

L'Ombre et la Proie

Un scénario de [Bradley Roberts](#).

Synopsis :

Tout part d'une traque : **Konrad Cristafao**, membre influent de la guilde des Baillis a pris la fuite – il reste officiellement en congé sabbatique d'après sa hiérarchie. Toutefois, il est bon de savoir qu'en plus de ses activités de guildien, il appartient également à un groupuscule clandestin mais néanmoins influent : **le Favyana**, un convent de psychomanciens. Grâce à son charisme hors du commun et à quelques chantages judicieux, il a réussi à monter très rapidement les échelons du groupe – à 33 ans, il est l'une de ces personnes avec lesquelles il faut savoir compter...

Malheureusement, son ambition personnelle (doublée d'un ego démesuré) l'a quelque peu éloigné des principes fondateurs du Favyana. Ainsi, il a fait sécession depuis quelques années, en créant son propre convent : **les Séraphins**. Ses acolytes ont été recrutés parmi le Favyana, avec l'ajout (non négligeable) de nobles byzantin, ainsi que de quelques Derviches hazat (venus chercher la reconnaissance qu'ils n'ont jamais obtenue dans leur ancienne « famille »). Mais tout cela, les PJs n'en savent encore rien !

Ils vont être malheureusement « recrutés » par un membre du convent opposé au Favyana : **la Voie Invisible**. Car non content de mijoter un plan depuis près de quatre ans, Cristafao a frappé fort : son groupe a en effet abattu sept membres de la Voie en une seule nuit, remettant au goût du jour la vieille guerre opposant le Favyana à la Voie Invisible, tout en précipitant sa fuite de Criticorum. Le Favyana et la Voie ne désirant pas faire ressurgir leur ancienne adversité, les deux convents ont décidé de travailler de concert sur cette affaire (ou presque...) :

- Le Favyana est parvenu à récupérer une partie des dossiers dont Cristafao avait la charge auprès des Baillis ; il a également pisté ce dernier jusqu'à Pandémonium.
- La Voie Invisible, quant à elle, est chargée de le retrouver et de mettre un terme d'une manière ou d'une autre à ce début de conflit. A cette fin, c'est un de ses agents les plus efficaces qui débarque au Moyeu : **le seigneur Zartch**, un noble Vorox possédant de surcroît des pouvoirs psychiques (inutile de crier au scandale : cf. l'encart). Il se trouve en terrain inconnu, mais il a en main tous les atouts nécessaires quant à la réussite de sa mission.

Après une enquête au sein du Moyeu, capitale de Pandémonium, les PJs suivront ainsi la trace de Cristafao jusqu'au pôle nord de la planète, dans une ville déserte. Là, ils devront faire preuve d'efficacité, mais surtout, ils auront à faire un choix difficile qui risque de les poursuivre pour le temps qu'il leur reste à vivre (quelques minutes comme plusieurs années). Car comme toujours, le monde n'est ni tout blanc, ni tout noir...

Des Vorox psychomanciens ?!

Je sais parfaitement que les Vorox ne peuvent pas développer de pouvoirs psychiques... Malgré tout, le personnage du seigneur Zartch est tout ce qu'il y a de plus officiel, puisqu'il apparaît en tant que représentant de la Voie Invisible dans la première édition américaine du jeu, ainsi que dans le supplément VO *Heretics & Outsiders*, où il devient un agent de premier ordre.

Maintenant, à vous de voir si vous décidez de suivre mon idée (en considérant Zartch comme un cas unique de l'évolution, afin de ne pas pousser les joueurs gros-bills dans cette voie), ou si vous préférez n'en faire qu'un simple gros-bras sans pouvoirs occultes (ce qui serait dommage pour le final à mon goût).

NB : vous trouverez une description complète de Zartch dans la section Dramatis Personae du site.

Acte I - In Media Res :

L'Ingénieur du groupe est en train (au choix) de se faire féliciter ou de se prendre un savon, suite à sa dernière mission, auprès du **Maître Ingénieur Jeziah Sheridan**, à la tête de la guilde sur Pandémonium. Cette jeune femme a été promue dans ce « paradis » grâce à ses compétences, à son humeur gueularde et à son je-m'en-foutisme envers toute forme d'autorité. Selon votre humeur, elle se montrera glaciale ou au contraire dans une colère noire (cette deuxième option étant la meilleure).

Des membres ayant participé à la mission mentionnée ci-dessus pourront être également présents – mais si vous avez des psychomanciens à votre table, tâchez de les garder en réserve pour le moment.

Soudain, la porte s'ouvre à la volée : le secrétaire Newman est propulsé avec force dans le bureau tandis qu'un Vorox pénètre à son tour. Il est habillé d'un costume tout ce qu'il y a de plus guildien – qui semble singulièrement déplacé sur son porteur. Rapidement, il se dirige vers Sheridan, appuie deux de ses bras sur le bureau (qui gémit aussitôt), pointe un troisième en direction d'un PJ qui tenterait quoi que ce soit, alors que son quatrième cherche quelque chose dans l'une de ses poches... La chose en question est une petite disquette, qu'il pose devant Sheridan.

« *Rappelle tes chiens ma belle ! Si j'avais voulu ta mort, ce serait chose faite...* » Puis, se tournant vers l'un des PJs : « *Ferme cette porte, et tiens-toi tranquille ! Sheridan ? Voici les noms de douze membres des Harbingers (nota – agence de renseignement et de sabotage des Ingénieurs). C'est cadeau... J'en ai encore près d'une vingtaine, opérant dans les systèmes li halan, décadas et al-malik. Il serait donc bon de fermer ta gueule et de m'écouter ! Je suis **le seigneur Zartch** et je suis ici pour un objectif précis – je compte sur toi pour réussir.* »

« *Je ne connais personne sur cette foutue planète, mais ça va changer – et grâce à qui ? Il me faut une équipe capable, avec l'un de vos pros des machines pensantes. J'ai un disque contenant des fichiers baillis, et je VEUX savoir de quoi ça parle. Il me faut également un endroit sûr avec un certain standing* »

Il se retourne dans la pièce pour jauger les PJs présents : « *Et je prends votre Ingénieur, ça vous évitera d'avoir à me coller des micros. Il te fera les rapports lui-même, histoire de simplifier... Si les personnes présentes font l'affaire, ça risque d'être plus simple pour toi. Il me faut une navette à disposition – à n'importe quel moment !* »

Puis, se retournant vers l'un des PJs : « *J'espère que tu sais te débrouiller en ville, parce que c'est ce que je recherche* » Il jette un disque en direction du PJ : « *Trouve-moi les types qui s'y trouvent et ramène les moi ! (il s'agit des PJs psychomanciens et/ou des plus dangereux) Trouve-moi un pilote doué et capable de la boucler !* »

« *Ah oui, Sheridan... Il me faut également les fichiers d'un Bailli du nom de **Yilco Torqha**. Il travaillait avec le type que je suis venu chercher et il devrait avoir des infos sur lui.* » Et fixant Sheridan droit dans les yeux : « *Et je connais parfaitement TA réputation, alors ne me fais pas de coup de pute et tout ira bien ! Lis dans mes yeux, tu verras que je ne suis pas là pour rigoler... Il me faut tout ça pour dans six heures maximum !* »

Sur ce, le Vorox quitte la pièce dans un silence de mort. Sheridan est prête à exploser – et ce sont bien entendu les PJs qui dégusteront...

Conseil :

Le seigneur Zartch est loin d'être un débutant : il a les compétences et la volonté pour cette assignation. Il n'est ici que pour retrouver et tuer Cristafao ; dans son optique, les *agricolas* (non-psychomanciens dans l'argot de la Voie Invisible) sont denrées potentielles, alors que les psychomanciens du groupe seront peut-être des recrues potentielles pour le convent.

En aucun cas, il n'hésitera pas à blesser/tuer un PJ si celui-ci oublie de mentionner son titre lorsqu'il s'adresse à lui ou si jamais il hausse le ton... Faites comprendre à vos joueurs que Zartch ne rigole pas, dans ses attitudes et ses paroles. Ils devront le craindre et ne travailler pour lui que contraints (les psychomanciens un peu moins peut-être ?)

Cette introduction peut être jouée avec n'importe quelle faction, avec un minimum d'adaptation. Le principe est d'avoir un groupe plus ou moins soudé, mais ayant des membres contraints de travailler avec le seigneur Zartch. Prenez de préférence les membres les plus droits et loyaux de votre groupe pour la confrontation, et gardez les plus pourris pour le contrat standard qu'offre Zartch.

Quelques heures plus tard, tout le monde se retrouve dans un entrepôt du « Poumon Noir » (le quartier des Ingénieurs). L'endroit est équipé sommairement de quelques couchettes, d'une table et de quelques chaises, ainsi que d'un local à part installé pour le confort du seigneur Zartch. Celui-ci fera ensuite des propositions pour les PJs nouveaux venus (les autres étant aux frais de la guildie des Ingénieurs) allant jusqu'à offrir 300 Fénix par personne. Une fois l'affaire conclue, il embraie avec le briefing.

« *Bien, je n'irai pas par quatre chemins. Je suis ici pour retrouver et abattre un tueur. Son nom est **Konrad Cristafao** et il doit être ici depuis six à huit semaines. C'est un Bailli d'une certaine importance sur*

Criticorum – mais cela ne le protégera pas ici ! Il a tué plusieurs membres de ma famille ainsi que quelques amis. Vous me servirez d'agents de renseignement sur les lieux ; une fois Cristafao débusqué, vous me couvrirez afin que je puisse l'abattre. Le cas échéant, vous serez chargés de cette tâche. J'espère que vous comprenez bien mon objectif... »

« En second lieu, je veux savoir ce qu'il est venu foutre ici. Les confins des Mondes Connus... pas normal comme planque ! Il est de la haute et se prend pour un membre de l'élite – je ne pense pas qu'il soit venu ici en vacances. Nous avons en tout et pour tout une petite semaine pour finir le travail, avant que ses informateurs ne le préviennent de ma présence. Alors bougez vous ! »

Acte II - L'enquête :

Elle risque de déborder dans toutes les directions, alors voici les différents éléments disponibles. A vous de les utiliser selon l'approche de vos joueurs :

- **Les fichiers baillis par Zartch, récupérés sur Criticorum :** ils sont encodés en langage Constantinople et demanderont des connaissances dans ce domaine pour être décryptés. Mais ils ne recèlent rien de particulièrement passionnant en fait... Ce ne sont que des listings de commandes diverses, listes de fournisseurs sur diverses planètes, contrats de prêts à des taux d'usurier et ordres de virements.

Un PJ versé dans le commerce ou dans la comptabilité (ou ayant de solides contacts avec les Baillis) pourra se rendre compte que certaines des opérations ont attiré à Pandémonium, dans les domaines agricoles et pharmaceutiques. Avec quelques heures de recherches, deux sociétés semblent sortir du lot : *Neuman Chemicals* et *PAS-Inc*. On peut parvenir aux mêmes conclusions sans les connaissances appropriées, en croisant ces fichiers avec ceux de l'Administrateur Yilco Toqhra.

- **L'Administrateur Yilco Toqhra :** c'est un Ur-Obun de bonne réputation, venu se perdre sur Pandémonium depuis près de quatre ans. Il appartient également au convent des Séraphins, recruté par Cristafao sur Byzantium Secundus – Toqhra lui est loyal envers et contre tout, il n'hésitera pas à demander l'aide des Baillis pour assurer sa protection personnelle le cas échéant (ou en engageant rapidement quelques Recruteurs disponibles – une option face aux PJs désireux de lui tirer les vers du nez). Il n'est ici que pour gérer les comptes des Séraphins dans ce système solaire et il ne connaît que peu de choses des plans de Cristafao.

Toqhra vit et travaille dans l'une des tours les plus riches et les mieux sécurisées du Moyeu ; il sert également de contact auprès de **Silva Justus**, un Aurige de mauvaise réputation (utilisez le profil de Gablante, dans le livre de base, remplacez simplement ses talents d'ecclésiastique par des compétences de finances et comptabilité, sans toucher cependant aux niveaux de Force d'âme ou Stoïcisme). Pour la récupération de ses dossiers (également encodés en Constantinople), libre à vous de laisser vos joueurs monter une petite opération nocturne afin de mettre la main dessus ou bien pénétrer de jour dans la tour et passer par le serveur des Machines pensantes du bâtiment depuis un autre bureau de la tour.

- **La rue :** très peu d'informations sont disponibles de ce côté-ci – en revanche, les PJs courent le risque d'être repérés par les Derviches Séraphins... En tout cas, aucune trace d'un dénommé Cristafao ou d'une quelconque personne ressemblant à la description faite par Zartch. De leur côté, les Derviches suivront la trace des PJs sans grande difficulté, si jamais ces derniers manquent de discrétion ou s'ils poussent leur enquête un peu trop loin.

Une fois l'entrepôt où logent les PJs localisé, un groupe de trois Derviches passe à l'attaque – leur mission : neutraliser les PJs, mais avant tout abattre le seigneur Zartch. Faites les surgir de nulle part et frapper sans pitié, ils ne sont pas là pour plaisanter (cf. annexes pour leurs aptitudes) – mais ils s'enfuiront dès qu'ils sentiront que le combat tourne en leur défaveur. L'un d'eux pourra cependant être tué et amener l'employeur des PJs à se poser quelques questions (jouez celui-ci de façon froide et sanglante durant le combat : il maîtrise parfaitement ses instincts, afin de bien démontrer aux PJs ses capacités et ses convictions).

Toujours est-il que les talents des assaillants dépassent de loin l'entraînement militaire standard et leurs pouvoirs psychiques auront certainement été remarqués par les PJs les plus aguerris... Zartch finira donc par avouer la réelle identité de Cristafao, ainsi que les connections de ce dernier avec d'anciens Derviches – mais il se gardera bien de ne rien dire sur sa propre identité... Hors de question de renégocier un nouveau contrat avec les PJs : Zartch leur fait bien comprendre que seule la mort de Cristafao et de ses sbires leur permettra de retrouver une relative tranquillité.

- **Konrad Cristafao** : seules des personnes connaissant Criticorum, Byzantium Secundus ou bien renseignées sur les Baillis pourront aider les PJs. Ils apprendront que Cristafao s'avère être un homme paisible, sûr de lui et charismatique, orateur doué bien plus talentueux que nombre de courtisans de la Cour (ce qui n'est pas vraiment exagéré). Il possède de nombreux appuis, aussi bien sur les territoires impériaux que guildiens, grâce à de nombreux services rendus. Ce qui n'a pas grand chose à voir avec les informations distribuées par Zartch, qui cherche à laisser penser que Cristafao est un assassin...

Ce paradoxe est intéressant, du moins si vous avez déjà fait jouer le scénario *Immunité diplomatique*, du Libre de Base, dans la mesure où des rumeurs courent en ville (surtout dans les quartiers nobles) au sujet de la tentative d'assassinat sur Don Marchenko... Vous pourriez même faire coïncider les dates d'arrivée de Cristafao et de Marchenko, à vous de voir...

- **Si Marchenko est toujours en vie**, ce peut être une aide idéale pour les PJs : après tout, sa fonction de Derviche au cours des Guerres impériales peut leur permettre d'en apprendre bien plus que toutes les rumeurs de la ville au sujet de ces guerriers d'élite – Marchenko pourrait peut-être même leur prêter main forte pour traquer les Derviches renégats. Dans cette optique, libre à vous de commanditer son assassinat par Cristafao et ses Séraphins – à moins qu'il ne s'agisse que d'un malheureux concours de circonstances (ben voyons...).

- **Si Marchenko est déjà mort**, les PJs peuvent avoir gardé malgré tout de bons rapports avec sa famille, et les mêmes implications sont possibles. Cependant, leur incapacité à sauver le seigneur hazat pourrait les pousser dans cette affaire de manière bien plus personnelle... devenant par là-même les meilleurs alliés de Zartch.

Dans tous les cas, cela risque de mettre en présence une troisième force non négligeable : les Hazat eux-mêmes. A vous de décider des conséquences et implications, en sachant que cela pourrait changer radicalement les données de l'issue finale...

- **Neuman Chemicals** : cette société, créée il y a de cela trois ans par **le Dr Salamon Forlani** (ex Ingénieur artisan sur Criticorum), est une petite entreprise de huit personnes, servant d'intermédiaire aux revendeurs de machines et produits médicaux dans le Moyeu. Pas de département de recherche et développement, uniquement du commercial – ce qui change quelque peu Forlani de ses fonctions de chef de laboratoire sur Criticorum...

Le matériel transféré par Neuman Chemicals, sous la coupe de Toqhra, fut tout d'abord un ensemble de matériel léger pour laboratoire (au cours des six premiers mois) puis divers produits pharmaceutiques (avec éventuellement quelques pièces de rechange pour le laboratoire). Le tout a été envoyé à Cap-Défi (la seule ville digne de ce nom, en plus du Moyeu, sur Pandémonium) pour être stocké puis vendu, auprès d'un contact du nom de **Falk Domlar**, commerçant indépendant. Le transfert a été effectué par un Aurige : Silva Justus.

Forlani n'est pas au courant de toutes les magouilles de Cristafao. En prenant la responsabilité de cette société, il lui a rendu service uniquement pour pouvoir monter son propre laboratoire après six années de bons et loyaux services... ainsi qu'un compte en banque bien approvisionné. Les bureaux de la société se situent dans le quartier des Baillis : un peu immeuble quelque peu sécurisé. Les stocks se trouvent dans un hangar climatisé (pour la pérennité des produits= loué auprès des Auriges, à l'intérieur du spatioport. Le hangar et ceux qui l'avoisinent sont sécurisés par une clôture électrique et un poste de garde – l'accès n'est autorisé que de 6h à 22h. Si une alarme se déclenche, branle-bas de combat sur le spatioport, avec l'arrivée de la milice et de sécurité des Auriges.

- **Pandemonium Agricultural Support Incorporated (PAS-Inc)** : grosse société de fournitures, pour les différentes fermes hydroponiques du Moyeu et de Cap-Défi, elle a été rachetée à prix d'or voilà par quatre ans par Dame Jani Xanthippe, de Byzantium Secundus. La gestion locale est assurée par le Directeur Lloyd Richards, Bailli de son état. Toqhra y dispose d'un contact : **Righi Salavez**, recommandé auprès de Richards par Dame Jani en personne. L'entreprise compte près de deux cents personnes, ce qui comprend un secteur recherche et développement, trois unités de fabrication fonctionnant jour et nuit, un service après vente à peu près compétent, un service commercial (où travaille Salavez).

Le Directeur Richards n'est au courant de rien et évoque avec fierté les résultats de l'entreprise, continuellement en hausse. Par contre, Salavez est au courant de toute la marchandise fichée par Toqhra, constituée de matériel agricole (gros et petit) comme hydroponique, ainsi que de fournitures pour paysagistes (engrais, terreaux spéciaux, etc.). L'ensemble est régulièrement expédié à Cap-Défi, auprès d'une revendeuse locale du nom de Gardenia Köhl (en fait, épouse de Falk Domlar) par le biais de l'Aurige Silva Justus.

L'entreprise s'étend sur une surface raisonnable, près de la Place Gilgar, longeant le secteur des fermes hydroponiques du Moyen. La sécurité est d'un niveau moyen, le matériel étant encombrant, lourd à voler et très spécifique. Toutefois, les Décados patrouillent régulièrement en raison de la proximité des fermes, pour protéger la production de nourriture – ils seront donc rapides à intervenir, si l'alerte est donnée.

Salavez habite une petite demeure, dans un immeuble cossu du quartier des francs-sujets, à une vingtaine de minutes à pied de son lieu de travail. Il est armé en permanence. Il faisait autrefois partie des forces armées hazat, avant d'être recruté dès la fin de son service par des contacts de Cristafao puis formé aux affaires commerciales. Il n'est pas psychomancien, mais payé cher par son employeur, auquel il est redevable et totalement loyal – ce n'est qu'une fois sa vie réellement en danger qu'il risque de revenir sur cette loyauté. Cristafao utilise un Lien Spirituel (Sympathie, niveau 3) pour communiquer régulièrement avec lui.

- **Silva Justus** : son nom devrait arriver tôt ou tard aux oreilles des PJs. C'est un ancien pilote de chasse hazat ayant participé aux Guerres impériales. Débauché par les Derviches peu de temps après la fin du conflit, il récupère une vedette armée (baptisée Le Tolède) ainsi qu'une place chez les Auriges grâce à Cristafao. Il commence à travailler en sous-main pour ce dernier tout en développant des contacts avec les contrebandiers locaux. Il ne sort que peu du système stellaire (consigne de Cristafao) mais il a du mal à suivre les directives de ce dernier, l'instinct reprenant le pas sur la discipline. Sans que Cristafao le sache, il sert de temps en temps de transporteur pour **Graaf**, en direction d'Iver.

Le Tolède est stationné dans un secteur des plus à l'écart des tarmacs centraux, où se concentrent une petite rangée d'une douzaine de hangars rafistolés de bric et de broc, loués pour une bouchée de pain à certains Auriges locaux peu regardants. Silva pousse au jeu nombre de ses voisins, lors des périodes où il est cloué au sol en attente de contrats. Ils se serrent plus ou moins tous les coudes et donneront un coup de main à Silva en cas de problèmes.

Si les PJs s'intéressent de près à ses voyages vers Cap-Défi, afin de vérifier sa destination (auprès des contrôleurs spatiaux et aériens, s'ils ont des contacts auprès des Auriges locaux), ils auront quelques surprises : chacun de ses décollages se passe lors d'un début de tempête ou par gros temps, le contrôle aérien perd systématiquement sa signature au bout de quelques minutes. Difficile pour tracer sa destination... Il reste éventuellement les données de vol du vaisseau pour plus de précision. Mais pour cela, il faut y avoir accès...

- **Falk Domlar et Gardenia Köhl** : si les PJs décident de se rendre à Cap-Défi pour se renseigner sur place, ils découvriront qu'un tiers seulement de toute la marchandise envoyée sur place a été effectivement récupérée. Le reste devrait logiquement être entreposé dans les hangars des époux, mais ne s'y trouve pas. Avec un peu d'intimidation, ils confirmeront la visite plus ou moins régulière de Silva avec des sommes en liquide. Le trafic dure depuis un peu moins de quatre ans.

Depuis le Moyeu, avec de bons contacts et un peu de liquide, il est possible d'apprendre quelles sont les relations entre Falk et Gardenia. Cette dernière était une prostituée de basse extraction dans les bas fonds, Falk étant son souteneur. Du jour au lendemain, il est parti pour Cap-Défi en laissant son cheptel sur place pour convoler en justes noces avec sa gagnuse préférée.

Acte III - Cogitations :

Suite à leurs investigations, différentes conclusions devraient apparaître aux PJs :

Auprès des Ingénieurs :

Avec des bases en Connaissance (Biologie ou/et Chimie pour le raisonnement total - 3PV), ils pourront conclure que Cristafao est en train de faire pousser des plantes et qu'il possède les moyens d'en synthétiser un extrait. Ils supposeront sans doute qu'il s'agit de quelques drogues illicites (et ils ont raison) mais sans pouvoir en dire plus.

Par contre, un PJ avec des Connaissances (Géologie/Biologie - Action soutenue 9 PV) arrivera à la conclusion que les différentes substances enrichissantes des sols ont un effet pervers : tout en fortifiant le terrain de pousse, ils en extraient le maximum amenant ainsi un développement rapide de la plante tout en tuant les ressources minérales du sol. Bref, à moyenne échéance, le terrain meurt avec la nécessité d'au moins une vingtaine d'années pour se ressourcer. Ce qui amène à avoir besoin d'une superficie variant suivant le type et la quantité de plantes.

En suivant les conclusions précédentes, il faut obligatoirement un terrain propice à ce genre d'agriculture mais surtout un terrain stable. Les secousses sismiques régulières de la planète ainsi que les mouvements de terrains chaotiques empêchent ce genre d'exploitation. Donc, quelque part sur cette maudite planète, une machine de terraformation est entretenue par des ingénieurs compétents afin de permettre ce projet. Il faudra donc chercher dans cette direction, notamment auprès des Ingénieurs du Moyeu.

Le Maître Sheridan sera d'une grande aide pour les PJs (surtout suite à l'introduction, si elle peut reprendre le dessus en remettant certaines informations délicates dans sa besace...) en leur permettant d'avoir accès aux informations satellites de la section de terraformation. Soit les PJs ont des bases en Connaissance (Terraformation), soit ils demandent aux Ingénieurs présents de faire les recherches pour eux. Plusieurs heures seront nécessaires (Action soutenue 15PV). Les conclusions donneront une bonne dizaine de sites très localisés étant d'une relative stabilité. Cependant, quatre sortent du lot :

1. Les Monts Kuzuldome, dans le secteur de l'ancestrale demeure des Gilgar (voir si besoin le scénario « Thorn Manor » du supplément *Into the Dark*).
2. Dans les environs de Hantise, sur la côte sud de la Mer de Bosco.
3. Dans un secteur se trouvant au beau milieu des Terres Sauvages du Sud (à environ 1500km au sud-ouest de Cap-Défi).
4. Au centre de la Mer de Toshani à une profondeur d'environ 800m (à environ 3000 km plein Est du Moyeu et 1800 km au nord-est de Cap-Défi).

Après de Silva :

L'Aurige Silva Justus est mêlé à l'affaire de très près. Pour obtenir un rendez-vous avec lui, il vaut mieux l'intéresser avec quelque chose de dangereux et bien payé. Si un Fouinard est présent, il aura plus de facilités. En effet la Famille Harrison (s'occupant de missions archéologiques rarement déclarées) fait régulièrement appel à ses services.

Le rendez-vous se fera dans un bar des bas quartiers (au milieu de la foule, en arrivant avant les PJs et repartant avant eux), sur le tarmac près de son hangar (avec la couverture de ses voisins Auriges indépendants) ou directement à l'extérieur de la ville (avec son vaisseau pour prendre directement la cargaison éventuelle). Dans ce dernier cas, il sera sur ses gardes et son copilote le couvrira.

En cas de capture, il résistera le plus possible à un interrogatoire mais craquera plus rapidement avec une séance spéciale (Torture - le Seigneur Zartch connaît et s'en sert régulièrement...). Il confirmera ses voyages discrets vers Cap-Défi avec un changement de cap radical pour partir en direction du nord-ouest du Moyeu, en direction de Barcelone (il ment, son objectif étant de ralentir les PJs pour tenter de prévenir Cristafao par radio). Une inspection des données de vol du vaisseau (Conduite Vaisseaux Spatiaux / Machines Pensantes - Action soutenue 12PV) déterminera plus précisément la direction vers Hantise. Si les PJs cherchent plus profondément (15PV) ils découvriront que le Tolède quitte le système de temps en temps pour une destination inconnue (Iver - si Connaissance Réseau Stellaire)

La capture du vaisseau pourrait faire envie aux PJs. A vous de choisir s'il appartient toujours aux Auriges et si Silva est sous contrat avec eux (dans ce cas les Killroys - services secrets Auriges - pourraient revenir sous peu réclamer leur dû). Au contraire, il se peut que Cristafao l'ait effectivement acheté et donné en gage à Silva. Dans ce cas, moins de problèmes, hormis les Baillis pouvant revenir à la charge au cas où la forfaiture de Cristafao serait rendue publique. Et je ne parle pas des éventuels Séraphins ou Favyana...

D'une manière ou d'une autre, l'équipe devrait partir pour les côtes de la Mer de Bosco, en direction de Barcelone ou de Hantise (à environ 1000 km au sud-ouest de Barcelone)

Acte IV - Les Côtes de la Mer de Bosco :

Le voyage doit absolument refléter les dangers de ces régions hors de contrôle. Le pilote devra passer par de nombreuses zones instables durant les cinq heures de trajet (tempêtes de sable, de roches puis un calme impressionnant avant de retrouver quelques kilomètres plus loin un orage de grêle puis un orage standard mettant en déroute les instruments de navigation à cause de décharges d'électricité statique).

Quitte à faire se poser d'urgence le vaisseau, occasionnant ainsi quelques réparations, voire une attaque de la faune locale cherchant un peu de nourriture facile... Ils doivent arriver en piteux état sur place.

Il est à noter que pour cette partie du scénario, une fois le rapport des PJs effectué et avant le départ, Zartch fera d'autorité le déplacement avec eux.

Barcelone :

Ce lieu est actuellement vide de toute vie et valeur. L'endroit est instable et a été pillé il y a déjà bien longtemps. Le Comte Efil Juan Domingo de Justus acheta les terres à prix d'or (pour l'époque) et fit ériger à même la roche de la falaise un palais somptueux.

A l'heure actuelle, il ne reste plus grand chose de l'endroit et le palais est en piteux état. Une partie s'est effondrée dans la mer alors que le reste semble s'accrocher à la vie autant qu'à la roche. Toutefois l'endroit n'est pas totalement déserté. Au sein des cavernes du palais se cachent quelques membres des Séraphins chargés de protéger l'accès au nexus de terraformation locale. Par un tour de force de la part d'Ingénieurs officiellement portés disparus, recrutés contre leur volonté par Cristafao, les énergies du nexus sont contrôlés et redirigée vers Hantise afin de faciliter l'opération en cours. Que fait ce nexus ici ? Mystère. Toujours est-il que Cristafao était au courant de son emplacement.

Peu de traces au sol (les Derviches étant entraînés pour) mais un bon pisteur pourrait repérer une certaine activité. Un bon jet de Science/Senseurs (suivant le vaisseau dans lequel les PJs se trouvent) permet de trouver une ouverture dans les restes du palais. Dans ses profondeurs se trouvent six Derviches, gardant captifs une vingtaine d'Ingénieurs stabilisant le nexus. Le ravitaillement est effectué une fois par mois, en même temps que le changement de gardes. Tirez 1d20 pour déterminer le nombre de jours avant la prochaine relève. Dans les souterrains se trouvent radio et cartes de la région. Comprendre l'emplacement approximatif de la base de Hantise demande un peu de jugeote, le temps de recouper les différents documents, ou un peu de technique grâce à la déviation des énergies du nexus.

S'il arrivait quoique se soit au nexus, l'avenir du projet de Cristafao serait gravement en péril...

Hantise (anciennement Néo-Richmond) :

Néo-Richmond est l'une des premières cités construites par les colons Gilgar. La légende veut que la population fut exterminée en une seule nuit, durant les premiers cataclysmes. Des éruptions de gaz empoisonnés ou une bande de bêtes sanguinaires en seraient à l'origine. Les corps se sont décomposés depuis longtemps mais peu de personnes osent entrer : les fantômes des morts hanteraient la ville. Certains vont même jusqu'à dire que le spectre de Gilgar lui-même émergerait à la nuit tombée en se lamentant sur son œuvre détruite.

La vérité est des plus noires. Suite aux cataclysmes, bon nombre de personnes avaient trouvé refuge dans l'enceinte de l'ancienne cité, à laquelle le nexus proche de Barcelone offrait une relative sécurité. Mais l'arrivée de Cristafao changea radicalement les données du problème. En l'espace de quelques heures, les Derviches qu'il lâcha sur la ville assassinèrent les habitants puis enterrèrent les cadavres. Des membres des Séraphins oeuvrèrent au Moyeu afin de faire courir le bruit et implanter mentalement les rumeurs locales auprès des plus fragiles psychologiquement, afin de pouvoir utiliser l'endroit de manière sûre. En l'espace de quelques semaines, les diverses manipulations avaient admirablement fait effet et seuls certains restèrent sur place pour cimenter le travail accompli.

Cristafao commença donc à installer son matériel puis mit son plan à exécution. Peu à peu, certaines parties de la ville furent transformées en zones de culture afin d'en tirer un maximum de substance. Les récoltes vinrent rapidement et le début de l'exploitation de l'extrait obtenu commença. Les réserves s'empilèrent petit à petit alors que le sol devenait de plus en plus stérile. Aujourd'hui, il ne reste plus de réserves minérales dans le sol de l'endroit et il est temps de mettre les voiles. Pourtant, Cristafao ne désire pas quitter l'endroit sans en tirer un dernier profit : faire porter la responsabilité du trafic à la Voie Invisible, ses ennemis de toujours. Il prépare donc son plan depuis près de quatre mois maintenant. La mort de sept des membres de la Voie Invisible a servi à ouvrir les hostilités.

Le survol de la ville permettra de repérer diverses zones totalement stériles. En fait, plus aucune végétation ne semble pousser ici et seule une petite installation hydroponique de quelques centaines de mètres carrés peut être aperçue. Un jet de Senseurs identifiera différentes formes de vie (une douzaine tout au plus) disséminées dans les environs. Une approche discrète est de rigueur pour arriver sur les lieux. La surface de culture est dissimulée sous des bâches, surmontée de systèmes d'arrosage en marche irrégulièrement. Les PJs pourront surprendre quelques jardiniers en train de travailler dans cette reconstitution de plantations tropicales (température 38°C, 90% d'humidité). Les jardiniers se laisseront prendre en otage, n'offrant que peu de résistance. Les hangars voisins contiennent de nombreux sacs remplis d'une poudre blanche sans effets. A partir de ce moment les PJs ont la possibilité de tenter un jet (Int+Observation - 5PV) pour s'apercevoir que certains des jardiniers paraissent suspects... Ce sont en réalité des Derviches camouflés à l'aide d'un pouvoir la Chimère (cf. le Guide du Joueur). C'est à ce moment que d'autres personnes arriveront : les Séraphins accompagnant Konrad Cristafao. Ce dernier se présente aux PJs et entame un long monologue, laissant entendre que les PJs ont été manipulés et que Zartch (sans ajouter « Seigneur », ce qui énervera le Vorox déjà

passablement agité, s'il accompagne les PJs) ne fera rien pour les laisser partir. Il leur expliquera ensuite son trafic ainsi que son idéal d'éveiller les non éveillés. Il proposera enfin aux PJs de faire partie des Séraphins, prétendant pouvoir offrir un « éveil psychique » aux personnages sans aucun pouvoir occulte...

Zartch, en pleine lutte psychique avec Cristafao, éclatera alors de rire et proposera à son tour aux PJs de rejoindre son convent. Il ne leur laissera que peu de temps pour répondre, avant de cracher au visage de Cristafao, ajoutant qu'il n'est pas venu seul... alors qu'une navette semblera apparaître de nulle part et commencera à ouvrir le feu sur les Séraphins. C'est le déclenchement des hostilités entre les deux convents, les nouvelles troupes de la Voie Invisible rééquilibrant les forces, avec Cristafao et Zartch en première ligne. Ce dernier se libérera enfin de l'étreinte de son adversaire puis se jettera dessus. Les Derviches protégeront en priorité Cristafao, alors que les PJs devront choisir un camp...

Dénouement :

A partir de ce moment, de nombreuses options sont disponibles :

- Vous laissez les deux principaux protagonistes se massacrer entre eux. Si le Vorox arrive au corps à corps, Cristafao ne fera pas long feu, pouvoirs psychiques ou pas, mais de nombreux Derviches le protègent. Si les PJs interviennent pour l'une ou l'autre des parties, cet avantage se fera sentir et la cible de leurs coups tombera, frappée à mort.
- Si les Hazat ont suivi cette affaire de près, ils interviendront également à ce moment, choisissant naturellement le camp du Vorox (par devoir, pas par conviction). Les Derviches seront leurs cibles prioritaires et si Marchenko est en vie, il sera présent pour mettre fin à cette histoire de manière radicale...
- Les PJs décident de laisser tout le monde régler ses problèmes et cherchent uniquement à se protéger. Dans ce cas, ils seront la cible de peu de personnes. Cependant, quel que soit le vainqueur, une fois le combat terminé, ils seront recherchés pour être abattus – à moins d'une excellente négociation.
- Les PJs décident de tirer sur tout ce qui bouge en espérant massacrer les survivants par la suite. Bonne chance pour eux, ils sont les cibles de toutes les parties en présence.

La partie gagnante sera prête à accueillir les PJs dans leurs rangs, suivant leurs actions :

- **Le Seigneur Zartch** tue sans aucun remords tout non-psychomancien (voire, donnera cette faveur aux nouveaux membres) et payera les contrats de base. Ses hommes nettoient l'endroit et récupèrent le peu de stock **d'extraits de Lotus** présent puis rentrent sur le Moyeu, avant de repartir en direction de Criticorum pour un rapport à leur hiérarchie. Le Seigneur Zartch explique aux PJs survivants qu'ils seront sous peu contactés par le convent pour une future mission...
- **Konrad Cristafao** souhaite la bienvenue aux nouveaux Séraphins. Il leur laissera un peu de temps pour se remettre puis proposera « l'Eveil » à tous les non-psychomanciens (cf. plus loin). Les survivants seront sous peu recontactés pour une mission sur Iver, mais Cristafao n'en dira pas plus pour le moment. Il leur laissera la navette à leur disposition pour leur retour en ville. Ils seront néanmoins suivis lors des prochaines semaines afin de vérifier leur loyauté. Cristafao fera enfin cadeau à chacun d'une dose de 100micg d'extrait et expliquera son fonctionnement - en échange d'un silence absolu. Il serait bon de tuer au moins un personnage cherchant à être éveillé (le taux de perte étant des plus féroces).
- **Les Hazat** féliciteront sommairement les PJs. Ils nettoieront la zone alors que les PJs retournent en ville. Quelques jours plus tard, ils seront invités à une grande soirée dans la demeure de Don Marchenko (ou un membre de sa famille) pour être félicités officiellement pour services rendus auprès des Hazat, avec à la clé une offre pour se joindre à cette famille (équivalente à un titre de Chevalier – mais seulement Serviteur dans le cas d'un serf ou d'une personne recherchée par une autorité quelconque). Par contre, les Derviches renégats ayant pu survivre verront d'un mauvais œil cette nomination.

Une dernière chose encore : le disque de données que possède Cristafao.

- S'il est en vie et que son plan a fonctionné, il le laisse sur place et les autorités ecclésiastiques le découvrent avec toutes les implications qui en découlent (panique dans les rangs de la Voie Invisible...).
- S'il est mort, Zartch fera tout pour le récupérer, quitte à tuer pour cela.
- Les Hazat seront eux aussi intéressés afin de se prémunir d'une action du convent contre les leurs, si quelqu'un les a informés de l'existence du disque.
- Si les PJs mettent la main dessus et si l'information circule, ils sont en danger constant.

Pour finir les Séraphins comme les Hazat ont des projets pour Iver et les PJs risquent d'en faire partie sous peu.

Annexes :

Pas de données techniques précises pour les PNJs, uniquement des bases pour adapter suivant votre groupe et un peu d'historique.

Le Seigneur Zartch : un Noble Vorox imbu de sa personne et sûr de sa supériorité sur les *agricolas* (non-psychomanciens dans l'argot de la Voie Invisible) ainsi que sur la plupart de ses congénères psychomanciens. Il a carte blanche pour cette affaire et accès à la cellule de la Voie Invisible du Moyeu, qui a obtenu ses ordres d'une tierce personne, ne mettant pas ainsi la couverture de Zartch en danger. Il sait qu'il est couvert et n'en dira rien. Ses hommes sont constamment à portée de radio mais ne rompent pas le silence ordonné. Seul Zartch est habilité à ouvrir la communication.

Jouez Zartch de manière froide et sanglante. C'est un tueur qui n'a pas de conscience. Pour lui les *agricolas* ne sont que du bétail à utiliser au mieux de ses intérêts. S'il doit tuer l'un des PJs pour calmer les choses, il le fera. D'un point de vue technique il doit être capable de tenir tête à quatre PJs environ. Psi 6 avec les voies Soma et Sixième Sens.

Konrad Cristafao : Bailli talentueux doublé d'un psychomancien prodigieux, cet homme est dangereux à l'extrême. Il a les même idées que la Voie Invisible et les mêmes méthodes, mais il se voit comme une sorte de messie des psychomanciens. Il veut éveiller le plus possible d'*agricolas* afin de leur faire comprendre ce que les siens ressentent, jusqu'à faire des psys une force dominante des Mondes Connus.

A cet effet il développe des plants de Lotus importés de Manitou puis en synthétise l'extrait. Ce dernier, lors d'une injection provoquant l'overdose, peut déclencher des pouvoirs psychiques chez des personnes n'en possédant pas... mais c'est oublier le taux de mortalité effrayant de l'expérience, sans parler des survivants émergeant de l'expérience diminués physiquement et atteints de psychoses diverses et non contrôlées. Mais pour Cristafao, tous les moyens sont bons et il est fier de son action.

Son objectif ici est d'amener des membres de la Voie Invisible sur les lieux désormais stériles de son plan. Les tuer, brûler les lieux puis laisser sur place quelques données sur des membres en activité de ce convent, pour finalement prévenir les autorités ecclésiastiques locales. Les réserves de Lotus sont loin et seules quelques traces restent sur place pour satisfaire la curiosité inquisitrice.

Jouez le comme un illuminé sur les sujets de ses plans mais ayant les pieds sur terre pour ce qui est des affaires. Il maîtrise son sujet et ses pouvoirs le placent loin devant ses adversaires. De plus, ses appuis militaires et politiques renforcent son ego. Il espère que Zartch ne viendra pas seul et il est préparé à cette éventualité. Pour la technique, c'est un Bailli de premier ordre avec une caractéristique Psi de 8 et de multiples voies développées. Si vous possédez le Guide du Joueur, vous vous choisirez pour lui les voies de la Chimère et de la Déflexion.

Les Derviches Renégats : ce sont des bêtes de guerres avec des pouvoirs défiant la science. Ils suivent les PJs dès que ceux-ci sont un peu à découvert et frappent comme la mort ! Par la suite, faites les intervenir quand le sentiment de danger commence à se relâcher un peu chez vos joueurs.

Côté technique : chacun d'entre eux doit pouvoir tenir tête à deux de vos joueurs. En combat, ils portent des boucliers d'assaut et armures de synthèse, des PM avec silencieux/visée laser (+1 au jets de tirs)/munitions capsules-plasma. Pour simplifier les choses, ils commencent par lâcher des rafales pour surcharger les boucliers des PJs (tout en comptant sur le passage probable du plasma) et ensuite tirent au coup par coup ou viennent au corps à corps avec des électro-poignards. Pour leurs pouvoirs, prenez Tumulte, dans le Guide du Joueur.

L'extrait de Lotus de Manitou : une plante étrange connue sous le nom de **Zhrii-ka'a** par les Vao (Forbidden Lore : Technology, p.85). L'un des composants de l'extrait accélère la conductivité électrique cérébrale et noie certaines zones sous des flots de sérotonine et tryptamine, stimulant directement la glande pinéale. En bref, l'extrait correspond à une exaltation des pouvoirs psychiques existants (en plus d'hallucinations, certains sens étant décuplés et d'autres totalement mis en sommeil).

- Avec une dose de 100micg, tous les seuils de jets psychiques sont effectués avec un bonus au seuil de +1 (pour la Pulsion également) et ce, en augmentant les doses (300micg pour +3). Durée 1h/100micg.

- Par contre à 500micg et au-dessus, pour chaque heure sous l'effet, un jet Endurance + Vigueur (-1/100micg au-dessus de 500micg) ou perdre, dans une caractéristique choisie par le MJ, un point définitif.

- A 700micg c'est l'overdose. Des pouvoirs innés peuvent apparaître chez les survivants mais s'ils ratent un jet d'Ego (ou Foi) + Concentration (ou Force d'Âme), ils en ressortent avec une séquelle...