car l'assaut sera celui de la dernière chance.
- Phase 3 : s'enfuir du navire car si les troupes coralliennes ne peuvent pas l'aborder, il sera tout simplement détruit...

Les personnages vont sûrement s'interroger au sujet du choix portant sur eux pour mener l'opération. Il aurait en effet plus simple d'utiliser des membres de Fragment ou des troupes de choc. Dans ce cas, la réponse de Benton est simple : il faut recruter des étrangers car il peut y avoir des taupes à l'intérieur de ses services et les personnages étaient sur une enquête proche des événements. De plus, il est très possible qu'ils soient déjà connus des services de Fragment...

**L'infiltration :** Dans la nuit, les personnages doivent, avec l'aide de l'agent Wedeck, prendre la place de terroristes. Libre à eux de mettre en place une tactique. La plupart des terroristes se trouvent dans la zone des docks mais certaines escouades ont déjà bien progressé à l'intérieur de la station. Une fois les terroristes éliminés, prendre leur place sera simplifié par l'utilisation de masques métamorphes. La suite sera de l'improvisation mais il faut à tout prix accéder au Cheyenne et à Arkhus. C'est une priorité absolue afin de les arrêter et de mettre fin à l'attentat. Ce sera aussi le moyen de connaître l'endroit où se trouvent les otages. Si vous désirez augmenter la difficulté de l'opération, tuer Wedeck lors de l'affrontement. Ils seront ainsi seuls pour mener à bien l'opération.

L'escouade des personnages est composée de 10 membres. Le chef d'escouade est un pirate au regard sanguinaire. Son nom est « l'égorgeur ». Les personnages vont vite se rendre compte que son surnom n'est pas usurpé.

- 22 août au matin : Après avoir simplement tenu position, un ordre tombe pour l'escouade des personnages. Il s'agit de se diriger vers le centre de recyclage de l'oxygène et de s'en emparer. Un itinéraire est donné à l'escouade. Parvenir à la tour, via des coursives et des

tunnels de plastitane montrant une ville en état d'alerte et en guerre, ne pose pas de problème sauf si vous désirez que des troupes coralliennes barrent la route aux personnages et à leurs nouveaux compagnons. Les ordres sont simples pour l'escouade. Il s'agit de prendre le contrôle du niveau 7 où se trouve la salle des machines. D'autres escouades sont présentes. Une trentaine de terroristes va se présenter au pied de la tour. Le hall est gardé par autant de soldats de la République (Prenez les caractéristiques du soldat dans le LdB). Gérez les combats en fonction de la puissance de votre groupe.

Une fois, les soldats du hall éliminés, prendre l'ascenseur ne pose pas de problème. Dans la salle des machines, des soldats se sont repliés et vont tout faire pour tenir leur position... Encore une fois, faites en fonction des talents de combat de vos personnages. Une belle partie de cache-cache entre les machines s'annonce en tout cas.

Lorsque la zone est sécurisée, les personnages apprennent qu'une nouvelle escouade est envoyée vers les sous sols pour détruire les réserves d'oxygène. Une fois la destruction effectuée, il ne restera plus qu'une douzaine d'heures à vivre aux habitants... 25 millions de personnes vont donc périr... L'attentat touche à sa fin... Il est à ce moment 7 heures du matin. A 19 heures, les premières victimes vont succomber asphyxiées...

A 10 heures, une réunion est organisée avec des responsables. Elle est dirigée par un homme que les personnages ont déjà vu à Dem. Il s'agit de Loritt / Swift (voir scénario 0). La réunion a lieu dans le centre de recycling. Elle est destinée à expliquer aux escouades sur le terrain que le Parlement de la République a refusé les propositions des terroristes et ne veut pas céder la ville. Suite à la réunion, la rumeur court parmi les terroristes que l'armurerie a été reprise par les troupes coralliennes. Les ordres sont de tenir la position encore quelques heures pour faire enfin céder le Parlement... Si ce n'est pas le cas, plus rien n'empêchera la mort des habitants de la cité...

Si les personnages demandent à voir le Cheyenne ou Loritt, on leur répond que l'heure viendra... S'ils parviennent à attraper Loritt, il refusera de dire quoi que ce soit... C'est un fanatique embrigadé par les Frères des Abysses. Il expliquera que l'Apocalypse doit balayer la Terre. Ainsi, seuls les élus survivront...

A 17 heures, tandis que le stress devrait avoir monté de quelques crans, un assaut des troupes coralliennes, assistées visiblement de mercenaires, est lancé sur le centre

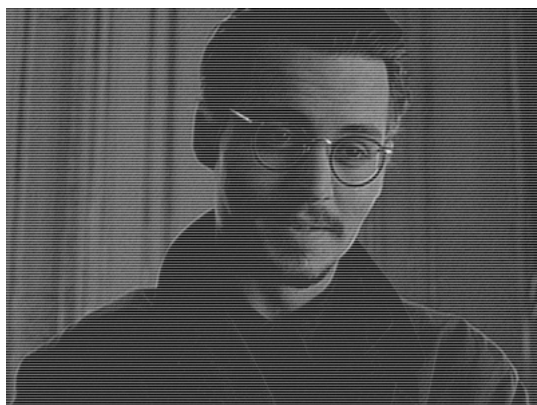


de recyclage. L'assaut est un succès et la retraite est annoncée sur les ondes des terroristes. La première étape est les docks et l'armurerie ou des armures sont prêtes. Loritt dirige la retraite avant d'enfiler lui même son armure. Dans l'eau, la retraite est désordonnée et les troupes d'élite corallienne prennent les terroristes en chasse. Si vous le souhaitez, un combat en armure sous marine est possible (prenez les caractéristiques des soldats d'élite du LdB). Au terme de cet éventuel combat et d'une demi heure de nage dans des eaux vraiment peu sûres, Loritt et les personnages atteignent le Zofringe. Durant cette scène, les personnages et donc les joueurs, ne pourront pas communiquer car les communications sont saturées de cris, de râles... La solution est donc de suivre Loritt.

A 18 heures, les personnages sont secs, sains et saufs, sur le Zofringe mais n'ont pas de trace du Cheyenne ou d'Arkhus, or il faut un visuel avant de lancer la balise. Vous pouvez si vous voulez jouer l'heure restante en temps réel. Quand, les personnages auront trouvés Le Cheyenne et Arkhus qui sont dans la cabine du Cheyenne, ils pourront lancer la balise. Quelques instants plus tard, tous les navires vont converger vers le navire et l'aborder. Si les personnages veulent prendre part aux combats, ils le pourront. Dans le cas contraire, il n'y a plus qu'à attendre.

Si l'opération est un échec, le Cheyenne et Arkhus pourront s'enfuir mais les habitants d'Azuria seront sauvés puisque le centre de recyclage a été repris.

Les otages seront récupérés un peu plus tard et il sera possible de voir Corso, un peu hagard... Après une douche et un bon repas, il donnera comme convenu un disque de données aux personnages...



(Oscar Corso, Image du film *La neuvième porte*)

## 2. Les infos de Corso :

Elles sont peu nombreuses car peu de données sont accessibles même illégalement. Corso pense que le savoir historique donne le pouvoir et ceux qui en dispose ne souhaite pas le perdre... Voilà tout...

- Le Soleil Couchant est le symbole d'une faction appelée l'Alliance Azure. D'ailleurs Azuria en était sa capitale.

- L'Alliance Azure est, comme son nom l'indique, le regroupement de plusieurs nations, pour faire face à l'Empire du Mal, également appelé les Généticiens.

- Après avoir mis fin au règne des Généticiens, l'Alliance Azure a permis à l'humanité de se développer dans la paix. Mais vers 250, l'Alliance a disparu après s'être effondrée.

- Les dépôts de l'Alliance seraient destinés à lutter contre un éventuel retour des Généticiens qui eux aussi ont laissé des dépôts à travers le monde suite à leur chute. Les dépôts azuréens doivent donc contenir des technologies militaires de l'époque qui ne sont plus forcément connues maintenant, des secrets scientifiques ou génétiques, des témoignages historiques ou stratégiques décrivant les Généticiens et la façon de les battre...

- Il y en a forcément beaucoup dans la région puisque le centre de l'Alliance était l'actuelle République.

- Le plus grand dépôt est une légende. Il contient une base qui s'appelait Oracle. Quiconque tomberait sur ce dépôt disposerait, semble-t-il, d'une force de frappe incommensurable... Des secrets sont, en ce qui concerne, Oracle, solidement gardés...

Corso, si les personnages ne l'aident pas ensuite, sera arrêté par Fragment. Les conséquences seront lourdes car les services secrets de la République se lanceront à leurs trousses.

## III. LES ÉVÈNEMENTS ANNEXES

### 1. Les événements de la directive Exeter :

- Ce qui a été appris jusqu'ici pourra être confirmé dans les bars d'Azuria.

- D'autres informations sont disponibles. Azuria est en effet plus fréquenté que Dem. En juin, un impôt spécial a été levé en Hégémonie pour préparer des actions militaires. Vira Our, le Grand Amiral de la flotte hégémonienne a été destituée suite à sa défaite contre l'Argonaute. Elle est remplacée par Valastor, un officier



belliqueux, qui prend le commandement de l'Artémis. L'Hégémonie semble donc sur le sentier de la guerre.

## **2. Les pistes suivies par les personnages suite aux scénarios précédents :**

- Jatt Endaen : Dans le scénario I.1, Jatt Endaen, un membre du Soleil Noir a mis en place un attentat à Dem. Il est possible de retrouver sa trace à Azuria. En effet, si un des membres de votre groupe est en lien avec Légion de quelques manières que ce soit, il pourra apprendre deux ou trois choses intéressantes. Jatt Endaen n'est pas connu sous ce nom dans les registres de Légion mais si les personnages ont une photo, il pourra être identifié comme Hass Tillev, mercenaire occasionnel qui est aussi à la tête de la North Eagle, une entreprise de sécurité sur Equinoxe. L'information n'est pas dure à obtenir dès l'instant où vos personnages auront un visuel d'Endaen et l'idée de s'adresser à Légion.

- La relique / le disque dur de Cortex récupéré par Thundercat : Dans le scénario I.1, Aaron Devrick a eu entre les mains une relique destinée à un certain Mr Smith de Cortex. Il a récupéré cette relique dans un bar appelé le Triton auprès d'un certain Helgard. Il sera facile de le retrouver car ce dernier y est souvent. Helgard se rappelle très bien de la relique. En revanche, il donnera des informations soit suite à un entretien musclé soit grâce à un joli pot de vin... En tous les cas, il a été engagé par un certain Mr Smith, qui n'est bien entendu pas le même que celui de Devrick, pour récupérer une relique. Il l'a récupéré auprès de Ash en personne. Il n'a aucune idée de l'endroit où se trouve Ash actuellement ou de ce qu'est la relique. Il sait en revanche, car Ash lui a glissé, que la relique vient d'un dépôt en surface... La piste s'arrête ici. Notez, malgré tout, pour information, que Lauren Draco, était également sur la piste de la relique, pour le compte du Soleil Noir. Actuellement, la relique est entre les mains du Prisme grâce à Thundercat... Elle contient des informations sur les greffes et est à mettre en relation avec les Projets Béal et Hécate.

## **3. Les événements liés aux personnages de mon groupe, Gabriel et Nao :**

- Le tueur à la seringue : Le tueur à la seringue est le nom d'un assassin insaisissable à Azuria. Il s'agit d'une des identités de Gabriel, un membre de la fratrie 541 (voir son historique, ses contacts et son journal de bord sur la rubrique). Andréas, le binôme de Nao, la sœur de Gabriel, l'a informé qu'un recoupement intéressant a été fait (photos, vidéos, témoignages...) au sujet du tueur à la seringue. Malheureusement, l'homme sur les photos est inconnu et il n'y a aucune trace de lui nulle part. Il s'agit en fait d'un métamorphe de Gabriel, Carlos Jeringa.

De plus, le tueur à la seringue a, à nouveau tué il y a quinze jours. Aucune image n'est disponible mais le modus operandi est le même. Il ne s'agit pas du vrai tueur à la seringue, puisque Gabriel n'était pas à Azuria à ce moment là, mais de Fitzpatrick, le copycat du tueur à la seringue. Cela devrait perturber Gabriel de savoir que quelqu'un le copie.

Créon, pourra apprendre à Gabriel, que la police est venue à son exploitation pour se renseigner sur des poisons que l'on a retrouvés dans le corps de cadavres suite à des assassinats. La police pense que les poisons pourraient venir de chez lui. Créon n'a pour le moment pas parler de Hans Gift mais n'est pas sur de pouvoir garder le secret très longtemps.

- Nao, un des membres de mon groupe, empathie et féconde, est déjà en lien avec Conscience. L'empathie, présente à la réunion, le ressentira et prendra contact avec ce personnage par la suite... En cas de discussion, elle apercevra à nouveau Conscience dans les yeux de l'empathie. Conscience lui proposera à nouveau de façon très calme de la rejoindre afin d'avoir réponse à toutes ses questions. Cette éventualité doit apparaître de plus en plus comme une fatalité... Un jour, elle sera aux côtés de Conscience...



## ANNEXES : LA CHRONOLOGIE DES ÉVÈNEMENTS

J-10 : Enlèvement de Corso par les hommes du Cheyenne.

J-8 : Départ des personnages de Dem.

J-6 : La police d'Azuria est avertie, de façon anonyme, de la disparition de Corso.

J-1 : Derniers préparatifs de l'attentat. Tout est très bien rôdé.

J1 : Arrivée des personnages et début de l'enquête.

Dans la nuit, l'assaut sous marin est lancé par les pirates tandis que des sabotages et des enlèvements se produisent dans la cité par des membres de la Fraternité des Abysses infiltrés depuis de longs mois dans la société.

J2 : Prise des docks principaux et de l'armurerie générale par les pirates.

Dans la journée, les pirates avancent et l'alerte générale est déclenchée. La population et les personnages sont pris au piège.

J3 : Tentative d'envoyer un vaisseau de secours. Il est intercepté par les pirates car des taupes sont présents un peu partout. Dans la nuit, l'agent Wedeck, de Fragment, contacte les personnages et les convie à une réunion de la dernière chance. L'opération « Infiltration » est présentée. Les personnages entament l'opération en remplaçant des pirates.

J4 : Attaque par les personnages et les pirates du centre de recyclage de l'oxygène. Prise de la salle des machines et destruction des réserves.

10 heures : Réunion avec les personnages que les personnages pourraient reconnaître sous le nom de Swift / Reprise de l'armurerie par les troupes coraliennes.

17 heures : Assaut des troupes coraliennes sur le centre de recyclage et retraite pirate menée par Loritt.

18 heures : Arrivée sur le Zofringe, le navire du Cheyenne, puis visuel sur Arkhus et le Cheyenne.

Suite à la prise du vaisseau, les otages sont retrouvés et libérés

**Remarque :** Les recherches sur Jatt Endaen et le disque dur de Cortex peuvent être réalisées avant ou après l'attentat. Les rumeurs sur la Directive Exeter pourront être données durant ces recherches.

**\_ PARU SUR LE SDEN EN SEPTEMBRE 2010**

**D'APRÈS UN FICHER DE GAP»**