



LE SECRET DU DOMAINE DES TROIS SOURCES

*Campagne pour Tigres Volants,
le jeu de rôle de science-fiction barré de la tête
par Stéphane “Alias” Gallay*

Édité par 2 dés sans faces, société coopérative

TABLE DES MATIÈRES

LE SECRET DU DOMAINE DES TROIS SOURCES	3	Contre-révolution.....	64
LE DOMAINE ET SON CONTEXTE	6	Fin d'une époque.....	65
Terpendrè.....	6	LA TRADITION, C'EST POUR LES CONS !	66
Terfalindar.....	7	Là où tout a commencé.....	67
Silestarin.....	7	Bienvenue à Huir !.....	68
Le Domaine des trois sources.....	8	Retour à l'école.....	70
Leyran Varejin.....	18	Dites bonjour à nos invités.....	72
Autres lieux.....	19	La mémoire des origines.....	73
Éléments de culture atlano-cyldarin.....	22	EH OUI, ÇA C'EST PALACE !	75
L'HÉRITAGE	27	Cap sur... euh, sur où, au fait ?.....	76
Une succession (complètement) imprévue.....	28	Bienvenue sur l'Ergartis !.....	76
Un avocat marron (avec beaucoup de marrons).....	30	Tournoi et pour moi.....	78
Une princesse (ou peu s'en faut) en péril.....	31	Amant à emmerdes.....	80
Une planète (beaucoup moins) hospitalière.....	33	Piraterie à choix multiple.....	81
Un départ (fort) mouvementé.....	34	Vous descendez ici.....	83
Une escale (trop) folklorique.....	34	PRESIDIUM SHOWDOWN	84
Une destination (mal) fréquentée.....	36	Mais au fait, pourquoi aller là-bas ?.....	85
DES CLIQUES ET UN CLAQUE	37	En approche.....	86
Bienvenue au Domaine des trois sources !.....	38	Capitaine Presidium ? Je vous croyais mort !.....	86
L'intendance ne suit pas.....	39	Plutonium.....	87
Fluidifier les relations sociales.....	42	Le dernier métro.....	88
C'est vraiment le bordel !.....	44	Le peuple du Président.....	89
LE PRÉSIDENT EST MORT	48	Mon précieux.....	92
Flash spécial.....	49	Trahison !.....	92
Les nouvelles comètes.....	50	Partage du trésor !.....	93
L'assassin tapine au 21.....	53	POST COITUM ANIMAL TRISTE	95
Avis à la population.....	57	Neutralité de point de vue.....	95
RECONNAISSANCE EN FORCE	58	Autres alliances.....	96
Réunions au sommet.....	59	Trahisons en série.....	96
US Go Home !.....	61	PERSONNAGES PRÉTIRÉS	98
Toc toc !.....	62	BADGE DÉBLOQUÉ !	100

QUI A FAIT QUOI (ET HABILLÉ COMMENT)

Stéphane « Alias » Gallay est l'Auteur. Il en est fier, en plus. Il est également metteur en page du bazar.

La campagne a été beta-testée par de nombreuses tables, dont celle de **MJ** et sa bande de Vaudois, **Ivohr** et les Bordelais (pour un bordel, ça s'impose), **Janus** et ses Québécois (et assimilés), ainsi bien sûr que mon propre groupe, dit « **Tigres Volants Canal Historique** » (voire préhistorique), renforcé pour l'occasion par une section haut-savoyarde.

Toutes mes excuses à ceux des testeurs que j'ai oublié, la vieillesse est un naufrage.

Les illustrations sont réalisées par

Le PiXX (www.lepixx.fr – chapitres 3 et 6),

Lohran (www.lohran.com – chapitre 4, plans,

LA VERSION CREATIVE COMMONS

La version que vous lisez ici est une édition quelque peu remaniée du supplément originel, le tout dans une nouvelle mise en page.

Le livret est disponible sous licence Creative Commons, partage dans les mêmes conditions (CC-BY-SA) pour le texte d'Alias.

LE SECRET DU DOMAINE DES TROIS SOURCES

OU : LA CAMPAGNE LUPANAR

Le secret du *Domaine des trois sources* est une campagne Tigres Volants pour 3-6 personnages. Elle est plus connue dans certains cercles sous le nom de « campagne lupanar », d'abord parce que c'est une campagne et ensuite parce qu'elle tourne autour d'un lupanar.

L'amorce est classique : des personnages d'origines disparates héritent d'une propriété lointaine et mystérieuse, léguée par une connaissance ou un parent éloigné, et qui recèle un lourd secret. Comme il s'agit d'une campagne pour Tigres Volants, il ne s'agit pas d'un manoir reculé dans les Adirondacks (avec un Profond dans le puits ou un Shoggoth dans le placard), mais de parts dans un domaine eyldarin, sis sur un habitat stellaire situé dans le système de Terpendrë, à plus de 80 années-lumière de la Terre.

Si le *Domaine des trois sources* semble être une « maison de voyageurs » (*athanae*), à savoir une auberge traditionnelle, c'est surtout une sorte de lupanar à la sauce atlano-eyldarin habité par des pensionnaires caractériels qui font commerce de leurs charmes. L'endroit, accessoirement, sert aussi de discret lieu de rendez-vous pour des négociations privées ou internationales. Il rapporte un gros paquet d'argent – et donc attise des convoitises.

Ce qui n'est pas dit non plus, c'est que le bienfaiteur des personnages a été – entre autres choses – le dernier président de la Fédération des États de la Frontière. Oui, celui-là même qui s'est barré avec la caisse en 2245. Et il a laissé aux personnages les indices pour trouver le magot.

PERSONNAGES

La campagne est prévue pour incorporer des personnages venus de tous les horizons de la Sphère ; plus l'équipe est variée, mieux c'est. Groupe disparate, ils sont forcés de collaborer au départ pour gérer le domaine (leurs parts ensemble permettent de contrer celles des pensionnaires).

Il est préférable que les personnages soient majoritairement originaires de cultures terriennes (pour que le choc culturel fonctionne à plein) ou, à tout le moins, anthropomorphes ; les personnages Siyani et Talvarids ne sont pas interdits, mais c'est moins amusant.

La seule contrainte est que tous aient connu Leyran Varejin (voir *Le domaine et son contexte*), sous une identité ou une

autre – masculine, mais pas que – et dans des rôles divers ; certains peuvent même être son enfant naturel. Les détails sont laissés aux bonnes grâces du déhemme, qui lui-même peut choisir de les déléguer aux joueurs.

Comme son nom l'indique, c'est une campagne avec, sinon du sexe, au moins des situations qui en impliquent, souvent et en grande quantité. Vous faites ce que vous voulez, mais essayez quand même de gérer ça avec un minimum d'esprit ouvert et de délicatesse (vous noterez que je n'ai pas parlé de doigté).

PRINCIPES

Cette campagne joue principalement sur le principe du choc culturel typique de Tigres Volants, en tous cas dans sa première partie :

- elle projette des personnages d'horizons divers dans la Frontière, zone un peu « Far West » et de culture atlano-eyldarin ;
- elle parle de sexe, d'une part comme activité sociale, avec ce que ça implique dans une culture atlano-eyldarin (partenaires multiples, bisexualité, aucun tabou de nudité ; voir *Le domaine et son contexte*, chapitre « Sexe, Eyldar et étiquette ») ;
- qui plus est, elle les met dans la position, non pas du missionnaire (ou pas seulement), mais de proxénètes – en tous cas selon un standard culturel terrien, car cette notion n'existe pas dans la sphère culturelle atlano-eyldarin ;
- enfin, elle se situe à un moment clé de l'histoire : l'indépendance des Principautés-unies et le ralliement de la région de Terpendrë à cette nouvelle entité politique.

4 • LE SECRET DU DOMAINE DES TROIS SOURCES

Les personnages vont donc devoir faire un certain nombre de choix éthiques, certains un peu forcés d'un point de vue scénaristique, mais d'autres plus problématiques, face à des organisations criminelles, aux autorités légitimes et, plus tard, aux différentes factions géopolitiques présentes dans et autour de la station.

STRUCTURE DE LA CAMPAGNE

La campagne est divisée en sept chapitres : une introduction, qui se déroule sur Fantir, trois épisodes dans le domaine proprement dit et trois autres qui forment la « chasse au trésor » et qui emmène les personnages à travers la Fédération des États de la Frontière.

Le scénario d'introduction a pour but de plonger les personnages dans le bain : décor exotique (Fantir), un héritage problématique, des adversaires prêts à tout. À la fin de cette introduction, les personnages arrivent au Domaine et en découvrent la nature, puis enchaînent quelques scénarios qui mettent en lumière les pensionnaires et leurs historiques respectifs agités.

L'intérêt majeur de la première partie de la campagne est qu'ils découvrent leur univers, qu'ils nouent des liens (blague parisienne) avec les pensionnaires du Domaine et fassent du lieu leur réel domicile. Le quatrième épisode introduit une cassure qui peut être plus ou moins prononcée, selon ce qu'en pense le déhemme ; le but est que les personnages sentent le besoin de partir à la chasse au trésor.

Car, dans un second temps, ils vont s'apercevoir que celui qui les a choisis comme « héritiers » fut le dernier président en exercice de la Fédération des États de la Frontière, qui s'était barré avec la caisse pendant les Guerres corporatives. Son geste était justifié par le chaos régnant dans les plus hautes sphères du pouvoir et sa crainte que le magot ne disparaisse dans des poches étrangères ou privées. Avec sa disparition et la sécession des Principautés-unies, la question se pose : à qui revient l'argent ?

Qu'ils décident de tout garder pour eux (les fous !) ou rendre l'argent au(x) propriétaire(s) légitime(s), il leur faudra d'abord retrouver les codes permettant d'accéder au magot,

le magot lui-même (sur Présidium !), puis finalement négocier avec les multiples parties intéressées.

Les personnages ont donc à faire face à deux États-nations majeurs, l'ombre d'autres puissances intéressées par l'influence qu'elles peuvent obtenir, plus des intérêts criminels. Ils sont désespérément surclassés, mais peuvent faire appel à la variété de talents de leurs pensionnaires...

STRUCTURE DE L'OUVRAGE

Chaque chapitre commence par un résumé rapide du déroulement prévu, ainsi que par un bref descriptif des différents épisodes (incluant une liste des PNJ importants). Telle quelle, elle est construite de façon linéaire, mais avec suffisamment de marge pour permettre une certaine flexibilité ; les événements importants sont signalés clairement dans ces deux sections. À la fin du chapitre, quelques pistes permettent au déhemme de se rattraper aux branches si (= quand) les joueurs divaguent.

À part cette présente introduction, la campagne en elle-même est encadrée par un chapitre de pur contexte, décrivant les lieux visités par les personnages et les PNJ récurrents, ainsi que par des suggestions permettant de changer l'angle d'approche de la campagne, au gré des alliances et des options que les joueurs peuvent choisir.

Les suppléments *L'Ergartis : La course du loup* et, dans une moindre mesure *Maudits par la Dame de fer* sont un plus, mais nullement indispensables à cette campagne. Je ne vous en voudrai pas si vous les achetez, mais je ne veux pas jouer les pousse-au-crime non plus.

INSPIRATIONS

Le déhemme pourra puiser son inspiration dans des films ou séries tels que *Firefly* (notamment l'épisode « Heart of Gold ») ou la bande dessinée *Buck Godot : The Gallimaufry* (lisible gratuitement en ligne et en anglais sur WWW.AIRSHIPENTERTAINMENT.COM) pour la première partie ; *Ocean's Eleven*, *Mission : Impossible* ou *Charlie's Angels* pour la seconde.

UNE HISTOIRE DE LUPANAR

Bon.

Plus je suis les discussions diverses, sur les forums et ailleurs, plus je me dis que ça craint, le plan de la campagne Indiana Jones. Les gens n'accrochent pas, ça ne fait pas rêver; bref, c'est la dèche!

Du coup, je suis en train de me demander si je ne vais pas m'orienter vers un concept différent, avec des persos venus d'un peu tous les horizons, qui ne se connaissent pas, mais qui, par un « hasard » curieux, héritent tous d'une part dans une propriété. Oui, un peu comme dans les scénarios Cthulhu, la demeure du vieil oncle avec la Terreur Indicible planquée dans la cave.

Sauf que là, il s'agit d'un lupanar eyldarin, un truc avec un nom bien débile genre « La carpe de printemps », sis dans un coin paumé de la Sphère.

Évidemment, il y aurait un gros secret attaché à l'endroit, comme un trésor pirate ou des documents compromettants ou l'héritier/ère d'un royaume qui s'y cacherait. Plus probablement les trois ensembles (voire plus, si affinités). Ah, j'oubliais: le coin paumé en question est à la frontière entre FEF et Principautés-unies...

Enfin bon; j'y réfléchis et je vous en parle demain.

Ça, c'est l'idée débile qui a lancé ce projet. Je dis « débile », parce qu'elle a été publiée sur mon blog le 31 mars 2009, comme un poisson d'avril. Sauf qu'en fait de poisson d'avril, c'est sans doute la meilleure idée de campagne que j'ai jamais eue.

Oui, les autres étaient vraiment terribles...

Du coup, c'est une campagne qui s'est un peu écrite toute seule, ce qui à mes yeux est un peu le signe que, pour la Grande Campagne Emblématique de Tigres Volants, c'était bien le concept qui fallait.

En plus, cela m'a permis de rajouter une bonne dose de contexte dans l'univers culturel atlano-eyldarin et, ainsi, avoir une sorte de mini-*Fils des étoiles*, du nom de ce projet de supplément sur les Eyl-dar maintes fois avorté faute de beaucoup de choses.

L'autre projet, intitulé *Devoir de mémoire*, n'est cependant pas abandonné, mais il faudra que je le retravaille pour espérer le publier sous une forme ou une autre, plus tard. Cela se fera sans doute en dehors de la structure de 2 dés sans faces, car il a été décidé que *Le Secret du Domaine des trois sources* serait le dernier supplément de la gamme Tigres Volants.

Entendons-nous bien : je reste profondément attaché à Tigres Volants, principalement parce que c'est Mon Jeu À Moi, mais, objectivement, c'est loin d'être un succès commercial et, après plus de six ans, il est peut-être temps pour 2 dés sans faces d'arrêter les frais. Donc, à moins d'un retournement spectaculaire de tendance, du genre que même dans les séries américaines, on a du mal à y croire, les prochaines publications pour Tigres Volants se feront via ma propre personne et sans doute dans un format différent.

Ce supplément est une sorte de point final, mais plus de celui qui clôt un volume que celui qui marque la fin définitive de l'histoire. Ce n'est pas le premier, ce ne sera sans doute pas le dernier non plus.

LE DOMAINE ET SON CONTEXTE

QUI FAIT QUOI ET DÉSHABILLÉ COMMENT

Une bonne partie de l'action va se dérouler sur le Domaine des trois sources, sis sur l'habitat de Silestarin, dans le système stellaire de Terpendrë. C'est en Fédération des États de la Frontière – en tous cas au début.

Dans cette section, on va donc s'intéresser à détailler quelque peu les lieux, leur vie, leur œuvre.

TERPENDRË

Le système stellaire de Terpendrë (que l'on peut aussi écrire Terpanrë) est un système en cours de formation. Il ne compte aucune planète, mais plusieurs amas de matière en phase plus ou moins avancée d'agglomération. Colonisé peu après l'intégration des Siyani au sein de l'*Arlauriëntur*, l'endroit regorge de matériaux basiques tellement nombreux et accessibles que le système est devenu dans un premier temps un centre minier majeur lors du développement de la Frontière, puis un chantier spatial.

Pas de planète, donc, mais une myriade d'habitats stellaires ou astéroïdaux, habités par une forte proportion d'Atlani, une importante minorité eyldarin et une part grandissante d'Humains d'origine terrienne. Les Siyani sont notoirement sous-représentés à la suite d'accords commerciaux anciens limitant considérablement l'accès direct des Guildes siyansk aux entreprises locales, mais beaucoup de clans ont des liens étroits avec certaines Guildes.

L'habitat central de Terpendrë, siège de son gouvernement local, s'appelle Terfalindar.

ÉCONOMIE

L'économie est quasiment entièrement tournée vers la construction stellaire : extraction, raffinage et alliages spéciaux ; ingénierie et construction de vaisseaux et de stations spatiales ; académie de pilotage, etc.

Les industries d'extraction et de raffinage sont principalement concentrées au plus proche de l'étoile et dans quelques petits amas astéroïdaux, là où il reste encore des corps exploitables ; on estime que le système en lui-même devrait être épuisé d'ici un ou deux millénaires, mais des prospections ont déjà commencé dans le nuage d'Oort, en bordure du système, et dans un système stellaire similaire et relativement proche.

La plupart des anciennes installations ont été démantelées et déplacées vers les nouvelles exploitations, mais certaines structures sont encore en place, parfois transformées en habitat officiel et parfois squattées par la frange la moins recommandable de la population locale. La plupart des habitats de population, tels que Silestarin, Terigion ou Wengyl Laeralis, sont installés dans des gros astéroïdes excavés (les plus petits cailloux sont le plus souvent entièrement découpés).

Les chantiers spatiaux sont concentrés sur et autour de Terfalindar, mais la construction de vaisseaux est une industrie qui est très dispersée : beaucoup d'habitats abritent des ateliers et des petites industries spécialisés dans diverses pièces. Il y a même un clan stellaire nomade, le clan Jerkar, qui fabrique des générateurs à horizons de Tzegorine (mais on soupçonne qu'ils trichent et soit ont une vraie usine quelque part, soit les achètent on ne sait trop où). Les chantiers s'occupent principalement de la conception et de l'assemblage.

S'il n'existe qu'une académie de pilotage officielle et très réputée, à l'université de Terfalindar, une poignée de clans proposent, à titre plus ou moins officiel, des cours de pilotage. En général, ils ne sont ouverts qu'à des clans alliés ou sur recommandation, parfois sur concours. On y apprend pas mal des choses qui ne sont pas dans le cursus universitaire, comme le pilotage de voiliers solaires et des tactiques anti-pirates.

Théoriquement capable de vivre en autarcie, grâce à des habitats spécialisés dans les cultures hydroponiques et autres synthèses alimentaires, Terpendrë dépend cependant beaucoup des importations. Le génie des dirigeants a été de très tôt convertir Terfalindar en centre de transit pour les cargos en partance pour les régions les plus éloignées de la Frontière.

Si on devait qualifier l'ambiance générale dans le système stellaire, le terme « studieux » serait sans doute le plus approprié. Terpendrë brasse beaucoup d'argent et d'influence et est à la pointe de la technologie pour un certain nombre

de domaines. Ses habitants ont une réputation de sérieux un peu exagérée, mais pas complètement injustifiée : en général, à Terpendrë, on pense affaires d'abord.

Si le système n'a pas exactement vocation à être un centre de loisir, il sert de port d'attache à de nombreux clans stellaires, nomades ou venants d'habitats voisins. C'est aussi devenu un nœud de transit de moyen importance dans les voyages interstellaires. De fait, il abrite plus que son compte de distractions, pour la plupart dans le style atlano-eyldarin : des auberges avec divers services annexes (salons de jeux, bains, services sexuels ou autres).

POLITIQUE

Le nom officiel de Terpendrë est « Communauté stellaire de Terpendrë » (*Star Commonwealth of Terpendrë* en anglais galactique, *Elentaran Terpendrë* en atalen et en eyldarin). Les habitats du système sont largement autonomes et une grande partie des problèmes est réglée par des réunions *ad hoc*. Terpendrë a néanmoins un gouvernement central, sis sur Terfalindar ; personne ne se souvient exactement à quoi il sert (pas mal de gens ignorent même son existence), ce qui l'arrange bien.

Ce Haut-conseil (*Arentaran*), est principalement chargé de superviser les relations entre clans, habitats, investisseurs extérieurs et clients, tout en s'occupant de la défense du système. Il s'appuie sur trois « chambres » de représentants, basée sur les deux secteurs économiques (marchand et industriel) et sur la population globale, cette dernière catégorie étant définie comme la masse des personnes qui ne sont pas propriétaires de leur moyen de travail.

C'est une situation qui peut faire croire à une situation de caste, mais ce n'est pas vraiment le cas. Comme souvent dans la culture atlano-eyldarin, il y a une grande mobilité entre ces trois secteurs, avec des passages de l'un à l'autre et même certains résidents de Terpendrë qui, avec beaucoup de mauvaise foi, peuvent prétendre participer aux trois chambres.

L'arrivée de Terriens à Terpendrë, vers le milieu du XXII^e siècle, a créé un début de révolution dans les mentalités, notamment avec l'introduction du concept de syndicats. L'idée est encore mal perçue et, pour beaucoup de gens, fait double emploi avec la Chambre populaire, mais c'est devenu une force sociopolitique avec laquelle les dirigeants ont appris à compter – à leur corps défendant.

Il existe une douzaine de clans de Terpendrë qui peuvent prétendre au titre de « clan dirigeant », mais aucun qui puisse le faire seul. L'équilibre politique du système est quelque chose de délicat, avec beaucoup d'alliances plus ou

moins occultes. De plus, il existe, derrière ces douze clans dirigeants, une bonne vingtaine de jeunes loups aux dents longues qui peuvent prétendre à une place au sommet.

Même si Terpendrë fait partie de la Fédération des États de la Frontière, elle n'entretient que des relations très distantes avec elle. Elle est plus proche de la culture atalen de mondes comme Avadi-Arag.

TERFALINDAR

Siège du gouvernement du secteur de Terpendrë c'est un des plus grands habitats stellaires de la Sphère. Il se situe vers l'extérieur du système.

Vu de loin, c'est une grande roue très lumineuse, une sorte de joyau lisse et brillant. De près, l'impression s'estompe et on s'aperçoit rapidement que la station est un assemblage d'habitats et même de quelques vaisseaux. Une légende veut que, sous plusieurs autres couches, Terfalindar abrite une *Battlestar* qui aurait raté son appontage.

Pour beaucoup de voyageurs, les noms de Terfalindar et de Terpendrë se confondent : la station est souvent la seule chose qu'ils verront du système. C'est bien évidemment très trompeur : par son statut de port d'entrée et de nœud interstellaire, Terfalindar est bien plus cosmopolite que le reste du système.

La plus grande partie de la station est industrielle : ce sont les chantiers spatiaux et les ateliers, plus les entrepôts. L'université, située près du centre de l'habitat, au sein d'un immense espace luxuriant, est à elle seule une ville dans la ville ; du reste, à part les étudiants, peu de gens habitent vraiment Terfalindar. Le travail y est organisé par tranches de cent jours standard, suivis de quinze à vingt-cinq jours de congé et beaucoup d'entreprises possèdent des résidences réservées à leurs employés pendant leur temps de travail. Ces derniers ont d'ailleurs souvent une double famille, sans que ça ne choque personne.

Une foule de caboteurs font régulièrement la navette entre les habitats de Terpendrë et Terfalindar est le centre du trafic interne au système. Les habitats les plus lointains sont à quatre ou cinq jours de pilotage, mais les plus importants ne nécessitent guère plus d'une journée de trajet.

SILESTARIN

Silestarin est un des habitats astéroïdaux les plus anciens de Terpendrë, proche de Terfalindar (environ quatre heures de trajet). C'est un peu sa banlieue résidentielle : on y trouve surtout des habitations de personnes qui travaillent dans les chantiers spatiaux ou même d'ingénieurs débutants.

Il est de construction assez récente, selon les standards de la région, puisque construit après *L'Ar Lauriëntur* en lieu et place d'un autre habitat, détruit pendant la Guerre stellaire. Il y a d'ailleurs un petit mémorial à la mémoire des habitants de ce prédécesseur, non loin du terminal spatial de Silestarin ; chez certains anciens clans, c'est un souvenir qui reste traumatisant.

L'astéroïde est d'assez grande taille (plusieurs dizaines de kilomètres dans son plus grand diamètre), creusé et partiellement terraforme : nombre de galeries secondaires abritent des micro-écosystèmes qui ont pour but de générer ou de filtrer l'eau et l'atmosphère de l'habitat. La principale agglomération, qui donne son nom à l'habitat (à moins que ce ne soit le contraire), se situe sur les parois d'une immense cavité creusée au cœur même de l'astéroïde, qui reproduit une sorte de village de montagne, à force de gravité artificielle, d'éclairage (presque) naturel et de peintures en trompe-l'œil.

Les alentours du terminal spatial, pompeusement baptisé « starport », mais qui ne compte qu'une dizaine de docks privés pour des petits vaisseaux (moins de 1 000 t.) et deux passerelles mobiles pour de plus gros engins, est l'autre point d'activité de Silestarin : on y trouve notamment les services administratifs de l'habitat et le domaine du clan Ortanar (voir plus loin), ainsi qu'un grand nombre d'échoppes et de gargotes plus cosmopolites que les artisans et auberges de l'agglomération principale (voir plus loin, « Scènes de la vie eyldarin »).

L'habitat est sillonné de « tubes de transit » (*krebantar*), des tunnels semi-rigides où naviguent des capsules à sustentation magnétique pouvant accueillir une dizaine de personnes en serrant un peu ; le terme donne bien évidemment lieu à un certain nombre de jeux de mots scatologiques. Plusieurs galeries mènent vers des domaines privés, dont le Domaine des trois sources, qui occupent souvent une partie des écosystèmes de l'habitat ; certains de ces domaines sont de taille à être presque des agglomérations à eux seuls.

Tout compris, Silestarin abrite environ 50 000 personnes.

ADMINISTRATION

Silestarin est en théorie la propriété de trois clans stellaires : les clans Ortanar, Lethlantari et Piliantir. Dans les faits, le clan Piliantir compte au maximum trois membres encore en vie (dont deux ont une ascendance plus que suspecte) et le clan Lethlantari est un clan stellaire qui revient à Silestarin tous les 2-3 *lieni* environ – et la dernière fois, c'était l'année passée.

C'est donc le clan Ortanar qui gère l'endroit, ce qui n'est pas une excellente nouvelle : c'est un clan opportuniste et très vénal, établi de longue date dans le système de Terpendrë, mais

qui a connu des fortunes très variées au cours des siècles – si variées qu'au vu de sa composition en une vingtaine de familles autonomes, il n'a de clan que le nom. Il est principalement propriétaire d'habitats dans la région, mais possède également quelques activités de transport stellaire et interstellaire.

Le clan gère Silestarin un peu comme son pré carré ; les habitants n'ont pas trop à se plaindre, mais ceux qui le font s'en mordent souvent les doigts – parfois, on les leur mord pour eux. Le clan Ortanar est en bons termes avec la Nueva Tortuga : entre autres arrangements, cela fait déjà quelques temps qu'il a délégué à la PanSec, une filiale à peine camouflée de l'organisation, une partie de la sécurité de l'habitat (celle du starport, notamment). Dans les faits, la PanSec ne se gêne pas pour intervenir ailleurs dans Silestarin, ce qui agace considérablement ceux des miliciens officiels de la station qui ne sont pas copieusement subventionnés par la Nueva Tortuga.

Mis à part le clan Ortanar, il n'y a pas réellement d'autorité centrale à Silestarin, principalement parce que le clan préfère avoir affaire à des autorités faibles et éparpillées qu'à un pouvoir central potentiellement fort (ou, en tous cas, cher à corrompre). Chaque agglomération a son propre *arinantar* (conseil des habitants), qui ne s'occupe que de questions très locales – et encore, pas très souvent : les agglomérations sont le plus souvent autogérées et peuplées d'individus réfractaires (ou indifférents) à l'autorité politique.

LE DOMAINE DES TROIS SOURCES

Le domaine dont ont hérité les personnages se situe dans une vaste salle excentrée de l'astéroïde qui, à l'origine, hébergeait des écosystèmes de filtrage de l'eau. Son nom eyldarin est *Bar Kelunel* et fait référence à la fois à son environnement et à un poème érotique eyldarin dont l'exploration anatomiquement imagée des « trois sources du plaisir » est un classique littéraire datant de la Royauté. On y accède par une halte d'un des tubes de transit qui sillonnent l'habitat, après une demi-heure de trajet, puis une dizaine de minutes de marche dans un couloir d'entretien aux faux airs de grotte.

Vu de l'intérieur, on a peine à croire qu'on se trouve dans un astéroïde : déjà, la salle qui l'héberge fait près de cinq kilomètres de diamètre et contient une forêt et quelques marécages. Elle est assez grande pour avoir son propre climat et, dans la grande tradition eyldarin du vrai-faux naturel, une batterie de systèmes d'éclairage recréent des conditions de jour et de nuit – ou plutôt de crépuscule et d'aube : la lumière est plutôt diffuse et indirecte – et les parois visibles de la caverne sont peintes pour simuler un paysage montagneux.

La forêt qui borde le domaine proprement dit est assez dense et abrite les trois sources qui lui donnent son nom. Les ruisseaux émergent de marécages peu ragoûtants, qui font partie des systèmes naturels de filtrage des eaux usées et qui comportent plusieurs types de plantes qui changent de couleur ou d'apparence en cas de pollution ; ces endroits sont contrôlés régulièrement par les services de l'intendance de l'habitat. Le flot est réglé par une écluse manuelle. On notera que la forêt est également peuplée par une petite faune semi-sauvage : oiseaux, lapins, petits cervidés, quelques gros chats – qui, de temps en temps, viennent prendre leurs aises sur les couches des pensionnaires.

Sis en bordure de forêt, le domaine couvre quelques hectares et se compose d'une quinzaine de petits bâtiments en bois reconstitué (une sorte d'aggloméré conçu à base de déchets de cellulose), autour d'un corps central construit en pierre recomposée ; le tout est parcouru de canaux d'une eau pure et (très) fraîche, avec trois bassins secondaires entourant un bassin central dans le corps central. L'eau repart ensuite vers le reste de l'habitat, non sans transiter par un autre marécage de filtrage (qui lui dépend directement du Domaine).

Administrativement, la salle où se trouve le Domaine est considérée comme une « zone commune » de Silestarin, sous la gestion d'un des trois clans propriétaires de Silestarin – dans le cas présent, le clan Piliantir. Le terrain du domaine est propriété du clan Piliantir, qui loue les bâtiments au Domaine des trois sources proprement dit.

ON N'EST PAS SORTI DE L'AUBERGE

Techniquement, le Domaine ne se « vend » pas comme un lupanar, simplement parce que c'est un terme qui n'existe pas en eyldarin (en atalen si, mais c'est plutôt péjoratif et quand on est classe, on parle eyldarin).

Les informations officielles en parlent comme d'une « maison de voyageurs » (*althanae* ; pl. *athanin*) – une auberge, en quelque sorte – avec des tarifs plutôt raisonnables (\$25 la chambre pour une nuit, sans repas). Certes, il s'agit d'une auberge qui propose une vaste gamme de « services à la personne », mais c'est officiellement secondaire. Ces services n'apparaissent qu'en eyldarin sur les pages d'information du domaine et, si on n'en fait pas la demande expresse au personnel, celui-ci ne le mentionne pas aux visiteurs. Les guides de voyage ne sont pas dupes : la plupart ne mentionnent pas ce détail et ceux qui en parlent ne sont pas forcément les plus accessibles au personnage lambda.

Comme mentionné, d'autres lieux offrent ce genre de services dans le système stellaire (voir « La concurrence » plus

loin dans ce chapitre), mais le Domaine des trois sources est un des plus réputés.

LE BÂTIMENT CENTRAL

Le corps central du domaine est conçu comme une zone commune, avec une partie habitation conçue initialement pour les membres du clan Piliantir, mais qui aujourd'hui sert de chambre pour hôtes importants (pas les clients payants, donc). Plusieurs structures annexes ont été rajoutées au cours des décennies et abritent aujourd'hui chambres, sanitaires et lieux de détente pour la clientèle régulière du domaine.

Le corps central compte en tout une vingtaine de chambres, qui font en moyenne une vingtaine de mètres carrés. Ce sont des chambres pour dormir, pas vraiment pour vivre : même les sanitaires sont communs et sur le palier. Les mœurs eyldarin et le fait qu'on paye à la chambre n'incitent pas à la solitude et il n'est pas rare qu'une centaine de personnes cohabitent dans la partie centrale du domaine.

Il y a deux cuisines : l'une, de grande taille et en partie en sous-sol, est la cuisine pour les hôtes ; c'est le domaine, le laboratoire et, de façon plus générale, la chasse gardée de Geryn (qui s'appuie parfois sur les arguments musculeux de Watr pour faire comprendre la chose aux plus obtus). L'autre est réservée aux pensionnaires et au personnel du domaine et est de dimension nettement plus modeste ; Geryn l'annexe parfois, en cas de coup de feu majeur, mais elle est plus encline à y partager le pouvoir.

Les habitudes de vie des uns et des autres étant très aléatoires, chacun vient à son heure piocher dans les réserves et se faire sa popote et indique – parfois – sur le système d'information du domaine s'il manque des choses. Du coup, il y a parfois des pénuries plus ou moins cruelles, ce qui explique pourquoi Geryn doit parfois prendre des mesures disciplinaires drastiques pour éviter le pillage de son antre.

LES PAVILLONS

Les pavillons sont de styles divers ; comme ils sont reconstruits régulièrement (environ tous les quinze à vingt ans), les habitants du moment les changent selon leurs goûts et leurs envies.

Leur aménagement intérieur est standard dans sa disposition : une grande pièce centrale, autour de laquelle on trouve une salle d'eau (qui sert traditionnellement d'entrée) et trois autres pièces de taille variable, qui peuvent être aménagées au choix en cuisine, chambre, étude ou n'importe quoi d'autre (exemple au hasard : donjon SM) ; tous les pavillons sont situés au bord de l'eau, la plupart sur un petit bassin tertiaire.

LES SOUS-SOLS

Les sous-sols s'enfoncent assez profondément dans l'astéroïde et accueillent une batterie d'équipements assurant son autonomie en énergie (centrale solaire sur les parois de l'astéroïde et petit générateur à fusion), ainsi que quelques sorties de secours discrètes dont seuls quelques habitants (Watr, Geryn et Meren) connaissent l'existence. L'une d'entre elles donne sur un sas d'entretien oublié des services de maintenance de l'habitat depuis des lustres, mais discrètement entretenu, on ne sait jamais.

Peu de lieux sont expressément notés comme « hors limite » aux visiteurs, mais l'architecture atalen est remarquablement efficace pour occulter aux curieux les endroits qu'ils ne sont pas censés voir.

LES PENSIONNAIRES

Le domaine héberge une dizaine de résidents permanents. À peu près tous font commerce de leurs charmes et, surtout, de leurs talents dans les arts amoureux : on ne vient pas au domaine pour un joli minois (même si ça compte aussi), mais bien pour se faire essorer l'hémisphère sud dans les règles de l'art.

Signe qui ne trompe pas : quatre des pensionnaires se disent *telandil* ; enfin, pour être plus précis, Oliandil est la seule à pouvoir se revendiquer comme *telandil* authentique (ce qui lui permet de se faire payer fort cher) ; les trois autres jouent sur les mots. Cela agace passablement Oliandil, mais, si elle râle pour le principe, elle a appris à vivre avec.

MEMBRES FONDATEURS

L'actuel Domaine des trois sources a été fondé en 2264 par Oliandil et Valen Jeyriran (autrement dit, Leyran Varejin, que les personnages connaissent sous d'autres noms encore), qui ont acheté à Geryn (qui est officiellement propriétaire des lieux physiques au nom du clan Piliantir) une batterie de droits, comme celui d'y habiter et d'y faire commerce.

Rena et Thalín les ont rejoint assez rapidement, en 2265 et 2268 respectivement. Une demi-douzaine d'autres pensionnaires et actionnaires sont allés et venus dans le domaine entre 2270 et 2290, mais aucun n'est resté jusqu'à ce jour. Sanar a rejoint le domaine en 2293 et Veynir est la dernière arrivée, début 2294.

Oliandil Disterin

Oliandil est une Eylwen à l'hérédité complexe. Du haut de son mètre quatre-vingt sans talons, avec sa peau café au lait avec beaucoup de lait et ses cheveux bruns-roux aux boucles

serrées (qu'elle porte le plus souvent en queue de cheval), elle dégage une beauté d'autant plus subtile qu'elle sait nuancer le degré d'attention qu'elle veut attirer sur sa personne. Autant dire qu'en mode séduction, elle déclenche des émeutes !

En voyage, elle porte une combinaison monopièce et une cape-poncho à capuche, qui masque considérablement ses traits ; lorsqu'elle est au domaine, elle donne plus dans la tunique blanche composée de multiples couches translucides, qui dévoile ce qu'elle veut quand elle le veut. Elle affectionne particulièrement les bijoux en argent et, de façon générale, joue beaucoup du contraste avec sa couleur de peau.

Originaire d'un clan stellaire installé sur l'habitat de Dirvendra depuis deux bons millénaires. Par son éducation stellaire, elle sait tirer et, surtout, manie avec brio une variante atalen de tonfa. Propriétaire d'une petite navette, elle est également pilote interstellaire brevetée, malgré de grosses lacunes théoriques.

Son gros défaut est un caractère volcanique ; couplé avec le pragmatisme typique des clans stellaires de la Frontière, elle est du genre à transformer les contrariétés en chaleur et lumière. Cela lui a déjà valu plusieurs rappels à l'ordre de ses pairs *telandil* : à part s'il le demande expressément, il est malvenu d'exposer un client au vide stellaire, même quelques secondes.

Oliandil a été l'apprentie de Leyran Varejin lorsque celui n'était qu'un *telandil* mal connu au-delà de Presidium, à la fin du XXII^e siècle. Elle a quelque peu entretenu sa légende après être devenue *telandil* elle-même ; elle a du coup un peu tendance à se considérer comme son héritière spirituelle et à s'imaginer des responsabilités morales envers le domaine et ses pensionnaires.

Son environnement sentimental est surtout sexuel : elle couche ou a couché avec un peu tout le monde, à un moment ou à un autre, mais surtout des affinités avec Thalín et Veynir (mais pas ensemble).

CM : 16. **Compétences** – Combat 11 (esquive, armes naturelles) ; Agilité 11 (nage, déograv) ; Pilotage 11 (subluminique) ; Sciences 6 (biochimie, médecine) ; Connaissances 11 (astrogation) ; Communication 16 (psychologie, drague) ; Social 16 (étiquette) ; Artisanat 6 (confection, joaillerie) ; Artistique 6 (danse, comédie) ; Arcanes 11 (Éveil)

Équipement : tenues civiles multiples, écran magnétique (**Prot.** 10/1), bâton de combat atalen (**FA** +3), micro-neutralisateur (**FA** +6), communicateur crypté, vaisseau spatial (*Ethirin*, cf. « L'héritage »)

Sanar Varjandri

Atalen originaire de la région équatoriale de Trian, Sanar aurait pu être surfeur dans une vie antérieure, avec sa carrure d'athlète, sa peau brune, ses longs cheveux châtain clair et sa belle gueule aux traits délicats. C'est un peu le favori de ces dames – de quelques messieurs aussi, mais c'est moins son truc. Sa tenue habituelle est une jupe-pantalon, sou-

vent à motifs végétaux et, parfois, un gilet en *edisian*, mais il a une garde-robe bien fournie pour diverses occasions.

À la ville, c'est une personne d'autant plus discrète qu'il n'est pas du tout Atalen : de son vrai nom Vincent Sanavajandri, c'est un Highlander pur jus, pilote d'hélicoptère de combat (avec le grade de lieutenant-colonel), qui a été blessé sur Trian il y a une dizaine d'années et a été recueilli par une Eylwen apprentie-*telandil*. Un coup de foudre plus tard, il décide de rester auprès de sa belle et d'apprendre avec elle les arts eyldarin de l'amour.

Il y passe six ans, mais, ayant du mal à s'habituer au fait que sa compagne ait un autre compagnon et que la monogamie n'est pas son style, il préfère finalement quitter Trian et vient s'installer sur Silestarin. Le problème est que, pour l'armée highlander, il est porté disparu et soupçonné de désertion. C'est pourquoi il essaye de se faire passer par un Atalen – plutôt bien, d'ailleurs : ses six années d'immersion totale ont fait de lui un Atalen plus vrai que nature. À vrai dire, il est tellement dans son personnage qu'il lui arrive de complètement oublier ses origines australiennes, même s'il a parfois des jurons fort peu atlani.

Depuis son arrivée au domaine, Sanar est quelque peu tombé amoureux de Geryn, la cuisinière du domaine ; le manque de constance de cette dernière n'est pas fait pour son bonheur, mais il tente de s'en accommoder. Leur relation est un des grands sujets d'amusements chez les pensionnaires.

CM : 15. Compétences – Combat 10 (armes de tir, armes lourdes) ; Agilité 5 (acrobatie) ; Pilotage 15 (hélicoptères) ; Sciences 5 (électronique, médecine) ; Connaissances 10 (survie) ; Communication 15 (drague) ; Social 15 (survie urbaine, étiquette) ; Artisanat 5 (bricolage) ; Artistique 10 (comédie)

Équipement : tenues civiles, combinaison blindée *Duelling* (Prot. 10/3), pistolet neutralisateur (FA +7), fulgurant automatique (caché ; FA +11), communicateur militaire

Veynir Linder

Si Veynir possède des traits physiques eyldarin typiques (oreilles en légère pointe, yeux en amande et grande beauté), elle est plutôt du genre terrienne dans son attitude. Abandonnée par son père, sa famille humaine a tenté de l'élever à l'eyldarin dans une communauté crypto-baba d'Europa, ce qui a eu pour conséquences un prénom masculin, plusieurs névroses et une fugue.

Brunette de taille moyenne, les cheveux bouclés et le teint mat, elle se distingue comme étant une boule d'énergie du lever au sommeil ; j'allais dire « au coucher », mais avec elle, ça ne fonctionne pas comme ça. Elle a derrière elle une longue carrière d'escort-girl, de danseuse de cabaret, de grande prêtresse des nuits parisiennes – et de membre éminent de la Dame de fer, division *Red Lights*, ce dont elle ne se vante pas.

Veynir a été officiellement chargée par la Dame de fer d'espionner le domaine et (surtout) Leyran. Si elle est douée pour

un certain nombre de choses qui impliquent de la violence, il ne lui a pas fallu longtemps pour se retrouver ligotée avec son propre matériel face à des pensionnaires un peu fâchés et un Leyran plus amusé. Ce qu'ils se sont dits en privé, personne d'autre ne le saura, mais, lorsque Rajen Farnya (voir plus loin) a décidé de changer de métier, Leyran a revendu à Veynir sa part du domaine. Depuis, elle continue à faire des rapports réguliers, mais depuis le départ de Leyran, personne ne les lit (sinon, ils auraient peut-être noté les insultes diverses en acrostiche).

Veynir aussi possède une garde-robe impressionnante, couvrant toute la gamme de ses occupations passées et présentes (tout en découvrant d'autres choses). Cela inclut une panoplie d'accessoires SM griffés d'une grande marque parisienne et de gadgets sexuels. Elle possède également d'autres accessoires, datant de sa période mercenaire, cachés dans un triple fond (derrière la panoplie susmentionnée). La plupart du temps, elle ne porte cependant guère plus qu'un short et un t-shirt passablement élimé – quand elle porte quelque chose.

Veynir est une des rares pensionnaires à ne pas prétendre avoir, à un quelconque niveau, une formation de *telandil*. Cela ne l'empêche pas d'avoir des relations houleuses avec un peu tout le domaine en général (ceux qui étaient là lors du grand déballage, en tous cas) et Oliandil en particulier, qui la considère comme une rivale, une amante occasionnelle, une apprentie ou une mine antipersonnel – parfois les quatre ensemble, ce qui est un assez bon résumé de l'animal.

CM : 15. Compétences – Combat 10 (armes de tir, esquive) ; Agilité 15 (discrétion) ; Pilotage 5 (voiture) ; Sciences 10 (médecine) ; Connaissances 5 (orientation) ; Communication 15 (psychologie, drague) ; Social 15 (survie urbaine) ; Artisanat 10 (bricolage, confection) ; Artistique 10 (comédie)

Équipement : tenues civiles, tenues SM, combinaison blindée *Duelling* (Prot. 10/3), sextoys en pagaille, *Panzerfaust* (caché ; FA +6 + grenades et roquettes diverses), communicateur militaire

Thalin Erion Mithlanmethir

Thalin est une Eylwen de plutôt petite taille (174 cm quand même), qui se distingue par un crâne rasé qu'elle recouvre de temps à autre par un chapeau improbable. Traits durs, peau sombre et profil aquilin sont compensés par un sourire permanent, ce qui lui vaut le surnom de *Sarion*, « l'aigle qui rit ». En temps normal, hormis ses chapeaux, ses tenues sont simples et sobres (le plus souvent une simple tunique dans les tons rouge brique), mais toujours adaptées aux circonstances.

Elle arbore également un *sentilcan*, une sorte de tatouage vivant qui court sur son torse et son dos : il s'agit d'un organisme parasite originaire de l'espace siyansk, que certains Eyldar et Atlani ont appris à « domestiquer » et à contrôler par l'usage des Arcanes ; c'est une spécialité de la petite école de *telandili* qu'elle

a fréquenté sur Isteria. Les motifs changent au gré de ses envies et ceux qui la connaissent bien peuvent même y lire son humeur.

Si elle prétend sortir d'une école de *telandili*, Thalín n'a jamais passé les examens finaux. Arcaniste de l'Éveil, c'est une spécialiste des massages érotiques. Elle travaille le plus souvent avec un ou plusieurs des autres partenaires. Une autre de ses spécialités est l'organisation de fêtes baroques et orgiaques, au cours desquelles personne n'est jamais très sûr de ce qui se passe, mais c'est délicieusement décadent.

Thalín est également une excellente diplomate et elle se charge souvent d'organiser les réunions qui ont lieu au domaine. Polyglotte et au fait de plusieurs cultures, ses manières et son sens de l'étiquette sont impeccables. D'un caractère plutôt coulant et serviable, Thalín a peu d'ennemis au sein du domaine ; seule Veynir n'aime pas son côté mielleux. Elle est souvent vue en compagnie de Rena, avec qui elle aime discuter – entre autres – et avec Meren, qui est son élève en Arcanes, massages et étiquette.

Hors du domaine, c'est une autre histoire. Thalín s'appelle en vérité Ithildin Palantherindor et est l'héritière des souverains de Dor Elduëni, dans la Bannière du Cygne. La planète est sous-peuplée, peu industrialisée et en proie à une guerre de succession brutale entre trois branches du clan Palantherindor. Thalín, qui a fugué dans sa jeunesse pour rejoindre une troupe de saltimbanques, ne veut pas du trône, mais ça n'empêche pas qu'une des trois branches la veut morte, une autre sur le trône, tandis que la troisième la croit déjà morte.

CM : 15. Compétences – Combat 5 (armes de contact) ; Agilité 10 (nage) ; Pilotage 5 (antigrav) ; Sciences 10 (médecine, biochimie) ; Connaissances 10 (histoire) ; Communication 15 (drague, psychologie) ; Social 15 (étiquette, information) ; Artisanat 5 (confection) ; Artistique 10 (comédie) ; Arcanes 10 (Éveil)

Équipement : collection invraisemblable de tenues des deux sexes, épée (cachée ; FA +5)

Rena Mizoguchi

D'ascendance partiellement atalen et, sinon japonaise, du moins globalement asiatique, Rena apparaît comme une belle et grande femme d'âge mûr, à la peau pâle et dont les traits trahissent la double ascendance : longs cheveux noirs et raides, pommettes saillantes, yeux en amande.

Toujours élégante dans son maintien et ses tenues (même quand elle n'en porte pas), elle joue beaucoup sur les codes vestimentaires de la diaspora japonaise, notamment des kimonos plus ou moins traditionnels et plus ou moins révélateurs. S'il lui arrive d'avoir la tenue de *geisha* complète, même au repos (souvent pour appuyer un argument), elle porte en général une version beaucoup plus simple et beaucoup plus courte, en soie sauvage, qui doit à peine peser plus lourd que le peigne orné qui maintient ses cheveux.

Elle se présente comme une *geisha*, mais, comme les clients japonais (ou assimilés) sont plutôt rares dans les environs, elle a éga-

lement traduit son titre en eyldarin – vous l'aurez deviné, en *telandil*. Pour éviter des gros ennuis, elle utilise des circonlocutions alambiquées et précise qu'elle n'a aucune affiliation avec une école reconnue, mais la seule mention du terme suffit à agacer Oliandil.

Sa spécialité, c'est clairement la carte de l'exotisme – pour la culture atlano-eyldarin, s'entend. Son pavillon est aménagé en maison de thé japonaise typique et elle a développé tout un programme destiné à donner à ses clients un goût de la culture japonaise et des plaisirs qui ne les fassent pas fuir. Par exemple, elle a adapté les airs traditionnels à des oreilles extra-terrestres et évite de trop jouer avec des cordages sans y avoir été invité au préalable.

À côté de cela, Rena cache derrière sa façade traditionnelle un pragmatisme et un sens des affaires solides. Ses compétences en gestion et en droit sont d'ailleurs reconnues par ses pairs du domaine. Elle cache également quelques produits typiquement américains, du genre qui fait boum !, en souvenir (et en prévision) de jours moins calmes.

Rena et Thalín entretiennent une relation occasionnelle, mais poussée : les deux apprécient chez l'autre autant l'aspect physique qu'émotionnel – sans bien sûr connaître l'historique exact de l'autre. Entre elle et Oliandil, c'est un mélange de respect professionnel mutuel et de jalousie. On ne lui connaît aucune autre amitié ou inimitié particulière avec les autres pensionnaires.

CM : 15. Compétences – Combat 10 (armes de tir, esquive) ; Agilité 10 (discrétion) ; Pilotage 5 (voiture) ; Sciences 5 (médecine) ; Connaissances 15 (gestion) ; Communication 10 (drague, psychologie) ; Social 15 (étiquette, survie urbaine) ; Artisanat 5 (bricolage) ; Artistique 15 (musique)

Équipement : tenues civiles, écran magnétique (**Prot.** 10/1), micro-neutralisateur (**FA** +6), dague (**FA** +2), fusil d'assaut à canon court (caché ; **FA** +6), instruments de musique traditionnels

Meren Lojana

Apprenti *telandil* au service d'Oliandil, Meren est un jeune atalen énergique originaire de zones subarctiques de Tamarisk (une planète reculée de la FEF), au teint mat et bien bâti, dont la tignasse noire résiste vaillamment à toutes les tentatives stylistiques. Il est très enthousiaste pour beaucoup de choses, particulièrement des choses qu'il n'est pas censé faire – ce qui inclut notamment les secteurs marqués « privé » ou « interdit ».

Étant habitué aux climats froids de son village d'origine, il est rare que Meren porte beaucoup de vêtements. Le plus souvent, il se contente d'un drap en *edisian*, qu'il noue en pagne ou en kilt, suivant ses activités. Il a bien sûr quelques tenues plus conséquentes, mais il ne s'en encombre que si nécessaire (et encore, Oliandil doit parfois insister).

Aux dires de sa mentor, il fait déjà montre de talents indéniables dans les arts amoureux, même s'il est souvent tête en l'air. Il n'est d'ailleurs pas rare de le voir assister d'autres pensionnaires,

notamment Thalín, qu'Oliandil a plus ou moins bombardé professeur assistant dans les arts du massage et du contrôle corporel.

Lors de ses rares moments de libre, Meren traîne souvent avec un petit groupe d'étudiants de Terfalindar, parmi lesquels se trouve son contact de clan, un doctorant en ingénierie spatiale inscrit sous le nom de Zarjan Telessar. À part cela, il ne semble pas avoir de liaison avec qui que ce soit.

Ce que Meren ne dit pas, c'est qu'il est le garde du corps de Thalín pour le compte de ses sœurs ; techniquement, c'est même un cousin, au sens eyldarin du terme : un membre de son clan, mais pas de la famille directe. Il a réellement suivi un début de formation de *telandil*, mais n'a mis les pieds que brièvement sur Tamarisk et a également quelques années de service au sein de la milice de Tara Elduënä (il est moins jeune qu'il n'en a l'air). Oliandil n'est pas au courant ; il faut dire que, s'il ne néglige pas sa tâche première, il assure sa couverture avec un sérieux que certains qualifieront de zèle.

Évidemment, dans un premier temps, Meren va soupçonner que les personnages sont les tueurs en question, d'autant plus que son contact confirme qu'un groupe d'une demi-douzaine de sicaires a récemment quitté Dor Elduëni à destination de la FEF. S'il y a un Atalen ou un Eylða dans le groupe des PJ, il va assez rapidement se retrouver dans le collimateur.

CM : 14. Compétences – Combat 14 (armes de tir) ; Agilité 9 (discrétion) ; Pilotage 4 (antigrav) ; Sciences 9 (médecine) ; Connaissances 4 (gestion) ; Communication 14 (drague) ; Social 14 (recherche) ; Artisanat 4 (gastronomie) ; Artistique 4 (imagerie) ; Arcanes 9 (Éveil)

Équipement : tenues civiles diverses, combinaison blindée *Duelling* (Prot. 10/3), *Kerbenathan* (FA +7/+7), communicateur militaire

Kim Pak

Arrivé au domaine dans les bagages de Rena, il y a une dizaine d'années, Kim a fait un passage éclair à l'université de Terfalindar, dans une section spécialement réservée au Terriens, avant de sortir avec un diplôme de pilote stellaire et quelques spécialisations littéraires. Depuis, le jeune asiatique est entré au service de celle qui est techniquement sa mère adoptive.

Avec son apparence eurasiennne un rien androgyne aux longs cheveux noirs et aux yeux couleur noisette, Kim semble se profiler comme un caméléon social, capable de copier le style homme d'affaire asiatique terrien en costume sobre ou de faire un Atalen tout à fait crédible – voire, avec un peu de maquillage, prendre les traits d'un Highlander pur jus ou même l'apparence de *geisha* de Rena.

En temps normal, le style atalen a sa préférence : c'est la culture dans laquelle il a fait ses humanités et il parle atalen et eyldarin avec l'accent du crû. Cependant, son rôle professionnel est plus proche de l'*escort boy*, stylé et charmeur ; c'est un rôle

dans lequel il est beaucoup plus à l'aise qui ne l'avoue, pour une raison qu'il n'avoue pas non plus : c'est un agent highlander.

Il a fait ses classes chez les cadets de la Police politique (c'est un des rares agents mâles de cette institutions), avant d'intégrer l'Office des renseignements extérieurs, rattaché au ministère des affaires étrangères. En d'autres termes, c'est un espion ; sa mission est de surveiller le secteur de Terpendrë et les clans stellaires ; il s'est rattaché de lui-même au Domaine non seulement comme couverture, mais aussi parce qu'il a des soupçons sur la personne de son fondateur.

Au domaine, il est plutôt proche de Thalín, qui sont ses deux principaux professeurs hormis Rena ; il nourrit également un intérêt timide et inavoué envers Veynir, qui ne remarque rien. Il a une passion pour la Terre, où il est né, et risque de s'attacher naturellement à un personnage d'origine terrienne, surtout s'il est d'origine highlander – même si cette relation peut virer à la « guerre des services » entre officines de renseignement.

CM : 14. Compétences – Combat 9 (tir) ; Agilité 4 (discrétion) ; Pilotage 14 (subluminique) ; Sciences 9 (électronique) ; Connaissances 4 (astrogation) ; Communication 14 (drague) ; Social 9 (recherche) ; Artisanat 4 (bricolage) ; Artistique 14 (comédie)

Équipement : tenues civiles multiples, combinaison blindée *Duelling* (Prot. 10/3), pistolet neutralisateur (FA +7), pistolet fulgurant (caché ; FA +10), communicateur militaire

L'INTENDANCE

Selon la tradition établie dans le domaine (et dans beaucoup d'*athanin*), l'entretien des lieux est en grande partie de la responsabilité des pensionnaires et des visiteurs. Tout le monde est mis à contribution, même les actionnaires principaux. Il y a cependant deux personnes qui ont comme rôle principal de s'occuper du domaine en tant que tel : Geryn, l'intendante, et Watr, le concierge.

Geryn Piliantir

Eylwen à l'hérédité atalen prononcée, elle a plus le physique d'une odalisque orientale que d'une sylphide émaciée, avec en prime un teint mat cuivré et des cheveux noirs de jais. Sa tenue principale est une longue robe composée de multiples lanières de tissus de coloris et de texture diverses, retenue par une large ceinture en cuir.

Originaire de Terpendrë, elle est officiellement la dernière représentante attitrée du clan Piliantir (et donc copropriétaire en titre du domaine et de tout l'astéroïde). Elle a beaucoup voyagé, notamment sur Terre dans le courant du XX^e siècle, où elle a étudié la cuisine et l'œnologie ; elle parle encore avec émotion de son stage avec Paul Bocuse. Elle parle beaucoup moins des années 1990, principalement parce

que son esprit a censuré cette période ; elle se souvient juste avoir été à Lyon en 1991, puis à Copacabana vers 2022.

À vrai dire, Geryn ondule quelque peu de la toiture ; en eyldarin, selon une formule que n'aurait pas reniée Annie Cordy, on dit qu'elle a des petits oiseaux dans la tête. En conséquence, elle est d'un naturel plutôt fantasque, du genre à passer des heures à regarder les libellules pour, le lendemain, attaquer la décoration de tout un pan du domaine (de préférence comprenant la chambre d'un personnage).

Malgré ce caractère excentrique et des sautes d'humeur (ses proches connaissent tous les pires jurons français du xx^e siècle), ses talents culinaires et sa connaissance extensive en matière d'aliments et de préparations aphrodisiaques sont une des raisons de la notoriété du domaine. Il est rare qu'elle participe personnellement à certaines agapes (elle a quelques clients habituels, mais rarement plus d'un par an), mais ses créations culinaires sont presque toujours présentes.

Intendante attitrée du domaine, redoutée de tous les fournisseurs de Terpendrë pour ses exigences et ses talents de marchandage, elle est également propriétaire du seul vignoble du système stellaire, quelques acres de vignes qui poussent tant bien que mal sous un petit dôme, non loin du domaine. Elle produit un vin qui, selon son propre aveu, est une infâme piquette, mais elle compte bien en faire un jour quelque chose de buvable – oh, d'ici un siècle ou deux.

Geryn semble mettre un point d'honneur à ne pas avoir de liaison sentimentale fixe ; elle papillonne de l'un à l'autre, au gré de ses humeurs et envies. Les rumeurs prétendent qu'un de ses clients réguliers est en fait son compagnon (ou sa compagne), mais rien ne permet de l'affirmer. Elle est cependant protégée (« couvée » serait un mot plus juste) par Sanar, mais, si elle se rend assez bien compte de son affection, celle-ci n'est réciproque que dans le sens eyldarin du terme.

CM : 15. Compétences – Combat 5 (esquive) ; Agilité 10 (nage) ; Pilotage 5 (antigrav) ; Sciences 10 (environnement, biochimie) ; Connaissances 10 (gestion) ; Communication 15 (marchadage) ; Social 15 (étiquette, information) ; Artisanat 15 (gastronomie, fermage) ; Artistique 5 (danse)

Équipement : tenues civiles, outils de jardinage et/ou ustensiles de cuisine, dont un grand couteau (FA +3)

Watrargstaar

Celui que tout le monde appelle Watr pour éviter des maux de gorge est un Talvarid d'un fort beau gabarit, à savoir pas loin de 2 m 30 pour plus de 200 kg, au pelage noir et cendré sur le dos et autour du mufle. En fait, il est plus exact de dire que peu de gens appellent Watr : la plupart des pensionnaires le considèrent plus comme un élément de décor vaguement inquiétant, mais les services qu'il rend au Domaine sont trop importants pour se l'aliéner (d'autant plus que se fâcher avec un Talvarid n'est recommandé par personne).

Watr a derrière lui une carrière de mercenaire en FEF qui remonte à l'invasion de Presidium. C'est là que sa route a – très mal – croisé celle de Leyran Varejin, au moment où celui-ci fuyait la planète après avoir planqué le magot : il avait pour mission de le tuer. Après avoir échangé une grande quantité de projectiles et de baffes avec la protection rapprochée du président, il a réussi à se glisser à bord de sa navette au moment où il quittait la planète, mais s'est évanoui peu de temps après.

Plusieurs jours plus tard, Watr s'est réveillé dans une chambre médicalisée, sa cible à côté de lui expliquant qu'il n'était plus président de quoi que ce soit et que, donc, sa mission était caduque. D'autant plus qu'il était considéré lui-même comme mort pour ses commanditaires. Le Talvarid a donc suivi Leyran, plus en désespoir de cause, et a fini dans le domaine.

Là, il se charge de tous les gros travaux de construction, de réparation, ainsi que d'expulsion d'indésirables, si nécessaire ; il agit aussi comme garde-chasse dans les forêts autour du domaine, même s'il refuse d'appeler « chasse » le fait de tuer des animaux à peine sauvages (il préfère parler de « cueillette »).

CM : 14. Compétences – Combat 14 (armes de tir) ; Agilité 9 (discrétion) ; Pilotage 4 (antigrav) ; Sciences 4 (environnement) ; Connaissances 9 (paranormal) ; Communication 14 (persuasion) ; Social 9 (recherche) ; Artisanat 14 (génie civil) ; Artistique 4 (chant)

Équipement : tenue civile, vieille armure rapiécée (Prot. 7/2), arc lourd (FA +4), fusil neutralisateur (FA +8), AMAG .20 d'appui (FA +9)

Rajen Farnya

Rajen travaille pour les services techniques de Silestarin, plus particulièrement dans systèmes environnementaux du secteur dans lequel se trouve le Domaine. Les personnages vont donc assez régulièrement voir cet Atalen dans la force de l'âge, doté d'un physique plus qu'avantageux, passer les voir et boire un coup entre deux missions.

L'individu a ses habitudes pour une bonne raison : il a été pensionnaire du Domaine pendant une quinzaine d'années, avant de mettre un terme à sa carrière de professionnel du sexe et revenir à ses études premières d'ingénierie environnementale et de génie rural.

Ça se voit à l'attitude très amicale qu'ont un peu tous les pensionnaires à son égard – attitude qui s'explique également qu'avec ses longs cheveux noirs, sa grande taille, sa musculature d'athlète et ses traits de beau ténébreux, il a largement de quoi déclencher des tempêtes hormonales chez tous les anthropomorphes nubiles. Même Watr est aux petits soins pour lui, mais plus pour des raisons professionnelles : Rajen lui apprend quelques éléments de sciences environnementales.

En service, Rajen porte une combinaison renforcée blanche (souvent sale) avec des bottes épaisses, du genre qui peut rapidement se transformer en scaphandre souple si besoin est ; il a une besace remplie d'un outillage variable et parfois surprenant

(notamment des graines et de l'engrais) et est également une des rares personnes officiellement habilitées à porter une arme.

Quand il est au domaine, ce genre d'oripeaux disparaît très vite.

CM : 14. **Compétences** – Combat 9 (tir) ; Agilité 9 (déograv) ; Pilotage 4 (antigrav) ; Sciences 14 (environnement) ; Connaissances 4 (orientation) ; Communication 14 (drague) ; Social 14 (étiquette) ; Artisanat 9 (bricolage) ; Artistique 4 (comédie)

Équipement : combinaison blindée *Travel* (**Prot.** 8/2), *Kerbenathan* (**FA** +7/+7), communicateur crypté

LA CONCURRENCE

Il existe au moins deux autres établissements du même genre que le Domaine des trois sources – et ce sans compter les professionnels indépendants qui soit ont leur propre pied à terre, soit ont des accord avec d'autres maisons de voyageurs.

Le boudoir

« Le boudoir » est une grande maison de passe qui se situe non loin du starport de Terfalindar. Aux dires des non-Terriens (et des pensionnaires du Domaine), c'est une sorte d'usine du sexe où on paye à l'heure pour des frissons banals ; l'endroit a néanmoins beaucoup de succès auprès des voyageurs de passage. Il compte une vingtaine de pensionnaires des deux sexes, y compris un Siyan et deux Talvarids ; son patron s'appelle Blaise Apothelaz, quinquagénaire aux faux airs de beauf un brin vulgaire, mais rusé et plus fin qu'il n'en a l'air, originaire de Montreux, en Europe.

L'endroit a des accords avec quelques groupes criminels, qui lui accordent (« vendent » est plus juste) une certaine protection, mais ça s'arrête là. Au reste, les pensionnaires y sont suffisamment bien traités pour défendre leur patron bec et ongles, si besoin est.

L'Ilyndris et le clan Tirendil

L'Ilyndris est un voilier stellaire très ancien et très vaste, qui cabote dans le système ; c'est le domaine du clan Tirendil, qui s'est fait une spécialité de fournir des services sexuels aux clans stellaires nomades et aux habitats lointains. Leurs prestations sont prohibitives, mais le clan travaille beaucoup pour l'influence ; la rumeur veut que s'il voulait renverser en une nuit tous les gouvernements planétaires de la sphère culturelle atlano-eyldarin, il aurait les moyens de le faire – mais c'est probablement une exagération.

Le clan Tirendil est un petit noyau familial d'à peine huit personnes, accompagné d'une vingtaine d'adoptés (plus une volée de techniciens) ; en général, rien ne se passe à bord du voilier lui-même, mais soit dans une des multiples petites navettes aménagées – certaines de façon fort extravagante – soit

chez le ou la client(e). Les clans font régulièrement appel à leurs services pour des fêtes de famille ou des occasions particulières (alliance clanique, funérailles, gros contrat, etc.).

Interactions

Techniquement, les trois lupanars n'ont pas de raison de se faire la guerre : ils ont un public-cible différent et proposent des prestations en grande partie complémentaires : sexe propre et pas cher au Boudoir, services très haut de gamme et très ciblés sur la culture atlano-eyldarin sur l'Ilyndris, le Domaine des Trois sources étant quelque part entre les deux.

Le déhemme peut cependant bricoler quelques tensions, comme par exemple des agents de l'Ilyndris essayant de déboucher Thalín et se faisant intercepter par Meren avec pertes et fracas, ou le sieur Apothelaz venant expliquer aux personnages que l'essorage à la terrienne, c'est son turf et pas touche !

Inversement, les personnages peuvent eux aussi tenter de jouer les chasseurs de têtes (pour rester poli) et proposer à certains des concurrents de rejoindre le Domaine. Suivant comment ils gèrent la chose, cela peut même se faire à l'amiable : l'un comme l'autre des établissements concurrents pourrait trouver son intérêt à y avoir un pied. La cohabitation avec les autres pensionnaires risque d'être plus tendue.

L'ADVERSITÉ

Dans un premier temps, les vrais méchants, c'est la Nueva Tortuga. L'organisation pirato-criminelle (à ne pas confondre avec l'organisation pirato-mercenaire concurrente, la Dame de fer) a des vues sur le Domaine des trois sources pour de basses raisons vénales locales. Enfin, pour être précis, son représentant local dans le système de Terfalindar a des vues sur le Domaine.

Mais, plus tard, les personnages vont également se frotter aux deux puissances locales : la Fédération des États de la Frontière et le nouvellement formées Principautés-unies.

La Nueva Tortuga à Terpendrë

L'organisation n'est pas très bien implantée dans le système ; par rapport à d'autres systèmes stellaires de la région, c'est même très léger. Dans le cas présent, « très léger » veut quand même dire que la Nueva Tortuga a une douzaine d'agents présents à tout moment, surtout autour du starport de Terfalindar.

L'organisation se sert principalement du système stellaire comme d'une plaque tournante pour ses trafics – contrebande, marchandises volées, etc. – et les agents présents sont là pour sécuriser ces trafics et veiller à quelques intérêts secondaires, comme le racket.

Le fait est que, l'organisation étant très éclatée, elle cherche le plus souvent à utiliser les ressources locales pour son développement ; en ce sens, la prise de contrôle du domaine pourrait amener un gros paquet de ressources et donc un gros développement des autres activités.

Martin Lethlandin Ortanar

Ataneylda de taille moyenne, les cheveux châtons clair et les yeux verts, il est plus athlétique que ses costumes sur mesure de coupe européenne ne le laissent supposer, mais n'est pas très physique – à moins que ça n'implique du sexe. Du reste, il a un physique fort avenant et un sourire qui fait craquer beaucoup de monde.

Mis à part ses galipettes multiples et variées (on ne lui connaît aucune liaison fixe), il a surtout la réputation d'être un administrateur ambitieux, compétent quoiqu'anticonformiste – et d'être lié à la Nueva Tortuga. Allez savoir pourquoi, les gens sont moins enthousiastes pour en parler. Peut-être parce que les bavards ont été victimes de malheureux accidents...

Mais même ceux qui soupçonnent son implication dans l'organisation ne savent pas qu'il fait partie du directoire de l'organisation. Il est cependant un membre junior, qui doit donc faire ses preuves et, dans cette optique, cherche à faire monter en puissance la branche locale de l'organisation. Il préfère faire profil bas et se retrancher derrière son rôle d'administrateur de Silestarin, mais c'est lui qui tire les ficelles dans l'ombre.

Martin est un subtil qui vise le long terme ; il sait qu'en mettant la main sur le domaine, il contrôlerait une pompe à fric de premier ordre, ainsi qu'un lieu de prestige et d'influence non négligeable. Pour cela, il est prêt à être patient, voire à aider les personnages en cas de coup dur. Des personnages retors pourraient même envisager de lui donner une partie de ce qu'il réclame pour mieux le manipuler ; c'est jouable, mais « Monsieur Martin » n'est pas le dernier des imbéciles et le temps joue plus pour lui, Ataneylda, que pour des personnages terriens.

CM: 15. **Compétences** – Combat 10 (armes de contact, esquive); Agilité 5 (nage); Pilotage 10 (antigrav) ; Sciences 5 (environnement) ; Connaissances 15 (gestion) ; Communication 15 (éloquence, psychologie) ; Social 15 (étiquette, information) ; Artisanat 5 (génie civil) ; Artistique 5 (comédie)

Équipement : tenue civile, pistolet neutralisateur (FA +7), épée (FA +5), communicateur crypté

Tarik Wenchan

Terrien aux traits eurasiens marqués (yeux bridés, pommettes hautes et poil noir), Tarik Wenchan est grand et, si ce n'est pas une gravure de mode, il n'est pas désagréable à regarder non plus. Avec son bouc bien taillé, ses lunettes rondes fumées

et ses costumes de vraie-fausse coupe atlano-terrienne (les connaisseurs reconnaîtront une mauvaise imitation d'un styliste renommé d'Arkaelden), il fait un peu caïd de banlieue, entre éducation mal assumée, classe à deux balles et vulgarité.

Ancien avocat marron sur Terre, puis dans les colonies européennes, il a échoué sur Fantir et s'y est fait radier une énième fois du barreau pour avoir tenté de corrompre un juge accrédité auprès du Cepmes (les mauvaises langues diront qu'il n'a surtout pas payé assez). S'il a donc une formation de négociateur, Wenchan a également un sens aigu du pragmatisme : s'il faut cogner, il entretient un solide réseau de casseurs de bras. S'il entretient une façade calme et posée, elle ne résiste jamais longtemps aux contrariétés : Wenchan est un grand nerveux qui n'a qu'une aptitude très limitée à la patience.

CM : 14. **Compétences** – Combat 4 (armes naturelles) ; Agilité 9 (discrétion) ; Pilotage 4 (antigrav) ; Sciences 4 (électronique) ; Connaissances 9 (gestion) ; Communication 14 (éloquence) ; Social 14 (bureaucratie) ; Artisanat 4 (bricolage) ; Artistique 9 (comédie)

Équipement : costumes renforcés (*Travel*, **Prot.** 8/2), écran magnétique (**Prot.** 10/1), pistolet neutralisateur (**FA** +7).

Krajjka Wktzuri

Karlan *hjangdri* d'une quarantaine d'années, de grande taille et aux traits marqués, elle est une des mercenaires les plus brutales de la Nueva Tortuga, qui ne fait appel à elle que dans les cas d'urgence : d'une part parce qu'elle a tendance à donner dans le dommage collatéral qui fait mauvais genre, ensuite parce que cette tendance l'a placée plutôt dans le haut de la liste des personnes les plus recherchées par les forces d'intervention de la planète (celles qui ne rigolent pas). Sa tenue favorite est une combinaison souple en camouflage urbain, avec une impressionnante quantité de gris-gris plus ou moins macabres (os d'animaux, par exemple) cousus dessus ou portés en bijoux.

Le problème majeur avec Krajjka, c'est qu'elle ne sait pas s'arrêter : des expressions comme « ramenez-les vivants » ou « soyez discrets » – voire « je me rends », dans les mauvais jours – ne sont simplement pas comprises. Comme elle est en plus indestructible et dotée d'une veine de pendu (ce qui lui est déjà arrivé une ou deux fois, si on en croit sa légende), elle a tendance à survivre à beaucoup de désagréments autrement terminaux. Elle est également très superstitieuse, mais souvent pour des choses qui paraissent absurde à tout le monde (comme de traverser deux fois le même pont ou d'utiliser un véhicule de couleur blanche).

N'utilisez pas à utiliser ses deux caractéristiques (indestructible et superstitieuse) pour pourrir au maximum la vie aux personnages (« comment ça, elle a survécu à une roquette antichar et à un crash ? ») ou, au contraire, pour les sauver au dernier moment (à la vue du t-shirt *heavy metal* du personnage : « tu es protégé par le Seigneur des Morts, je ne peux pas te toucher... »).

CM : 14. **Compétences** – Combat 14 (armes de contact) ; Agilité 14 (acrobatie) ; Pilotage 14 (moto) ; Sciences 4 (médecine) ; Connaissances 9 (survie) ; Communication 4 (persuasion) ; Social 9 (survie urbaine) ; Artisanat 4 (bricolage) ; Artistique 9 (danse). **Avantage :** indestructible.

Équipement : combinaison semi-rigide (**Prot.** 12/4), fusil AMAG .20 (**FA** +9), deux épées courtes munies de vibreur (**FA** +6).

L'ADVERSITÉ INSTITUTIONNELLE

Une fois révélée la vérité sur Leyran et sur le domaine, l'emplacement du magot va attirer sur les personnages l'attention pas forcément bienveillante des désormais deux forces en présence dans la région : la Fédération des États de la Frontière et les Principautés-unies – mais aussi du Cepmes, pour faire bonne mesure.

La Fédération des États de la Frontière

Techniquement, la FEF est la nation stellaire à laquelle appartient Terpendrë. Bien sûr, comme on parle ici d'une des entités étatiques les plus bordéliques de la Sphère, zone terrienne comprise, cette appartenance est plus symbolique qu'autre chose. Terpendrë est en grande partie autonome et ses liens avec le reste de la Frontière sont plus commerciaux que politiques.

C'est avec l'indépendance des Principautés-unies que les autorités frontalières vont s'apercevoir que, oups !, la petite entité perdue au fin fond de l'espace était un chantier spatial majeur et, d'autre part, le lieu où se cachait l'ancien président...

Les Principautés-unies

Nouvelle force politique en pleine ascension vers l'indépendance au moment où les personnages arrivent sur Terpendrë (bien que ce soit très difficile pour l'observateur non averti de s'en rendre compte), les Principautés-unies ont tissé une toile au moyen des liens entre clans stellaires (voir plus loin) pour constituer leur force politique.

Pour eux aussi, Terpendrë représente un atout politique, militaire et commercial majeur. Le magot de Leyran est, dans cette optique, quelque chose de plus politique que réellement financier.

Le Cepmes

Notoirement absent de la plupart des grands bouleversements qui ont agité la Frontière au cours du dernier siècle, le Cepmes a beaucoup à se faire pardonner et aimerait bien profiter de la situation éminemment compliquée (pour ne pas réutiliser le terme « bordélique ») pour faire valoir ses bons offices et reprendre une forme d'ascendant international passablement terni.

Lysan Ervindil

Ataneylwen d'ascendance noble, à la peau mate, aux yeux bleus-gris et aux cheveux bruns coupés courts, Lysan est une jeune personne plutôt dynamique, à la beauté simple et sans recherche particulière. Pas spécialement amatrice des fastes nobiliaires, elle privilégie des tenues sobres et cultive une apparence passe-partout, ce qui lui permet d'avoir accès à des strates sociales éloignées de celles de ses origines.

Son clan étant un des alliés de premier rang du clan Iliarsin, elle s'est retrouvée impliquée très tôt dans les préparatifs de l'indépendance, notamment dans les instances du renseignement ; comme elle a fait des études dans toute la Fédération des États de la Frontière, elle a des contacts un peu partout et un point de vue très pointu sur la situation géopolitique actuelle.

Si sa principale force réside dans un esprit analytique bien développé et un réel talent pour l'organisation, son défaut majeur est qu'elle est peut-être un peu jeune pour ses responsabilités. Elle n'a pas vu venir la trahison d'Amren et a beaucoup de mal à gérer la suite des événements, notamment l'éradication d'une grande partie des gardes sous sa responsabilité.

CM : 14. **Compétences** – Combat 14 (tir) ; Agilité 9 (discrétion) ; Pilotage 4 (antigrav) ; Sciences 4 (électronique) ; Connaissances 14 (tactique) ; Communication 9 (psychologie) ; Social 14 (information) ; Artisanat 4 (gastronomie) ; Artistique 9 (imagerie)

Équipement : tenue civile blindée *Travel* (**Prot.** 8/2), combinaison *Duelling* (**Prot.** 10/3), pistolet neutralisateur (**FA** +7), fusil AMAG .20 (**FA** +9), communicateur militaire

Edhiran shi-Rakandar

Pur produit de la culture frontalière, dans le sens noble du terme, Edhiran est un Ataneylda d'âge mûr, de plutôt grande taille et bien bâti, avec de longs cheveux noirs bouclés et des yeux bruns. Il porte le plus souvent une longue tunique écruée frappée du sceau de son clan, le clan Rakandar.

Originaire de Kaildien, mais ayant étudié à Eokard, Caramer et Ardanya, il a également été en poste dans plusieurs autres mondes et même pendant quelques années à bord d'un voilier stellaire. Ses talents de gestionnaire ont fait qu'il s'est retrouvé bombardé, il y a huit ans de cela, au Conseil de la Frontière et rattaché au département de politique intérieure.

Edhiran est tout à la fois un pragmatique dans la gestion des affaires courantes et un idéaliste dans la vision à long terme ; de plus, c'est ce que l'on peut trouver de plus proche du concept de patriote en FEF. Toutes proportions gardées, il est honnête et, malgré son statut de « bleusaille » au sein du Conseil, il a pu déjà voir un certain nombre de petits arrangements qui l'agacent prodigieusement.

Son gros défaut majeur est qu'il est facilement distrait, notamment par les belles gueules des deux sexes. C'est un

dragueur impénitent avec un appétit sexuel hors norme qui fera dire à Oliandil qu’il lui rappelle un peu Leyran. Au reste, lui et Lysan ne vont pas tarder à se trouver des points communs, ce qui ne va pas arranger les négociations.

CM : 14. **Compétences** – Combat 4 (armes naturelles) ; Agilité 9 (déograv) ; Pilotage 9 (subluminique) ; Sciences 4 (médecine) ; Connaissances 14 (gestion) ; Communication 14 (éloquence) ; Social 14 (bureaucratie) ; Artisanat 4 (génie civil) ; Artistique 9 (musique)

Équipement : tenues civiles blindées *Travel* (**Prot.** 8/2), twinscreen (**Prot.** 10/1), communicateur crypté, pistolet neutralisateur (**FA** +7)

Tssirvisskit, dit Tsk

Si l’on en croit ses collègues et, surtout, ses congénères Snivels, Tssirvisskit a pris beaucoup de mauvaises habitudes au cours de ses dernières décennies au service du Cepmes, principalement au contact des Terriens.

Du haut de ses deux mètres et de sa stature filiforme, il détonne d’abord par un aspect physique d’une sobriété peu siyansk : il porte surtout des combinaisons beiges, qui s’accordent très bien avec le marron foncé de ses écailles et dont la seule fantaisie est un motif à fines rayures verticales, qui renforce son côté filiforme.

Mais il détonne surtout par une apparente nonchalance et un sens de l’humour à froid redoutable. Cela fait partie de sa stratégie d’observateur : une forme de déstabilisation pour surprendre la vraie personnalité de ses interlocuteurs. Au reste, il a une culture encyclopédique en ce qui concerne les cultures de la Sphère et pas mal d’expérience de première main pour aller avec.

CM : 14. **Compétences** – Combat 4 (tir) ; Agilité 9 (nage) ; Pilotage 4 (antigrav) ; Sciences 9 (médecine) ; Connaissances 14 (histoire) ; Communication 14 (psychologie) ; Social 14 (bureaucratie) ; Artisanat 4 (bricolage) ; Artistique 9 (comédie)

Équipement : uniforme du Cepmes blindé *Travel* (**Prot.** 8/2), pistolet neutralisateur (**FA** +7), communicateur avec un très fort cryptage

LEYRAN VAREJIN

Leyran Varejin, Ataneylda aux traits fins et aux longs cheveux noirs, est né dans le système stellaire de Trian en 2138. Il devient très tôt un orphelin ; ses parents ont disparu dans une catastrophe qui a détruit une des stations orbitales de Trian, vers 2150.

TELANDIL...

Selon une ancienne tradition, il a été remis à l’école des *telandili* de Huir, la « ville sainte » de Trian. C’est là qu’il a fait ses classes, entre 2150 et 2189, tant et si bien qu’il devient un des *telandili* les plus réputés de la planète.

C’est dans cette école qu’Oliandil l’a connu : il a pendant longtemps été son mentor, avant de se piquer de politique et partir pour Fantir en 2204, peu avant l’invasion highlander de Trian.

PRÉSIDENT...

Lorsqu’il est élu à la Présidence de la Fédération des États de la Frontière, en 2231, il a donc déjà une longue carrière derrière lui – comme *telandil*, artiste et mécène. C’est un peu pour cela qu’on l’a élu : le poste de président n’est pas exactement truffé de responsabilités ; c’est un porte-parole. Le vrai pouvoir est dans le Conseil de la Frontière et son Bureau exécutif. Le poste vient cependant avec quelques pouvoirs exécutifs réels, dont un droit décisionnaire sur le budget de l’État.

Quand il devient président, Leyran est donc une figure publique, dont les frasques et les coups d’éclat sont bien connus du public ; en FEF, c’est déjà un personnage à moitié légendaire. Le fait qu’il soit aussi connu par des prises de position très fermes contre la Fédération des hautes-terres est aussi pour beaucoup dans sa nomination. Mais, dans l’absolu, il reste une potiche aux yeux de ses collègues.

Mauvais calcul : la potiche ne met pas très longtemps à s’apercevoir qu’il y a, au sein du Conseil, un bon nombre de politiciens qui sont prêts à laisser sombrer la Fédération des États de la Frontière si ça peut leur rapporter du pognon. Leyran met du coup tous les moyens à sa disposition – notamment en couchant avec à peu près tout le Conseil – pour réunir des preuves et, surtout, prévoir un plan de sortie de crise.

... ET TRAITRE

C’est pour cela qu’il réalise le plus gros hold-up de tous les temps : le vol des réserves monétaires de la FEF. Prévu pour se dérouler à la fin de son mandat de vingt ans, le plan doit être avancé pour cause d’invasion de Presidium. L’invasion sert cependant Leyran, qui parvient à évacuer une grande partie des réserves vers une cache secrète, tout en blâmant les Highlanders.

Il n’avait cependant pas prévu l’intervention de Nuclear Winter ; son opposition acharnée à l’attaque nucléaire lui

LEYRAN ET LE DOMAINE

De tous les pensionnaires, seuls Oliandil, Veynir et Watr connaissent la véritable histoire de Leyran – et encore, pas tout : il n’a jamais parlé à quiconque de ce qu’il a fait de l’argent de la FEF et ils pensent qu’il s’agit d’un gros mensonge pour le discréditer. Certains autres pensionnaires se doutent confusément de quelque chose, mais rien de clair.

Dans tous les cas et malgré toutes les cachotteries, les pensionnaires ont tous un fort sentiment de confiance et de fidélité envers celui qu’ils connaissent le plus souvent sous le nom de Valen Jeyriran. Inutile de dire qu’à peu près tous ont été intimes avec l’individu.

MAIS QUI A TUÉ LE PRÉSIDENT ?

Fortuite ? Voire. Difficile de dire exactement qui a tué Leyran Varejin, sinon que c'était quelqu'un de professionnel et de discret, qui le suivait depuis un bon moment et qui connaissait bien ses habitudes, y compris celles consistant à draguer n'importe qui n'importe où, avec une préférence pour les coins dangereux.

Les commanditaires sont une petite cabale de dirigeants de la FEF, une demi-douzaine d'individus (dont quatre siègent encore au Conseil de la Frontière, les deux autres ayant quitté la politique pour une retraite fort lucrative dans le privé) parmi la bonne vingtaine de politiciens sur lesquels Leyran avait des dossiers juteux. Si les services secrets ne sont pas impliqués en tant qu'administration, certaines personnes qui en font partie ont aidé à l'exécution du plan (et du bonhomme).

Le problème est que la chose a fuité : que les autorités de la FEF tentent de remettre la main sur Leyran et sur les fonds qu'il a cachés, c'est un fait avéré, mais qu'un petit groupe de dirigeants cherchent à faire taire un témoin gênant, c'est quelque chose qui intéresse particulièrement le clan Iliarsin et ses ambitions d'indépendance pour les Principautés-unies. Pour la même raison, le Cepmes – plus précisément Interpol, mandaté par la Commission parlementaire sur les Guerres corporatives, mise en place il y a plus de cinquante ans – est également sur l'affaire, mais avec quelques temps de retard.

vaut des inimitiés suffisamment tenaces pour qu'on tente de l'assassiner. Il disparaît alors, change de nom et d'apparence, arpente la FEF en guerre pendant dix ans, puis part vers l'espace siyansk pour brouiller les traces et voyage dans toute la Sphère. Vers 2270, il revient discrètement s'installer à Terpendrë, dans le domaine qu'il avait secrètement acheté avec Oliandil, quelques années auparavant.

Par la suite, vers la fin des années 2280, il parcourt de nouveau la Sphère. À ce moment, comme lors de ses précédentes pérégrinations, il recherche de gens qui, potentiellement, pourraient être ses héritiers. Ses critères sont à son image : plutôt fantasques ; son but est de surtout chercher des gens indépendants d'esprit et avec aussi peu de liens avec la FEF que possible, mais il a aussi tendance à s'attacher plus que de raisons aux belles gueules et aux caractères de cochon (sa vie sentimentale ressemble à un condensé de guerre mondiale, vu depuis le front).

Sa mort fortuite, dans une bagarre de bar sur Fantir (draguer un militaire texan, puis proposer un plan à trois à sa compagne qui rouscaille n'est pas une brillante idée), va mettre un moment avant de remonter vers les Services secrets d'un peu tout le monde.

AUTRES LIEUX

Hormis Terpendrë, où se déroule toute la première partie de la campagne, les épisodes suivants vont envoyer les personnages se baguenauder sur deux autres planètes emblématiques de la FEF : Trian et Presidium (Caramer, aussi, mais juste pour une escale en théorie très rapide).

TRIAN

Planète terraformée par le clan Maygran aux débuts de l'*Arlauriëntur* et développée en planète agricole, un tant même capitale temporaire du grand empire avant la Guerre stellaire, Trian a connu des fortunes nettement plus contraires au cours du XXIII^e siècle, notamment avec l'invasion highlander en 2207.

Après quatre-vingt quatre ans de conflit, les Accords de Sargranor de 2292 scellent la partition de la planète en trois entités indépendantes : la Communauté fédérative de Trian (40% du territoire), la Fédération de Trian (ex-highlander, théoriquement indépendante ; 45%) et l'Huiraëntur, soutenue par la Ligue stellaire (15%).

Si la guerre est terminée, on ne peut pas vraiment dire que la situation est normalisée. Le problème n'est pas tant les populations locales, qui vivent en relativement bonne intelligence, quelle que soit leur nation de résidence, mais plus les enquêteurs alloènes, colons highlanders, mercenaires, agents du Cepmes et « conseillers militaires » de tous horizons.

Sans compter le fait que la densité de matériel militaire par habitant est plus importante sur cette planète que dans les zones rurales du Texas. Les alentours fourmillent encore de militaires, de barbouzes, de mercenaires, de pirates, de marchands et d'opportunistes de tout poil. Selon l'euphémisme en vigueur, c'est un secteur très dynamique.

Huiraëntur

L'une des trois nations officiellement reconnues sur Trian (les seigneurs de guerre ne comptent pas), l'Huiraëntur est affiliée à la Ligue stellaire. La méfiance envers les ressortissants de culture autre qu'atlano-eyldarin y règne plus volontiers que des potentats locaux, en grande partie nostalgiques d'une *Arlauriëntur* qu'ils n'ont jamais connue.

Comme son nom l'indique, elle est dirigée par un conseil (*ëntur*) composé principalement de nobles atalen et eyldarin, qui doit gérer une situation pas particulièrement enviable : un territoire morcelé entre un sous-continent, quelques archipels et une poignée d'enclaves côtières et une économie quasi-exclusivement rurale.

Pour ne rien arranger, la situation politique est tendue : si les deux autres nations de la planète ont annoncé leur ralliement à la Fédération des États de la Frontière (la Communauté fédérative en a toujours fait partie et la Fédération de Trian a déposé une requête en ce sens), l'Huiraëntur n'a encore pas fait le moindre geste en ce sens. Officiellement, la nation se laisse le temps de la réflexion ; officieusement, la Ligue stellaire s'est laissée embarquer dans cette galère et ne sait pas quoi faire de cette encombrante extension.

Évidemment, avec les Principautés-unies dans la balance, la situation devient encore plus compliquée.

Huir

Huir est une ville atalen d'apparence ancienne en bordure de la jungle, sise sur un piton rocheux que l'on surnomme « la grande source » à cause de l'impressionnant nombre de rivières qui semblent y naître.

On l'appelle également la « ville sainte », car elle a longtemps été le siège d'anciens cultes, que l'on dit hérités des temps d'avant l'Exil, et l'ambiance a parfois un effet délétère chez certains pèlerins. Les crises mystiques et autres vocations plus ou moins bien inspirées n'y sont pas rares, les sectes malfaisantes non plus.

Huir est la capitale d'une des trois nations qui se partagent la surface de la planète, l'Huiraëntur. Elle ne compte pas de starport digne de ce nom, mais un coin de base militaire pompeusement rebaptisé « terminal ».

PRESIDIUM

Presidium, dont le nom originel est Prasidean, est une planète de type terrien, une des rares qui n'aient pas été terraformée par le clan Maygran, le genre de coin sympa pour fonder une civilisation digne de ce nom. Les Atlani ne s'y sont pas trompés et, avant même l'*Arlauriëntur*, ont fait de la planète leur plus grand avant-poste dans ce qui allait devenir la Frontière. Ce qui fait de Prasidean une des planètes à la plus longue histoire, avec près de 10 000 ans d'occupation ininterrompue.

Capitale coloniale, puis planète de départ des différentes vagues de développement du secteur, Prasidean a longtemps été un phare de civilisation au milieu d'un secteur pour le moins agité, une sorte d'annexe des Ligues atlani en termes de culture et de sophistication. La planète a cependant une situation particulière : c'est un peu une planète d'exil pour les contestataires et les politiciens trop réformistes, une sorte de goulag intellectuel.

Cette période dure à peu près jusqu'à la Guerre stellaire, date à laquelle la planète s'est retrouvée aux premières loges,

pour ainsi dire sur la ligne de front – même si les stratégies karlan ne faisaient que peu de cas de choses telles que les lignes de front. De par sa position et son développement, Prasidean est devenu une base militaire de premier rang ; dans le même temps qu'un certain nombre des élites intellectuelles opéraient un repli prudent vers des planètes moins exposées, des clans plus combattifs (= mercenaires) les remplaçaient.

Loin d'amener la destruction totale de la planète, crainte par beaucoup, la guerre donne une nouvelle impulsion, industrielle et politique, à Prasidean. Le brassage de population et d'idées entre les clans réformistes exilés, les jeunes nobles ambitieux (souvent) déçus et les guildes marchandes pragmatiques donne naissance aux premières idées nationalistes de la Frontière. C'est donc naturellement que Prasidean devient, en -631, le point de départ de la petite révolution qui donne naissance à la Fédération des États de la Frontière et, partant, la capitale du nouvel État.

Prasidean en 2200

Planète-capitale de la Fédération des États de la Frontière, Presidium a l'intéressante caractéristique d'être, avec Fantir, un des deux exemples de conurbation planétaire, c'est-à-dire de monde où le tissu urbain couvrait une large majorité des terres émergées. Il faut cependant relativiser : c'est un tissu urbain selon des standards atlano-eyldarin, donc peu concentré, pas « Los Angeles sur toute la planète ».

Géographiquement parlant, les terres émergées sont regroupées en un seul continent, couvrant environ 26% de la surface de la planète, et une flopée d'archipels et d'îles diverses pour trois autres pourcents. Il est d'ailleurs à noter que ces îles sont, soit des centres industriels, soit propriété des nantis, soit bases militaires.

La moitié des terres émergées est occupée par plusieurs cités tentaculaires, ainsi que leurs faubourgs (le reste est constitué de coins pas sympas). La ville principale s'appelle Tara Duanti. Elle s'étend sur près d'un million de kilomètres carrés et possède quatre pôles urbains, des concentrations importantes de bâtiments. C'est là que se situent la plus grande partie des administrations planétaires et fédérales.

Ce sont surtout des bâtiments bas qui s'enfoncent de cinq ou six étages dans le sol autour d'un puits central, selon le style atalen, des complexes industriels en grande partie souterrains (héritage des années de la Guerre stellaire), des vastes domaines de style eyldarin, qui jouxtent souvent des terres cultivées ou des forêts exploitées. Les grands immeubles de style terrien sont très rares et n'ont fait leur apparition que vers 2150 ; après un bref développement anarchique et beaucoup d'abus, leur construction a été sérieusement limitée.

Les concentrations urbaines sont conçues en grande partie pour des piétons ou des véhicules antigrav : s'il y a des rues, il y a très peu de routes proprement dites ; à peu près tout ce qui est utilitaire est d'ailleurs enterré : voies de transit, entrepôts, usines, centrales d'énergie, etc. Les transports planétaires sont assurés par de nombreux réseaux de trains magnétiques souterrains, des navires et des engins volants (avions et dirigeables).

La planète possède quatre starports, à équidistance les uns des autres. Pour vous les représenter géographiquement, imaginez-les comme étant chacun sur un des coins d'un tétraèdre inscrit dans la planète.

Prasidian en 2300

Or donc, Prasidian a été envahie par la Fédération des hautes-terres en 2243, en pleines Guerres corporatives. Comme souvent, l'attaque highlander a pris comme excuse de soutenir une tentative de prise de pouvoir moyennement légale par un groupuscule allié à la Fédération des hautes-terres. La planète a ensuite été évacuée en 2245 avant que Nuclear Winter ne déclenche l'Apocalypse nucléaire et ne rase la planète. On peut donc s'attendre à ce qu'il ne reste plus grand-chose.

Dans les faits, c'est moins impressionnant. La guerre d'invasion « conventionnelle » menée par les Highlanders et leurs alliés a fait plus de dommages que l'attaque nucléaire finale. Les secteurs autour des installations administratives et militaires ont été les plus touchés et c'est là que se concentrent les ruines les plus impressionnantes.

Les Terriens le savent bien, il faut plus que quelques bombes atomiques pour détruite une planète. Dans le cas de Prasidian, ce n'est même pas comparable : il y a eu moins d'une cinquantaine d'impacts nucléaires sur la planète, presque tous des armes tactiques (moins de dix kilotonnes) et de technologie récente. Rien à voir donc avec le 25 décembre 1992 et ses milliers d'ogives « sales » et, parfois, expérimentales. La seule exception est l'ogive-parapluie qui a rasé le starport principal de Tara Duanti et les installations militaires alentours.

Question radioactivité, s'il existe encore des zones dangereuses, les technologies relativement propres utilisées dans les bombes et cinquante ans d'intempéries ont nettoyé le plus gros des retombées. On n'ira pas jusqu'à prétendre que c'est le coin idéal pour un pique-nique en famille, mais 95% de la planète est considéré comme viable selon les standards du Cepmes (99% selon les standards européens...).

En fait, le gros problème, c'est que cinquante ans sans entretien, même sur une cité construite selon des standards atlani, ça laisse des traces ! La végétation a non seulement repris ses droits, mais elle a également demandé des dommages

et intérêts et lancé un intense programme de colonisation sur toute la planète. La plupart des zones urbaines sont donc envahies par une flore très enthousiaste et certains secteurs urbains ont même déjà disparu sous la végétation.

Les sous-sols s'en tirent mieux, pour une raison dont personne n'est très fier : ils abritent encore une population non négligeable, oubliée par les multiples programmes d'évacuation lancés en 2245 : le clan Prasidiani (dont on reparlera dans le dernier épisode).

La Coalition mercenaire a un Plan (aïe...)

Tout le foin fait autour de Nuclear Winter et de son intervention sur Prasidian en 2245 a été en grande partie un battage médiatique fort bien orchestré par la Coalition mercenaire en général et la Dame de fer en particulier – cette dernière en pure bonne foi, d'ailleurs. Car personne n'avait prévu qu'un obscur mercenaire prenne la décision d'appuyer sur le bouton rouge – notamment Nuclear Winter, qui jouait principalement sur le bluff, s'est retrouvé un peu court au moment de balancer la sauce.

Du coup, le rasage de planète a quelque peu tourné au pé-tard mouillé et la Dame de fer a compensé par une deuxième couche médiatique, décrivant un monde complètement ravagé et inhabitable. Sur le moment, personne n'a réellement cherché à vérifier et, plus tard, une zone de quarantaine solide était mise en place pour éviter le pillage ou les retours.

La Coalition mercenaire s'est alors retrouvée avec une planète presque intacte et, après quelques réflexions et beaucoup de psychotropes, un Plan Génial : attendre quelques décennies et rouvrir la planète en prétendant l'avoir nettoyée et reconstruite. C'est un plan qui aurait pu peut-être fonctionner sur Terre à moyen terme, mais avec la civilisation atlano-eyldarin, cinquante ou même cent ans, c'est un peu court pour oublier et passer à autre chose.

En plus, le Cepmes est venu mettre son nez dans l'histoire, mais, pour des raisons qui lui sont propres (ou pas propres, c'est selon), il a décidé de ne rien dire et d'observer la situation (on soupçonne que la FEF a poussé dans ce sens). Et puis, il y a les survivants, qui sont tout de même plusieurs millions répartis sur toute la planète, dont certains ont commencé à manifester des velléités de sortie pour reprendre une vie normale.

ÉLÉMENTS DE CULTURE ATLANO-EYLDARIN

Une grande partie de la campagne se déroulant dans la sphère culturelle atlano-eyldarin, voici quelques éléments de contexte que le déhemme peut mettre en avant histoire de renforcer l'aspect « choc culturel » de cette campagne.

Et, bien entendu, on commence par le sexe.

SEXE, EYLDAR ET ÉTIQUETTE

Au risque de me répéter, la civilisation atlano-eyldarin et le sexe, c'est une longue histoire, euh... de cul. De façon générale, il n'existe que très peu de tabous sexuels : la violence et la contrainte sont seules bannies des relations intimes. La question du sexe ou du genre est secondaire, ainsi que celle de l'âge (les enfants prépubères ne sont pas considérés comme de vraies personnes), des liens familiaux ou du nombre de partenaires.

Ce que l'on sait moins, c'est qu'il y a une relation directe entre le sexe, le protocole et les relations sociales. De façon générale, on ne couche qu'avec quelqu'un en qui on a une relative confiance ; les mots « confiance » et « intimité » sont d'ailleurs très similaires et, dans certaines sous-cultures, synonymes. Donc, une partie de jambe en l'air au milieu d'une séance de négociations est juste une façon de dire « je vous fais confiance » – ou plutôt « je te fais confiance » : le vouvoiement est la forme des esclaves et l'utiliser est donc un faux-pas majeur (Eyldar et Atlani utilisant d'ailleurs l'ancienne forme *thou* en anglais galactique).

Un autre point est que la société atlano-eyldarin n'a jamais été très égalitaire : il y a toujours eu des castes, des rangs de noblesse et des degrés d'inimitié entre clans. Cela se voit encore souvent dans les vêtements, surtout dans les cultures atlani. La coutume veut que les réunions informelles soient l'occasion de porter les tenues les plus extravagantes, mais toujours en rapport à son rang ; porter une tenue d'un rang autre que le sien est considéré au mieux comme un faux pas et, au pire, comme une provocation. Pour des réunions plus formelles, par exemple pour parler affaires, on privilégie des vêtements beaucoup plus sobres, même s'il y a toujours moyen de déduire, via des motifs ou des bijoux, le clan et le rang de son interlocuteur.

De ce point de vue, la nudité est considérée comme le grand égalisateur. C'est une façon de dire que les rangs et les clans ne comptent plus ; c'est la tenue informelle ultime, en quelque sorte. Du coup, il ne peut pas y avoir de relations de domination dans les relations intimes : tout le monde y est l'égal de tout le monde.

Telandili

Les *telandili* (singulier : *telandil*) sont une sorte de légende humide, un fantasme permanent pour tout ce que la Sphère compte d'anthropomorphes, espace karlan inclus. Ce sont des professionnels des arts érotiques sous toutes leurs formes, du poème coquin à l'organisation de parties fines. On pourrait dire « prostitué(e)s », mais c'est très réducteur : on est plus proche de la crème des escortes, doublés de sexologues renommés, avec des connaissances approfondies du corps – le leur et celui des autres ; à ce stade, le sexe est une option. Les tarifs sont à la hauteur de la légende.

Les *telandili* forment une organisation qui tient du clan eyldarin, de la guilde marchande et de la religion. On dit d'ailleurs qu'il s'agit de la dernière incarnation d'un culte datant d'Erdorin, la Terre d'avant l'Exil (la place que prend cet aspect religieux dépend beaucoup des écoles et des styles d'enseignement). Très respectée dans l'espace atlano-eyldarin, elle a ses règles, ses statuts et son code d'honneur ; s'il n'y a pas vraiment d'organisation centrale, il y a une forte solidarité entre *telandili*. De plus, l'organisation a un très fort *aglarin* (voir plus loin).

Pour devenir *telandil*, il faut suivre un enseignement strict et exhaustif d'anatomie, de massage et d'érotisme appliqué, de maintien et de diplomatie, plus quelques babioles, comme des langues étrangères et de la psychologie élémentaire, etc. Beaucoup sont (ou deviennent) Arcanistes, spécialisés dans l'Éveil. Il est rare qu'un *telandil* fasse moins de dix ans d'études ; 25-30 ans est plus dans la norme.

Il n'existe que quelques écoles spécialisées (*telanoldan*, pluriel : *telanoldani*), sur Dor Eydhel, Valaronda, Isterna, Dalis, Brivianë et Trian, qui ont chacune leur style et vivent en constante rivalité. Un *telandil* peut bien sûr avoir étudié dans plusieurs écoles.

LA CUISINE EYLDARIN

S'il y a bien quelque chose de frustrant dans les coutumes culinaires eyldarin et, dans une moindre mesure, atalen, c'est bien leur inexistence apparente. Certes, parler de « cuisine eyldarin » est à peu près aussi absurde que de parler de « cuisine terrienne » : chaque peuple, chaque planète, voire chaque clan a des pratiques qui lui sont propres. En plus de cela on peut presque dire que chaque Eylda et chaque Atalen a ses propres habitudes.

Il y a d'une part l'habitude de manger quand on a faim ; Eyldar et Atlani ont en général une connaissance suffisamment fine de leur métabolisme pour savoir quand ils doivent manger. D'autre part, les membres d'une même famille se réveillent souvent à des heures différentes, fort éloignées les unes des autres, soit pour des raisons professionnelles, soit le plus souvent par préférence personnelle. Difficile dans ce cas de faire un repas pour chacun.

On peut cependant souligner quelques points communs : elle est essentiellement composée de mets pouvant se préparer rapidement, facilement, et se conserver longtemps, et elle joue beaucoup sur le mélange de différentes saveurs. Pour résumer, les repas eyldarin sont le plus souvent simples et sobres, mais quand l'occasion le permet c'est une débauche chaotique de saveurs, où le but du jeu est de reconnaître quels sont les différents mets qui

se cachent dans la préparation. Dans les repas où on attend des hôtes non-eyldarin, la nourriture est présentée séparée, et ce sont les invités qui composent leurs plats à leur convenance.

Les différences culturelles se cachent le plus souvent dans la variété des ingrédients utilisés, qui peuvent inclure des éléments tels qu'écorces, fleurs, insectes, etc.

Les habitudes de table

Les Eyldar ne mangent que très rarement à une table digne de ce nom, l'étiquette culinaire n'est pas vraiment leur point fort. En fait, un repas eyldarin s'apparente plus à un buffet qu'à autre chose : les plats et boissons sont disposés à portée des convives, qui se servent et/ou servent les autres, sans formalité ou cérémonie particulière.

En guise de couverts, les Eyldar utilisent surtout leurs doigts, ainsi que le *tarist*, un couteau court dont le manche recourbé peut également servir de cuillère. Le *tarist* est un des premiers objets personnels que possède un Eylda ; on le lui offre en général dès l'âge de 40 ans. Un *tarist* est un outil fort cher, confectionné à la main, qui est censé durer une vie – et la plupart le font, d'ailleurs. Un *tarist* n'est jamais utilisé comme arme.

LES CLANS STELLAIRES

Pour beaucoup de personnes, la culture stellaire est la seule culture atlano-eyldarin avec laquelle ils auront des contacts : les clans stellaires sont ceux qui voyagent le plus, ceux qui sont le plus souvent en charge du commerce international et ceux qui habitent les stations spatiales de transit. Ce qui donne souvent des surprises quand on la compare avec l'image de la société atalen ou eyldarin traditionnelle que véhiculent les médias – et encore plus quand on rencontre en vrai les membres de cette société traditionnelle...

Valeurs stellaires

Une des caractéristiques principales des clans stellaires est un amour immodéré de la liberté, dans le sens large du terme ; pour eux, une planète est un espace limité et les plus extrémistes considèrent pareillement un habitat stellaire. Un vrai clan stellaire est par nature nomade.

L'espace étant un environnement extrêmement hostile, les membres des clans stellaires font souvent montre d'une solidarité sans faille, ainsi que d'un pragmatisme à toute épreuve. On est assez loin de la philosophie « vivre et laisser vivre » des Eyldar : les clans stellaires ne se laissent pas marcher sur les pieds et, s'il est rare qu'ils cherchent la bagarre, il est déconseillé de les chatouiller.

Ce pragmatisme, couplé avec le nomadisme des clans (qui, du coup, se retrouvent fréquemment en contact avec un grand nombre d'autres cultures) fait que c'est la culture eyldarin qui est la moins conservatrice et la plus ouverte. Au reste, l'appartenance à un clan n'est rarement qu'une question de filiation, mais de mentalité ; la plupart des clans accueillent des membres d'origine parfois très diverses : Eyldar, Atlani, Karlan, Terriens et sang-mêlés en pagaille. On parle de « clans stellaires » ; on précise rarement s'il est atalen ou eyldarin, car c'est une distinction qui ne fait pas beaucoup de sens.

Les clans stellaires ont souvent une réputation d'être des gens sérieux (= chiants) et peu fréquentables. Ce n'est vrai que dans certaines conditions : la vérité est qu'ils font une distinction stricte entre travail et le reste. Ceux qui ne fréquentent les clans stellaires que dans un cadre professionnel ne vont voir que leur côté sérieux ; en dehors de ce cadre, les clans stellaires sont souvent plus débridés que le commun des Eyldar, ce d'autant plus qu'ils vivent dans un environnement où la mort peut survenir n'importe quand et sans prévenir.

Querelles de clans

Pragmatisme et solidarité n'empêchent pas les querelles byzantines et il n'est pas rare que les clans stellaires soient impliqués dans des conflits qui forcent même l'admiration des clans de Listant. Les vaisseaux défectueux remplacent avantageusement les ânes boiteux, mais ce sont les bagarres de marchés ou les inimitiés interpersonnelles (souvent des histoires de cul qui tournent mal) qui forment le plus gros des prétextes.

Les guerres de clans stellaires sont cependant très codifiées et ne se déroulent que sur des terrains neutres ; on ne se tire pas dessus entre vaisseaux (mais des sabotages qui ne mettent pas la vie de l'équipage en danger ne sont pas exclus) et on ne s'assassine pas parmi. Il existe une panoplie de combats rituels qui permettent à deux clans de vider – temporairement – une querelle. Les résolutions définitives prennent plus de temps.

Les anthropologues soulignent volontiers que les guerres de clans sont une façon de renforcer les liens entre les clans plutôt que de les défaire. Il est vrai qu'une querelle donnée ne dure rarement plus d'une génération (eyldarin, soit environ 400-500 ans) et que sa résolution donne souvent un prétexte pour se fâcher avec d'autres clans. Les guerres servent aussi aux clans à créer leurs propres légendes ; un clan sans querelle s'ennuie et s'étiole. Deux clans qui se sont affrontés de par le passé ont souvent plus de liens entre eux que deux clans qui sont alliés depuis toujours – et des clans alliés ont souvent été ennemis auparavant.

JOUER AVEC L'AGLARIN

Dans le cadre de PJ de culture atlano-eyldarin ou évoluant dans cette culture, la façon la plus simple de gérer l'*aglarin* est de le considérer un peu comme les options d'apparence : cela peut donner des bonus à des situations sociales en négociant avec des clans.

On peut mettre l'*aglarin* en parallèle avec les contacts : selon le niveau d'importance, on gagne un bonus de 1, 2, 5 ou 10. Dans le cas de personnages de culture non-stellaire (ou ne se comportant pas comme telles), le niveau d'importance est un cran en dessous.

Il est d'ailleurs assez symptomatique que, pour la plupart des clans stellaires, les guerres de clans ne rentrent pas dans la catégorie « travail ».

Aglarin

L'*aglarin* est un concept assez ancien, qui autrefois désignait la gloire personnelle de grands combattants. Aujourd'hui, les clans atlani et eyldarin l'utilisent pour parler de la réputation d'un clan. C'est surtout une sorte de « monnaie sociale » qui fluctue avec les services dus et rendus entre membres de clans différents et qui, pour beaucoup, représente la réelle puissance d'un clan.

SCÈNES DE LA VIE EYLDARIN

À quoi ressemble la vie dans un habitat stellaire de culture atlano-eyldarin ? Pour répondre à cette question, je vous propose donc une petite immersion dans la sphère culturelle atlano-eyldarin et quelques idées de saynètes, conçues pour meubler des temps morts et donner aux joueurs un petit aperçu de la vie quotidienne dans Silestarin. Commençons par quelques généralités.

Les températures à l'intérieur de l'habitat variant entre 15° et 25° C, les vêtements peuvent être « pas de vêtements du tout », mais consistent le plus souvent en une chemise ou une tunique, parfois un pantalon et des sandales (voir plus haut, « Sexe, Eyldar et étiquette »). Corollaire de l'environnement contrôlé : on ne parle pas du temps qu'il fait.

Eyldar et Atlani ont le contact facile et les salutations s'accompagnent souvent de poignées de mains plus ou moins alambiquées suivant les coutumes de clan, voire de baisers. Un baiser sur les lèvres signifie « tu me plais » ou, encore plus prosaïquement, « où tu veux, quand tu veux ».

La plupart des personnes que les personnages vont croiser ont d'autres occupations ou, à tout le moins, d'autres forma-

tions. Pour la plupart d'entre eux, le métier qu'ils font en ce moment n'est pas leur premier et recouvrent parfois des réalités très différentes : le tailleur a peut-être été ingénieur en électronique ou pilote il y a quelques décennies.

Faire son marché

Ne cherchez pas d'épicerie à Silestarin. Le plus souvent, les habitants achètent leur provisions via les services de l'intendance – et encore, ils se contentent souvent du « paquet » standard, qui a l'intérêt d'être gratuit, varié, livré à domicile et raisonnablement bon. L'intendance propose également des produits optionnels à des prix qui dépendent de leur disponibilité ; les importations peuvent facilement être ruineuses.

Il y a aussi le marché, une vingtaine d'étals qui occupent tous les deux jours la place centrale du village de Silestarin, dont une partie est d'ailleurs approvisionnée par les services de l'intendance. Le marché propose également quelques produits exotiques, ainsi que des productions locales vendues par des individus qui, le plus souvent, font ça à côté de leur vrai métier.

Tout le monde y connaît tout le monde – souvent dans le sens biblique du terme. Par exemple, Keren Lethlathir, l'Ataneylda qui a vu la Terre, brasse sa propre bière et importe des liqueurs exotiques ; Thil Porjan, une Atalen travaillant aux services environnementaux et qui cultive des épices sur un lopin de terrain, a été longtemps sa compagne avant de rejoindre un coupe atalen, Edhar Ungarin et Waryan Elindar, qui vendent des fruits et légumes venant d'une exploitation tenue par leur clan ; etc.

Le visiteur occasionnel risque de plus retrouver les marchands en grappe autour de tel ou tel étal, à goûter une spécialité et à donner bruyamment leur avis avec moult expressions fleuries et jeux de mots scabreux. L'arrivée d'une figure nouvelle est un événement qui va donner lieu à des efforts pour parler l'anglais galactique – le chaland gagne d'ailleurs beaucoup en capital sympathie à parler atalen ou eyldarin, même très mal ; déjà, ça fera baisser de quelques tons les quolibets et les rires dans son dos (à défaut des prix).

Qu'un personnage s'intéresse à un produit et il va immédiatement être pris à partie par le marchand et deux ou trois de ses confrères, qui (selon leurs dires) proposent le même mais en mieux, avec dégustation à la clé. Évidemment, le produit en question contient de l'alcool, des épices ou, le plus souvent, les deux.

Après quelques heures à ce rythme, le personnage va se réveiller sur la margelle de la fontaine vêtu d'un seul chapeau (pas forcément le sien), ses affaires soigneusement posées au

sec à côté de lui, avec une gueule de bois carabinée et des courbatures dans des endroits pas racontables. Plus plein de nouveaux amis intimes dont il a oublié le nom. Par contre, il n'a pas les produits demandés par Geryn et la plupart des étals ont fermé...

Lèche-vitrine

Si les personnages souhaitent renouveler leur garde-robe, acquérir une arme ou à peu près n'importe quel objet manufacturé, il va leur falloir là encore changer d'habitudes. Pas la peine de chercher une boutique de prêt-à-porter ; il y en a peut-être une ou deux dans la zone internationale du starport de Terfalindar, mais elles ne sont fréquentées que par des touristes et ça se voit au style (moche et flashy) comme aux prix (idem).

Silestarin compte par contre quelques tailleurs tout à fait compétents, comme Syryn Ethiliar, une Eylwen plutôt traditionaliste dans son style et ses créations, mais curieuse et amicale, ou Maenan Kirias, un Atalen qui a beaucoup voyagé et qui a des idées (bien arrêtées) où l'originalité le dispute à l'enthousiasme. Évidemment, tous sont plutôt spécialisés dans les styles atlani ou eyldarin, mais peuvent, si on insiste, chercher des modèles plus compatibles avec des goûts terriens.

Si la boutique du tailleur a toutes les apparences d'une échoppe médiévale, l'outillage est juste conçu pour avoir l'air ancien ; de plus, le plus gros du travail est accompli par une micro-usine spécialisée dans la confection, sur la base de modèles ensuite soigneusement personnalisés par le tailleur, qui ensuite s'occupe également des finitions.

Cela implique dans un premier temps une numérisation de la physionomie du personnage – point sur lequel le tailleur va insister, d'une part pour être certain d'avoir des caractéristiques à jour et, d'autre part, pour se rincer l'œil. Les plus prudes peuvent garder leurs sous-vêtements, mais un dicton atalen dit que les tailleurs aiment au moins autant déshabiller leurs clients que les habiller et il est fort possible que la séance d'essayage évolue rapidement vers des jeux n'ayant qu'assez peu de rapports directs avec la confection.

Quoi qu'il en soit, la création de vêtements est un processus qui dure quelques jours ; les personnages pressés feraient mieux de chercher autre chose, au risque de vexer leur interlocuteur. Les tailleurs aiment leur travail et, il faut dire ce qui est, ils le font bien et pas cher pour du fait main. Par contre, suivant les relations entre le tailleur et son client, il est possible que ce dernier ait « besoin » de revenir plusieurs fois pour des retouches. Blague eyldarin. Ahem.

S'ils souhaitent acheter une arme, même motif, même punition : la plus proche succursale de Weapons-R-U est

sans doute à quelques années-lumière. Mais il y a sur Silestarin Tulias et Wylia Iljandaë, frère et sœur Ataneyldar qui (pour la galerie) se détestent cordialement, ainsi qu'Eril Jantar, une Atalen minuscule et un peu garçonne qui fait dans la métallurgie et a une passion quasi-maladive pour les armes blanches.

Les personnages ne vont pas choisir une arme finie, mais la « mécanique » (neutralisateurs ou lance-aiguilles, seuls modèles légaux dans l'habitat) ; la carrosserie étant le travail de l'armurier lui-même. Tulias fait plutôt dans l'arme de chasse et est un ébéniste très compétent, tandis que Wylia est joaillière de formation et s'est spécialisée dans les bijoux-surprises (elle propose aussi des communicateurs selon le même modèle et est agréée pour créer des *parsivrin* ; voir chapitre 2).

Ainsi, la visite va porter principalement sur le type d'arme souhaité, son usage et son habillage : décorations, crosse faite à la main de son utilisateur, équilibrage précis pour Tulias, là où Wylia parlera plutôt type de bijou (bracelet, collier) matériaux et pierres, laissant sa créativité faire le reste. L'air de rien, les deux vont également poser quelques questions indiscrètes sur les intentions des personnages et répercuter leurs réponses à la milice de Silestarin ; cela ne fait pas partie de leurs attributions de base, mais c'est le genre d'obligation civique tacite bien comprise chez les habitants – surtout ceux qui touchent à ce genre de sujet sensible.

Si les personnages se sentent d'humeur aventureuse, ils peuvent également tenter le marché noir de Silestarin (un peu) ou de Terfalindar (un peu plus), mais il est difficile de savoir *a priori* quels sont les vendeurs fiables et quels sont les mouchards de la milice – les deux n'étant d'ailleurs pas incompatibles. Tout ce petit monde interlope est concentré dans les quelques coursives du terminal de Silestarin ou autour des starports commerciaux de Terfalindar.

Hormis les quelques soutiers de passage et leurs trafics, Chen Delpietro, ancienne mercenaire des Tigres volants, est la personne à qui parler : cette eurasienne d'une quarantaine d'années a monté une petite société d'importation de produits semi-finis qui lui sert de couverture pour ses multiples trafics. C'est une personne très posée et très, très prudente ; autant dire qu'elle se méfie de nouveaux venus comme de la peste, surtout s'ils ont quoi que ce soit à faire avec la Nueva Tortuga. Elle répugne également à importer des trop grandes quantités ou des armes puissantes (genre fulgurant automatique ou lance-roquette).

Cela dit, si les personnages la convainquent de faire affaire et se montrent réglo, il est possible qu'elle fasse appel au Domaine pour des négociations.

Dans le bain

Les Eyldar et, dans une moindre mesure, les Atlani adorent l'eau. La salle d'eau est la pièce par laquelle on accède à une demeure et rares sont les maisons qui n'ont pas leur propre bassin – qui ressemble souvent plus à une mare qu'à une vraie piscine et dont la flore (et un peu aussi la faune) sert à la pureté de l'eau.

Dans la ville, c'est un peu la même chose : la plupart des agglomérations possèdent des bains publics, le plus souvent au centre et dans un lieu en grande partie ouvert ; l'accès est gratuit et seuls quelques services spéciaux (massages, par exemple) se paient. C'est un lieu central au point de souvent faire partie d'un complexe informel incluant d'autres services publics : gouvernement, dispensaire médical, école, etc.

Autant dire que c'est un lieu où les coutumes vestimentaires sont tout simplement nulles et non avenues – et, en conséquence, où les parties de jambes en l'air (avec vraiment beaucoup de jambes) sont courantes. Mais c'est aussi un endroit où l'on vient volontiers pour discuter affaires ou politique, se raconter les dernières chroniques familiales plus ou moins embellies (ce que les Eyldar appellent la Légende), voire travailler dans un cadre plus agréable.

Les bains de Silestarin sont tout à fait représentatifs de ce modèle. Ils ont été aménagés sur le site de l'ancien domaine seigneurial de l'habitat. Le vaste bassin central communautaire avec plusieurs bassins annexes, certains jouxtant des

bâtiments qui abritent les services administratifs et le grand dispensaire central de l'habitat. Un assez grand parc boisé, dans lequel les enfants ont souvent cours avec leurs tuteurs, entoure le tout ; il est d'ailleurs difficile de savoir où se termine le domaine seigneurial et où commencent les propriétés voisines, ce qui peut parfois causer des malentendus.

Les bains en eux-mêmes emploient une vingtaine de personnes, que l'on reconnaît au fait que 1) ils sont habillés d'un pantalon de toile court et d'une chemise et 2) leur chemise arbore le monogramme du domaine – qui est très similaire à celui que porte Geryn en médaillon, vu que le clan Pilantir a longtemps été le clan seigneurial de l'habitat. Ce personnel propose aux utilisateurs quelques services et produits : nourriture et boisson, savons et parfums, serviettes, etc. En règle générale, ils ne couchent pas en service, mais il leur arrive de prendre des pauses.

Dans le cas des personnages, c'est typiquement le genre d'endroit où ils vont se faire tracter pour, par exemple, un entretien avec un officiel de la station (Monsieur Martin, administrateur en chef de Silestarin, pour ne pas le nommer) ; s'ils s'attendent à une salle de réunion climatisée, ils vont être très surpris de se retrouver au bord d'une gouille un peu à l'écart dans le parc, avec un Ataneylda qui se dénude en quelques secondes, pique une tête dans l'eau et les invite à faire de même. Prévoir des communicateurs étanches.

ÉPISODE 1 :

L'HÉRITAGE

Ce premier épisode de déroule à Fantir. L'immense planète-capitale du Cepmes (et donc de la Sphère) est sans doute, pour nombre des personnages, la première destination stellaire hors de leur système stellaire (voire planète) natal. L'arrivée sur Fantir, mélange fort bordélique de styles et de cultures, va être un dépaysement total pour eux.

RÉSUMÉ

Cette première séance est à placer sous le signe de l'action et de l'exotisme. Les personnages vont certes prendre connaissance de leur héritage, mais ils vont surtout se retrouver avec une « princesse » à sauver et, par voie de conséquence, plein de malfaisants aux fesses.

L'action doit aller suffisamment vite pour que les personnages ne se rendent compte de la nature de leur héritage qu'une fois arrivés à destination. N'hésitez pas à passer sur le voyage façon « hop hop hop » pour se concentrer sur les tuiles.

Les deux dernières parties peuvent être ignorées si la séance traîne trop en longueur : les personnages échappent à la Nueva Tortuga, le voyage vers Terpendrë se passe sans autre incident, bienvenue au Domaine !

UNE SUCCESSION (COMPLÈTEMENT) IMPRÉVUE

Les personnages se rencontrent sans doute pour la première fois sur Fantir, chez, le notaire en charge de la succession. Ce dernier leur apprend qu'ils ont été nommés comme héritiers par Valen Jeyriran, un individu qu'eux connaissent sous une variété d'autres noms. L'héritage consiste en des parts dans un domaine situé sur Terpendrë.

La représentante des autres actionnaires, qui devait arriver, est en retard. Déboule à ce moment celui qui se présente comme l'avocat de la représentante en retard, mais qui se comporte comme un mafieux en menaçant à mots couverts les personnages et en leur proposant de leur racheter leurs parts à vil prix.

À leur sortie de l'immeuble, un groupe de sbires attendent les personnages pour les tabasser et, pour couronner le tout, leurs chambres d'hôtel sont plastiquées d'importance.

PNJ importants

Valen Jeyriran, Atalen mort à identités multiples

Jargen Lentassar, notaire atalen

Tarik Wenchan, avocat terrien marron à la solde de la Nueva Tortuga

UNE PRINCESSE (OU PEU S'EN FAUT) EN PÉRIL

Le notaire a insisté sur le fait qu'il est important de retrouver l'actionnaire disparue ; sans elle, la succession ne peut être acceptée. Cette dernière a été enlevée et est prisonnière dans un entrepôt sur le port.

Les personnages peuvent la retrouver en remontant sa trace depuis la maison de voyageurs où elle était descendue ou en enquêtant sur l'avocat marron, en cheville avec la Nueva Tortuga et gère pour eux plusieurs propriétés, dont les entrepôts en question.

PNJ importants

Oliandil Disterin, Ataneylwen, actionnaire du domaine

Keran Etherion, milicien Eylda honnête, mais pas fou

UNE PLANÈTE (BEAUCOUP MOINS) HOSPITALIÈRE

Une fois Oliandil récupérée, il faut, dans l'ordre, signer la paperasse avec le notaire pour officialiser la succession (ce qui implique la présence physique des personnages, d'Oliandil et du notaire), puis rejoindre le starport où Oliandil a son vaisseau et, enfin, quitter la planète.

Tout ceci a intérêt à se faire rapidement : la Nueva Tortuga a rameuté le ban et l'arrière-ban de ses forces sur place, avec l'intention claire de faire une grosse tête aux personnages. Cela peut impliquer une embuscade aux bureaux du notaire, une course-poursuite dans les rues de Fantir et un décollage sous les tirs ennemis.

PNJ important

Krajika Wktzuri, Karlan *hjangri* psychopathe à la solde de la Nueva Tortuga

UNE ESCALE (TROP) FOLKLORIQUE

Les personnages ont quelques années-lumière avant de rallier Terpendrë. Cela fait également quelques années-lumière pour la Nueva Tortuga pour leur causer quelques ennuis, surtout que le vaisseau dans lequel se trouve les personnages ne peut pas faire le trajet sans au moins une escale.

Compter des escales mouvementées avec beaucoup de mauvaise foi et de gros calibres dans les stations tenues par la Nueva Tortuga, moins de méchanceté mais beaucoup plus de mauvaise foi dans celles tenues par la Dame de fer.

UNE DESTINATION (MAL) FRÉQUENTÉE

Comme rien n'est simple, les personnages vont également avoir droit à un comité d'accueil en arrivant à Terpendrë, mais le secteur est trop policé pour que la Nueva Tortuga puisse agir directement. Cela signifie qu'en étant discrets et subtils, les personnages peuvent éviter le gros des ennuis.

S'ils sont rusés, ils peuvent tenir la réunion des actionnaires en vidéoconférence et faire officialiser leurs droits de propriété avant d'atterrir, ce qui devrait réduire d'autant les risques d'ennuis.

UNE SUCCESSION (COMPLÈTEMENT) IMPRÉVUE

Les personnages commencent par recevoir à leur domicile, chacun de leur côté, un courrier électronique (mais non moins officiel) d'un notaire atalen, Jargen Lentassar, domicilié sur Fantir. Celui-ci les informe de la mort récente d'une personne qu'ils ont bien connue – mentor, parent, ami, amant ou même tout ça à la fois, à vous (et à vos joueurs) de voir.

Une recherche rapide révèle que Jargen Lantassar est effectivement notaire sur Fantir dans un endroit qui s'appelle le « domaine Riskalan » (*Riskalani sieren*), avec la réputation d'un professionnel discret, modeste et honnête, plutôt spécialisé dans la gestion d'affaires familiales pour des clans ataleni dans le domaine en question. Quant au défunt, il semble être décédé dans une bagarre de bar, suite à une tentative de drague malencontreuse sur deux Texans dénués de tout sens de l'humour – ce qui est assez dans le style du personnage. La police a conclu à un décès accidentel.

Comme les personnages vont accepter (sinon il n'y a pas de campagne), ils reçoivent un billet aller simple pour Fantir sur une ligne régulière, avec une option pour le voyage de retour dans le mois qui suit leur arrivée. Ce sera sans doute la première fois que les personnages vont quitter leur monde natal et, pour le coup, ils ne vont pas être déçus du voyage !

À commencer par l'arrivée dans le système de Fantir et son trafic stellaire spectaculairement dense ; le vaisseau passe à quelques kilomètres de l'*Elmaug*, *Battlestar* de trois millions de tonnes réduite à l'état d'épave et qui abrite désormais un musée/mémorial des dernières années de l'*Arlauriëntur*. Le starport orbital, avec sa multitude de races et de cultures différentes, va également être un spectacle fascinant, sans même parler de la surface de la planète, en même temps familière et si complètement étrangère.

Note : N'oubliez pas de temps à autre à faire jouer les modificateurs de choc culturel sur certaines actions des personnages, comme par exemple **survie urbaine** ou **orientation**.

SUR FANTIR

Pour faire simple, Fantir est une putain de grosse planète avec putain de beaucoup de monde dessus – genre, environ 25 milliards de personnes. Comme je ne vais pas vous balancer tout ça dans la tête d'un seul coup, l'action va se dérouler dans Eyren-Vartaniel, un quartier de Tara Fantirea (ville principale de la planète), dans un rayon de 200 km autour du starport ; la Boule, siège du Cepmes, est dans un autre pôle urbain, à près de mille kilomètres plus au sud.

Dans ce secteur, on compte trois quartiers distincts : la ville atalen, le quartier du starport et les docks. Vue du ciel, la ville atalen ressemble à un parc constellé de cratères artificiels de taille variable ; ce sont l'équivalent de pâtés de maison, appelés *sieren* en atalen (pl. *sierin* ou *siereni* suivant les endroits, littéralement « domaines ») : des constructions qui ne dépassent de la surface que d'un ou deux étages et qui s'enfoncent dans le sol, jusqu'à une profondeur pouvant dépasser une cinquantaine de mètre. Ce ne sont pas des puits, mais plutôt des trous très évasés, avec des constructions en terrasse sur les bords et une place très active au fond.

La plupart des *sierin* sont autant de villes ou de villages autonomes : on y trouve aussi bien des commerces, des bureaux que des habitations et des services. Ils ont également leur propre alimentation énergétique, le plus souvent géothermique. Ils sont reliés entre eux par une multitude de passages souterrains de largeur variable, allant de l'autoroute multivoie au couloir de service laissant à peine passer un Siyan de face. Un dense réseau de métros magnétiques transporte marchandises et personnes d'un bout à l'autre de la ville et même de la planète.

Le secteur du starport est un plus grand mélange de style : on y trouve un ou deux *sierin* traditionnels, un petit nombre de bâtiments ataleni plus massifs et, eux, construits en hauteur et qui sont souvent le siège d'administrations publiques ou privées. Au bord de la mer se trouvent nombre de constructions de style siyansk, qui ressemblent à des éruptions anarchiques de bulles géantes. En périphérie, on trouve de vastes espaces verts, qui accueillent des domaines de type eyldarin – la plupart convertis en maison de voyageurs (*althanae*), mais certains abritent encore des grands clans marchands.

Plus récemment, le quartier s'est considérablement développé avec l'arrivée de gratte-ciels de type terrien ; architecturale-

JARGEN LENTASSAR

Atalen d'âge mûr, à la chevelure châtain légèrement grisonnante, il compense une apparence banale par un soin vestimentaire particulier. Sa tenue – pantalon large noir, bottines discrètes, chemise brique aux manches ouvragées et tunique anthracite ornée de fils d'argent composant une répétition du monogramme de son clan (qui sert également d'enseigne à son étude) – est élégante sans être ostensiblement tape-à-l'œil.

S'il est considéré comme un des piliers du *sieren* où il réside, c'est surtout par les services qu'il rend à la communauté ; un peu tout le monde dans le quartier fait appel à lui un jour ou l'autre. Il gère son étude avec sa seule compagne, Eridhel ; sa fille Adalthin est administratrice au Cepmes et habite près de la Boule (à près de 1 000 km de là).

À la base, c'est quelqu'un de calme et de posé, un modèle de retenue, mais il est surtout de culture atalen et très casanier. Dans le cas de la succession qui intéresse les personnages, il est un peu à la limite de ses compétences. L'intrusion de Wenchan et de ses méthodes terriennes ne le met pas à l'aide du tout.

CM : 12. **Compétences** – Combat 2 ; Agilité 7 ; Pilotage 7 ; Sciences 2 ; Connaissances 12 (gestion) ; Communication 12 (éloquence) ; Social 12 (bureaucratie) ; Artisanat 2 ; Artistique 7

Équipement : tenue civile, pistolet neutralisateur (encore dans son emballage d'origine) ; **FA** +7)

ment parlant, ce n'est pas très heureux, mais sur une planète comme Fantir, où le prix de l'espace au sol atteint rapidement des niveaux prohibitifs, le modèle économique est très sensé. C'est très probablement dans ce secteur que les personnages vont trouver un hôtel conforme à leurs attentes culturelles.

Le port est lui principalement un vaste ensemble d'entrepôts préfabriqués, d'apparence tellement standardisée et réparatis de façon tellement aléatoire qu'on pourrait croire qu'une main géante a déversé une grosse poignée de blocs moches et fonctionnels sur le secteur. C'est un endroit où, si on n'a pas des coordonnées géographiques précises, il est très facile de se perdre ; comme c'est également une des plaques tournantes des trafics les plus louches du secteur, ce n'est pas recommandé.

De façon générale, il est recommandé au déhemme de bien faire comprendre aux personnages qu'ils ne sont plus au Kansas – surtout s'ils sont originaires du Kansas. Fantir est un monde central, sur lequel des dizaines de cultures se côtoient, une sorte de maelstrom civilisationnel.

CHEZ LE NOTAIRE

À moins d'un arrangement initial entre joueurs, les personnages se rencontrent pour la première fois dans la salle d'attente du notaire. Le *Riskalani sieren* où il est installé, à près de 150 km du starport (et avec deux changements de train magnétique), est un quartier de très moyen standing. Il s'enfonce de six étages sous la surface ; sur sa place centrale, il y a une rivière et un petit lac, avec quelques bassins plus nettement artificiels

autour desquels la vie sociale s'organise : marchés, artisans en plein air, discussions politiques, etc. Le domaine semble assez ancien, propre et fonctionnel, mais sans plus.

L'étude, qui est aussi l'appartement du notaire, est occupée par sa compagne Eridhel et lui-même. Après avoir salué tout le monde, échangé des politesses et proposé des rafraîchissements (jus de fruit épicés, sodas salés ou thé au goût de tourbe), le notaire fait entrer les personnages dans la minuscule salle de conférence de son étude. Les lieux sont à l'image du reste de l'immeuble : vétustes, mais bien entretenus.

Jargen Lentassar mentionne qu'il attend une dernière personne, une certaine Oliandil Disterin, représentante des actionnaires minoritaires du domaine ; sa présence est nécessaire pour finaliser l'acte de vente, mais ils vont commencer sans elle. Quand tout le monde est assis, il commence la lecture du testament, qui est signé par un certain Valen Jeyriran. La chose étrange est que si tous les personnages connaissent la personne, ce n'est pas sous ce nom.

À cet instant, les personnages entendent comme une bousculade et des éclats de voix derrière la porte, qui s'ouvre sur un grand Eurasien au sourire carnassier et au costume impeccable, encadré par deux sbires. Il se présente sous le nom de Tarik Wenchan, avocat et représentant de « Mademoiselle Disterin », agit son communicateur d'un air dédaigneux pour transmettre ses lettres de créance au notaire et prend place dans la chaise vide, pendant que ses deux comparses se tiennent en retrait.

Un temps perturbé par cette intrusion peu protocolaire, Lentassar vérifie rapidement les documents de l'avocat, puis reprend la lecture du testament avec les formalités d'usage et règle avec les personnages les détails administratifs ; comme tout est déjà préparé, cela se fait vite. Selon le testament, les personnages sont désormais chacun propriétaires d'une part d'un domaine situé dans le système de Terpendrè ; le nombre total de parts est égal au double du nombre de personnages, moins une (les personnages détiennent donc la majorité des parts).

Le notaire joint à l'information un petit dossier informatif, contenant notamment le bilan comptable du domaine ; celui-ci utilise des normes absconses, mais un personnage doué en **gestion** (–5, sans compter les malus culturels) peut déduire que le lieu dégage un bénéfice annuel de l'ordre de deux ou trois millions de dollars.

Pendant ce temps, Wenchan montre des signes d'agacement et d'impatience et, une fois que tout est bouclé, il prend la parole. L'individu est volubile, agressif et plutôt odieux dans sa diatribe ; il explique aux personnages que ce domaine n'est pas pour eux, dans une zone de guerre, dangereux et pas rentable. Il leur pro-

MINORITÉ DE BLOCAGE

Le déhemme est libre de bricoler comme il l'entend l'imbroglia légal qui entourage l'héritage des personnages, mais le cœur du problème est le suivant : pour qu'ils puissent accepter l'héritage, il faut l'agrément du représentant des autres actionnaires – en l'occurrence Oliandil Disterin et, donc, Tarik Wenchan.

pose de racheter leurs parts pour un prix dérisoire (genre dix mille dollars), en agrémentant son offre de vagues menaces.

Au cours de cette séance, les personnages n'ont pas beaucoup d'autres choix que d'écouter. S'ils se montrent eux aussi agressifs, les sbires interviennent : d'abord par leur seule présence, en avançant d'un pas ; puis, si nécessaire, en maîtrisant les agresseurs à mains nues (ou presque : ils ont des gants-taser, les taquins) ; dans les cas graves, en sortant des neutralisateurs pour adulte. Dans tous les cas, l'important est que Wenchan finisse son laïus sans être trop importuné, puis sorte du bureau en laissant sa carte.

Voici ma carte

La carte de visite de Wenchan est un chef-d'œuvre de kitsch asio-siyansk : dès qu'elle touche le bureau, elle émet un hologramme retranscrivant le nom de l'avocat dans toutes la graphies possibles, mais de préférence dans l'équivalent culturel de Comic Sans et avec des couleurs ignobles et des animations douloureuses pour les rétines.

Moins douloureux mais potentiellement plus ennuyeux, sa partie numérique (qui contient les coordonnées de Wenchan) inclut un petit virus taquin qui, logé dans le communicateur de sa victime, en transmet la localisation à des tiers que l'on imagine sans peine mal intentionnés. Si un personnage prend la carte sans précaution, sa machine risque d'être infectée.

UN AVOCAT MARRON (AVEC BEAUCOUP DE MARRONS)

Si les personnages pensent à vérifier les états de service de leur dernier interlocuteur si pressé, ils peuvent découvrir aisément que Tarik Wenchan est un individu pas forcément recommandable ; s'ils n'y pensent pas, Jargen Lentassar le fera pour eux, plus tard.

Accessoirement, c'est un employé de la Nueva Tortuga – mais ça, difficile de le savoir – et c'est lui qui a fait enlever et séquestrer Oliandil Disterin, arrivée du domaine pour assister à l'ouverture du testament. Le notaire mentionne aux personnages qu'il se fait du souci pour Oliandil : elle est une des personnes clés du domaine et elle l'avait prévenu qu'elle viendrait

en personne ; il a même reçu un message dans ce sens il y a deux jours, quand son vaisseau est arrivé dans le système de Fantir.

À moins que les personnages ne prennent des précautions pour sortir de l'immeuble, ils vont se faire tomber dessus par un groupe de sbires (par exemple dans les couloirs du métro, ou sur la plateforme des taxis antigrafs), qui vont tenter de les tabasser d'importance avant de s'enfuir. Comptez deux sbires par personne, qui mettront les voiles en couvrant leur fuite à coups de neutralisateurs si la moitié des leurs est hors de combat ou si un des personnages sort une arme un peu plus méchante que les leurs.

Dans tous les cas, leurs chambres d'hôtel ont également été piégées : une grosse bombe artisanale destinée à faire beaucoup de dégâts matériels et un peu de bobo, mais pas pour tuer. D'un point de vue mafieux, le but de la manœuvre est de faire peur aux personnages ; d'un point de vue scénaristique, il s'agit de les énerver.

La seule bonne nouvelle, c'est que le personnel de l'hôtel – y compris ceux qui ont été payés pour fermer les yeux – se confondra en excuses et proposera aux personnages un remplacement gratuit de leur chambre ; en négociant un peu, ils peuvent aller jusqu'à leur offrir des suites plus confortables.

La bombe

La chose qui peut mettre la puce à l'oreille des personnages en entrant dans leur chambre, c'est que leurs bagages ont été réunis au centre de la pièce. Au-dessus de la pile se trouve une petite boîte-jouet munie d'un capteur de proximité : dès que quelqu'un ou quelque chose déclenche le capteur, la boîte s'ouvre révélant un petit personnage, mascotte d'une chaîne de restauration rapide, qui fait « Bon anniversaire ! » avant que tout n'explode.

Un personnage qui réussit particulièrement bien son jet de **Réflexes** (marge de 10) ne déclenche pas le capteur (par contre, il faut craindre que l'onde de choc de ses camarades moins chanceux ne le fasse, ne serait-ce qu'en faisant tomber les bagages). Un jet simplement réussi permet d'éviter les dommages. En cas d'échec, c'est 15 points de dommages (non létaux) cash !

LES SBIRES TABASSEURS

Ce sont des petits voyous lambdas, pour la plupart autochtones et juniés. Ils ont été payés pour tabasser et pas pour tuer – et surtout pas pour se faire tuer. Autant dire qu'ils ne savent rien.

VM : 10 ; **spécialisation** : matraque. **Équipement** : matraques télescopiques (**FA** +2) et pistolets neutralisateurs (**FA** +7).

LE DOMAINE DES TROIS SOURCES (VU DE FANTIR)

Il est probable que les personnages cherchent à en savoir un peu plus sur le domaine. Ils peuvent apprendre assez facilement qu'il s'agit d'une « maison de voyageurs » typique des cultures atlano-eyldarin, qui a une plutôt bonne réputation, mais sans plus.

Comme les « services particuliers à la personne » qu'on y dispense n'ont une réputation que régionale, il faut une marge conséquente (= 15 ou plus) pour en entendre parler. C'est aussi devinable en déchiffrant le bilan comptable fourni par le notaire, vu qu'il mentionne des pensionnaires qui reversent une portion non négligeable de leurs honoraires au domaine : au vu des montants, ce n'est sans doute pas de la vente de macramé.

Des personnages au fait de la culture eyldarin peuvent penser à vérifier le crédit social (*aglarin* ; cf. « Le domaine et son contexte ») de l'établissement auprès de clans influents et se rendre compte que c'est loin d'être négligeable.

LE CAS WENCHAN

Si les personnages souhaitent rendre une petite visite à Tarik Wenchan, ils risquent d'en être pour leurs frais : l'animal est du genre nomade. Il loue un bureau où il ne met jamais les pieds, mais qui est sous surveillance électronique de façon à ce qu'il sache qui vient lui rendre visite. Pour mettre la main dessus, les personnages peuvent prendre bêtement rendez-vous, ou alors tenter d'enquêter sur son compte pour tenter de découvrir ses points de chutes, contacts et affiliations habituels ; cela risque de prendre beaucoup de temps, surtout pour des gens pas du coin. Fantir, c'est grand !

Avec un peu de chance (jet d'**information** ou de **survie urbaine** réussi), ils peuvent découvrir qu'il a ses habitudes au Café du Cèdre, un bistrot libanais où, entre deux plans foireux, il vient déguster un café à l'orientale et quelques pâtisseries au miel. L'endroit – qui se situe à la limite de la zone terrienne et auquel on accède après un interminable trajet le long du port dans un antique tramway sur rail – n'est pas exactement discret et compte, parmi ses clients, quelques-uns de ses obligés qui ne se feront pas prier pour lui prêter main-forte en cas de personnage fâché.

Avec plus de chance (marge de 5), ils peuvent apprendre des détails sur sa vie nocturne fort agitée et tenter de le coincer dans une des multiples boîtes de nuit qu'il honore de sa présence : en jet-setteur connu et reconnu, il n'est pas difficile de savoir où il a ses habitudes, mais ce n'est peut-être pas le meilleur endroit pour avoir une discussion (à moins que ce ne soit pour lui tendre un piège).

Avec beaucoup de chance (marge de 10), ils pourront tomber sur un rapport du Syndicat des conseillers légaux de Fan-

tir – l'équivalent du barreau –, qui souligne le fait que Wenchan gère un certain nombre de propriétés plus ou moins légales pour le compte de membres locaux de l'organisation criminelle Nueva Tortuga, Inc. Le Café du Cèdre, qui lui appartient via un homme de paille, est également une boîte aux lettres pour ces sociétés, l'une d'entre elle gérant une poignée d'entrepôts plus ou moins abandonnés sur le port de Fantir. Or, l'un d'entre eux a été réactivé il y a quelques jours.

Cela dit, la façon peut-être la plus simple est de prendre directement contact avec Wenchan, par exemple en prétendant vouloir vendre et en demandant un meilleur prix. Il est prêt à discuter – il est même payé pour cela, tant que les résultats sont là. Prudent, il ne tient ses rendez-vous que dans des endroits publics et relativement sécurisés, genre grands restaurants du secteur terrien.

UNE PRINCESSE (OU PEU S'EN FAUT) EN PÉRIL

Qu'est-il arrivé à la dénommée Oliandil Disterin ? Elle a très simplement été victime d'un guet-apens très bien organisé, à l'arrivée à son hôtel : un gaz soporifique a été discrètement répandu dans sa chambre et un petit groupe d'aigrefins s'est chargé d'emballer le colis.

Les personnages peuvent facilement retrouver sa trace : sa page personnelle sur le répla annonce son passage sur Fantir et sa date d'arrivée et sa présence au Domaine Wergarion. Une marge de réussite de 5 ou plus au jet d'**information** révèle qu'Oliandil Disterin est du genre à avoir un vaisseau à elle, posé dans un petit starport privé non loin. Un informaticien qui s'intéresse de plus près à son site révèle une section VIP protégée (**informatique** – 5), qui contient une liste fort explicite des prestations de *telandil* qu'elle offre à ses clients.

S'ils y pensent, les personnages peuvent également essayer d'appeler Oliandil sur son communicateur personnel : ses ravisseurs ne le lui ont pas enlevé, mais ont fait rediriger ses appels sur celui de Wenchan, qui ne prend que les appels du notaire ou des personnages. Par contre, le communicateur étant toujours activé, les personnages peuvent le retracer (jet d'**informatique**) dans la zone des entrepôts du port.

Note : Cette option risquant de court-circuiter une partie du scénario, au déhemme de l'utiliser avec parcimonie, par exemple en gardant la localisation très floue (genre, un rayon d'un kilomètre) et en faisant en sorte que les ravisseurs désactivent le bidule ensuite.

LA LOI DE FANTIR

Il existe sur Fantir une vaste panoplie de forces de maintien de l'ordre, que ce soit les miliciens de quartier ou les diverses forces urbaines ou planétaires. L'agencement et les interactions entre les différentes organisations tiennent beaucoup du féodalisme, avec des enclaves législatives distinctes. Suivant le type de problème ou l'endroit où il a lieu, les personnages vont avoir affaire au choix à la milice atlano-eyldarin, en presque-civil et équipée d'armes non létales, à la FLIP (*Fantir Local Intervention Police*), qui est une police de style plus terrien en combinaison blindée, ou aux différents corps de protection corporatistes.

Le fait est que tous ces services ont souvent des intérêts bien compris et une hiérarchie sévèrement corrompue ; l'agent de base, sur le terrain, est le plus souvent honnête (même s'il ne crachera pas sur un à-côté, suivant les circonstances).

Si les personnages parviennent à sympathiser avec un flic, celui-ci pourra les aiguiller sur le fait que Wenchan a des relations avec la Nueva Tortuga, qui elle-même a des contacts certains au sein de la hiérarchie policière, qui bloquent toute tentative d'enquête poussée sur l'individu.

LE DOMAINE WERGARION

« Maison de voyageurs » de pur style eyldarin (lire : un domaine de plusieurs hectares), elle est connue pour ses tarifs plutôt élevés et n'est ouverte qu'aux seules personnes pouvant se prévaloir d'accréditations auprès de certains clans anciens (en d'autres termes, d'un certain niveau d'*aglarin* ; voir le chapitre « contexte »). L'endroit n'a pas de sécurité électronique, mais beaucoup d'employés et quelques animaux dressés ; ce n'est pas un endroit très sécurisé.

Le bungalow d'Oliandil est quelque peu à l'écart dans le domaine et le personnel ne l'a pas vu sortir – et pour cause. Le bungalow est vide ; seule une paire de bottines, dans la salle d'eau à l'entrée, et un sac plein de linge posé dans la salle principale, témoignent du passage d'Oliandil.

Les personnages un rien observateurs (jet de **recherche**) peuvent en déduire qu'elle est arrivée dans le bungalow, s'est débarrassée de ses chaussures, a posé son sac et devait sans doute se préparer à prendre un bain quand elle a été endormie. La salle d'eau a d'ailleurs été « nettoyée » par les ravis-

seurs : si le sol a séché depuis, l'intérieur des chaussures est encore humide. Les plus perspicaces (marge de 10 ou plus) peuvent également sentir les dernières traces du soporifique utilisé (ou voir une décoloration due à la réaction entre le produit et un agent de nettoyage sur la bouche d'aération) : du *kethan*, un anesthésique très commun.

À ce stade, si les personnages n'y pensent pas, les employés du domaine appellent la milice, ce qui est un bon moyen pour les personnages d'entrer en contact avec les forces de l'ordre. Le milicien, un Eylda du nom de Karan Etherion, est du genre courtois et serviable ; si les personnages mentionnent le nom de Wenchan, il tique brièvement et, s'ils lui paraissent digne de confiance, leur glisse discrètement (soit sur le moment, soit en les invitant à déjeuner-et-plus-si-affinités après son service) que lui ne peut pas enquêter sur le zigoto en question et à la fin de l'entretien, il leur glisse en même temps que ses coordonnées le dossier de police de l'ex-avocat.

L'ENTREPÔT

Wenchan retient Oliandil dans un entrepôt en bord de mer, non loin du starport marchand de Tara Fantirea ; l'endroit est connu des autochtones pour être mal famé et sous la coupe de bandes organisées qui y mènent divers trafics. L'entrepôt est situé sur une jetée, un peu à l'écart ; c'est un gros parallélépipède d'une cinquantaine de mètres de côté et d'une dizaine de mètres de haut, comme il en existe quelques milliers sur le port.

Il est surveillée par un petit groupe de casseurs de bras : en permanence, il y en a deux dans une voiture blindée à l'américaine, un sur le toit qui surveille les alentours avec une cape de camouflage et un méchant fusil à lunette. Deux autres surveillent la demoiselle, qui est enfermée dans une cabine de chantier au milieu de l'entrepôt ; ils ont comme consigne de la garder dans l'inconscience, mais surtout de ne pas y tou-

KERAN ÉTHERION

Eylda de taille moyenne au physique fort agréable – longs cheveux châtains bouclés, yeux verts – et à la tunique de milicien artistiquement négligée, il est en apparence professionnel et courtois, limite distant pendant son service. Cela ne l'empêche pas de draguer discrètement quand il trouve un interlocuteur (de quelque sexe que ce soit) à son goût.

Une honnêteté relative (selon les standards), mais tenace l'a mis à l'abri des affres de l'avancement : Keren a tendance à prendre la loi et la tranquillité de sa communauté au sérieux et n'aime pas les corrompus. Il est néanmoins prudent : il ne serait pas le premier de sa corporation à voir son espérance de vie millénaire brutalement raccourcie par un malheureux accident.

CM : 13. Compétences – Combat 13 (esquive) ; Agilité 8 ; Pilotage 3 (antigrav) ; Sciences 8 (médecine) ; Connaissances 3 ; Communication 13 (psychologie) ; Social 13 (recherche) ; Artisanat 8 (bricolage) ; Artistique 3

Équipement : tenue de milicien blindée (*Travel*, Prot. 8/2), *Kerbenathan* (FA +7/+7), communicateur crypté

cher. Enfin, il y en a deux qui sont là en renforts, si nécessaire, autour de lits de camp et d'une petite table. À part le zozo du toit, les sbires ont des fusils neutralisateurs.

Tout ce petit monde, qui est relevé toutes les quatre heures, semble nerveux ; ceux d'origine atalen ou eyldarin semblent avoir un peu peur de leur prisonnière. La raison en est que l'Ataneylwen est, d'une part, Arcaniste à un niveau plus que respectable et, deuxièmement, c'est une *telandil* et que toucher à un membre de cette honorable corporation est le plus sûr moyen d'avoir rapidement la visite de gens très désagréables et très compétents dans l'art de punir les fâcheux. D'ailleurs, si Wenchan est dans les parages quand les personnages la libèrent, il va passer un très sale moment.

Il y a plusieurs façons de pénétrer dans l'entrepôt ; ce n'est pas très difficile, mais pas immédiatement évident. La porte de devant n'est pas une bonne idée : sans compter le tireur sur le toit, il y a deux zozos à l'entrée, plus ceux de la voiture. Les personnages peuvent tenter de grimper par le toit pour se débarrasser du tireur et passer par la trappe au plafond, tenter les égouts ou forcer la porte de derrière, qui est plus solidement fermée par la rouille que par sa serrure vétuste (et qui fait du bruit). Ils peuvent aussi tenter la diversion à grand spectacle (genre engager des mercenaires pour neutraliser la voiture au lance-roquette ; oui, c'est du vécu).

UNE PLANÈTE (BEAUCOUP MOINS) HOSPITALIÈRE

Dans tous les cas, une fois qu'ils ont libéré Oliandil, il ne faut pas que les personnages fassent de vieux os dans les parages d'une part et sur Fantir d'autre part : Wenchan et/ou ses commanditaires ameutent le ban et l'arrière-ban de leurs troupes locales et les personnages vont se retrouver avec une horde de malfaisants aux fesses. Pas la peine de compter sur la police : si elle n'est pas complètement corrompue, il y a suffisamment de ses membres qui figurent sur les fiches de paie de la Nueva Tortuga pour que cette dernière arrive avant les forces de l'ordre.

La mauvaise nouvelle, c'est que s'ils ne sont pas très loin du starport où Oliandil a son vaisseau, l'Ataneylwen est encore mal en point et ne va pas aller très vite ; elle a été droguée par un cocktail de soporifiques et d'hypnotiques (similaire à ce qui est utilisé pour calmer des Arcanistes) et il faut compter un jet de **médecine** solide pour arriver à la remettre sur pied (sans chaussure). Le déhemme peut accorder un bonus si les personnages ont eu le temps de fouiller la cabane où elle était retenue pour retrouver les produits utilisés.

LES SBIRES DE LA NUEVA TORTUGA

VM : 12 ; spécialisation : tirer sur les intrus. **Équipement** : armure souple (+2), fusils neutralisateurs, automags.

LES SBIRES DE L'ENTREPÔT

Le sniper du toit a un fusil AMAG .20 (**FA** +9) avec lunette de visée (**VM** +2) et tenue de camouflage (**recherche** -5 pour le repérer). Les sbires dans la voiture, au nombre de 3, ont des pistolets-mitrailleurs (**FA** +6) et un *Panzerfaust* (**FA** +6 + grenades). La voiture elle-même est de Cat. 1 (5 t.), sans armement, mais avec un blindage lourd (CatD. 2).

VM : 12 ; spécialisation : tirer sur les intrus. **Équipement** : armure souple (+2), fusils neutralisateurs (**FA** +8), automags (**FA** +6).

De plus, il faudrait aussi songer à cette histoire de succession, ce qui signifie contacter le notaire et signer les papiers – bien entendu, ça ne peut pas se faire à distance : il faut apposer des sceaux et échanger des vrais bouts de papier ; les successions atalen sont souvent assez chiantes, pour ça. Et si le starport est proche, le *Raskalani sieren* est lui passablement loin. Il va falloir soit y aller, soit (plus simple) convaincre Jar-gen Lentassar de rejoindre les personnages quelque part.

SAIGNEZ ICI

Le problème immédiat est que, où que les personnages cherchent à aller, les sbires de la Nueva Tortuga vont vouloir leur mettre la main dessus. Vivants de préférence, mais des accidents peuvent arriver... Au déhemme de faire en sorte que le trajet soit tout, sauf une promenade de santé : flics corrompus qui préviennent les malfrats, drones qui les suivent, véhicules antigrav qui dégorgent des hordes de malfaisants et/ou leur tirent dessus à l'arme lourde, embuscades et poursuites. Les sbires sont les mêmes que ceux de l'entrepôt.

L'autre problème est que le notaire est bien évidemment sous écoute et sous surveillance. Du coup, soit les personnages ont prévu le coup et disposent d'une ligne sécurisée (ou neutralisent l'équipe de surveillance), soit ils vont se retrouver avec une grosse méchante embuscade sur les bras (variante : un siège des bureaux en bonne et due forme). Compter entre deux et trois sbires par personnages, emmenés par Wenchan s'il est encore dans la course ou par Krajijka, une Karlan *hjan-dri* un soupçon psychopathe.

Une fois la succession signée, les personnages sont officiellement propriétaires des parts de Valen Jeyriran, mais pour être reconnus comme actionnaires du domaine, il faut également un vote formel *in corpore* avec les autres propriétaires du domaine, qui heureusement sont tous résidents dudit

L'ETHIRIN, LA NAVETTE D'OLIANDIL

Le vaisseau d'Oliandil est une petite navette de conception eyldarin très ancienne (milieu de l'*Ar-lauriëntur*), mais remise à neuf il y a moins de deux siècles. Elle appartient au clan Disterin, mais Oliandil en a la jouissance exclusive ; même si elle n'a pas beaucoup de contacts avec lui, au sein de son clan, c'est quelqu'un de respecté. Sa principale caractéristique est d'être hyperluminique : si elle est rapide, ses moteurs ne sont pas des plus performants et elle a une maniabilité très moyenne. Pas d'armement et un blindage symbolique, ne rêvons pas !

L'habitacle, modulaire, est actuellement divisé en un vaste espace d'habitation, qui inclut le poste de pilotage, un espace cargo de petite taille et une salle d'eau fermée, pour des questions pratiques plutôt que culturelles. Si l'aménagement est prévu pour trois ou quatre personnes dans des conditions confortables (selon les standards eyldarin), il peut accueillir une douzaine de passagers dans des conditions de confort décentes.

Le décor est sobre ; Oliandil ne se sert de sa navette que pour se déplacer, pas pour accueillir des clients.

Type : spatial. **Catégorie** : 3. **Tonnage** : 100 t. **Aménagement** : encombré (-1).

Options de châssis (3) : Environnement extrême (3) ; automatisation (1) ; fragile (-1)

Propulsion : spatiale. **Options de propulsion** (2) : hyperpropulsion (1) ; rapide (1)

Équipage : 1. **Passagers** : 6 (cabine long cours). **Cargo** : 20 t.

Vmax : 20 000 km/s. 2 AL/jour. **Autonomie** : 25 AL

Cat. (3/-/2). **PS** : 1

Prix : \$1.52 million

domaine, donc à un seul endroit. Par contre, ça implique que les personnages aillent sur place pour finaliser la succession.

UN DÉPART (FORT) MOUVEMENTÉ

Le déhemme se fera une joie de régler les détails de la course-poursuite dans la ville tentaculaire, jusqu'au starport – où se trouvent, bien entendu, une escouade de sbires de la Nueva Tortuga, en faction devant l'*Ethirin*, le vaisseau d'Oliandil.

Le but est de faire flipper les personnages en leur collant des hordes surarmées et sous-douées, suffisamment nombreuses pour faire peur, mais pas assez dangereuses pour constituer une conclusion prématurée à cette campagne. Ils devraient finir par défoncer les barrières du starport à bord d'une épave qui ne roule plus que par habitude et qui rendra son dernier soupir sur le tarmac et embarquer sous un feu nourri.

Une fois à bord, Oliandil laisse volontiers le pilotage à un autre personnage : elle est encore passablement secouée par sa séquestration et c'est également l'occasion pour ceux des personnages qui ont des compétences de pilotage spatial de prendre le devant de la scène. Il vaudrait mieux ne pas traîner : un gros véhicule armé et blindé fait irruption et commence à arroser.

Décollage en catastrophe, donc ; pour ne rien arranger, la police orbitale s'en mêle et exige du vaisseau un atterrissage immédiat. Il n'est bien entendu pas conseillé d'obtempérer : les flics sont suffisamment corrompus pour flinguer le vaisseau à vue, s'ils en ont l'occasion.

Au milieu du trafic des alentours de Fantir, les personnages ne devraient cependant pas avoir trop de difficultés à semer les trouble-fêtes : même une *Battlestar* peinte en fluo pourrait passer inaperçue au milieu du carnaval qui parade dans le système stellaire. Ce n'est pas une raison pour ne pas les faire triper un peu, avant leur entrée en hyperspace.

UNE ESCALE (TROP) FOLKLORIQUE

Terpendrë est à une cinquantaine d'années-lumière de Fantir et, si le vaisseau est rapide (2 AL/jour), il a une autonomie limitée – d'autant plus limitée que les autorités du starport ont, sur ordre de Wenchan, « oublié » de faire le plein. Il faut donc prévoir une escale.

Évidemment, un peu tous les ports susceptibles de ravitailler la navette sont des endroits peu recommandables, où la Nueva Tortuga va les attendre au tournant. La seule option à peu près sûre est Dagaband, où la Dame de fer a pignon sur rue. Peste ou choléra ?

Note : Cette partie du scénario peut facilement être mise de côté si la séance de jeu tire en longueur. Une bonne grosse course-poursuite est un point culminant tout à fait satisfaisant pour ce chapitre. À partir du moment où les personnages quittent Fantir avec Oliandil, le déhemme peut partir du principe qu'ils rallient Terpendrë sans autre.

SILSERAN

Planète mineure, station spatiale ou base astéroïdale, le déhemme a toute latitude pour dépeindre les lieux comme il lui plaît. Pour plus de facilité, nous admettrons que l'escale non-Dagaband est une station spatiale du nom de Silseran ; c'est une station de construction eyldarin, datant de la fin de l'*Ar-lauriëntur* et qui a servi un temps de base militaire. Elle dessert un système stellaire, Cirtenor, qui possède plusieurs stations minières et une poignée de planètes non terraformées ; théoriquement, l'endroit fait partie de la Fédération des États de la Frontière, mais rien n'est certain : la Grande Alliance n'est pas très loin et le clan dirigeant (Waljani ; principalement atalen) se garde bien de préciser une allégeance quelconque.

L'endroit étant à l'écart de la plupart des routes habituelles, la Nueva Tortuga y a mis en place une petite cellule

de veille, chargée de superviser les transactions grises qui s'y déroulent et d'assurer un port d'attache à des vaisseaux désireux de se faire oublier d'autorités moins compréhensives (ou plus attaquées). Accent sur « petite cellule » : il n'y a guère plus de cinq membres de l'organisation, dont deux sont trop bourrés pour être actifs avant un bon moment. L'action directe n'est pas non plus leur genre, mais les instructions sont plutôt du style « retardez-les, le temps que des renforts arrivent ».

Les enquiquineurs vont donc plutôt mettre en place des stratégies subtiles pour retenir les personnages. Il y a d'une part les autochtones, qui sont en général des gens taquins ; bon, c'est surtout qu'eux aussi s'emmerdent ferme. Il ne faudra pas pousser beaucoup pour que les personnages aient droit à quelques mésaventures folkloriques : arnaques diverses, paris stupides, bagarres pour un rien, « on séduit, on enlève et on dépouille », etc. Rien de très méchant.

Plus directement, cela va surtout être l'occasion d'un sabotage pour immobiliser le vaisseau quelques jours – suffisamment longtemps pour que la Nueva Tortuga rameute

un petit vaisseau de combat accompagné par une poignée de chasseurs et avec à son bord un groupe de combattants qui ne rigolent pas. Les personnages devraient s'en tirer, mais non sans avoir à esquiver l'escadre ennemie et ses multiples missiles.

DAGABAND

Dagaband, malgré sa mauvaise réputation, devrait être un peu plus sûre : certes, les risques de taquineries autochtones sont à peu près les mêmes et les prix sont assez brutaux, mais c'est un endroit où la Nueva Tortuga a du mal à infiltrer des troupes. Ce qui ne veut pas dire que les personnages ne vont pas être surveillés de très près par des gens à la solde de l'organisation pirate – non, pas la Dame de fer : l'autre.

Ça ne veut pas dire non plus qu'ils ne vont pas avoir droit au vaisseau d'attaque : juste que celui-ci va être beaucoup plus discret et ne les attaquer que peu avant leur entrée en hyperspace. Les personnages vont donc devoir éviter quelques bordées avant de pouvoir entrer en hyperspace ; leurs agres-

ET SI...

Explorons quelques pistes alternatives.

... les personnages refusent le chantage ?

En étant un peu cynique, les personnages ne connaissent pas Oliandil et n'ont peut-être pas envie de mourir pour ses beaux yeux. On pourrait imaginer qu'ils décident de faire traîner les choses et se planquent en attendant que Wenchan se fatigue.

Ce dernier se doute déjà qu'en capturant et en maltraitant une *telandil*, il marche sur des œufs – et cette métaphore lui laisse d'ailleurs craindre d'autres représailles également douloureuses sur son anatomie intime. Il s'est donné cinq jours pour forcer les choses et pourra peut-être pousser jusqu'à une semaine avant de jeter l'éponge et ramener Oliandil dans son bungalow du domaine Wergarion.

La mauvaise nouvelle, c'est que la Nueva Tortuga va passer aux méthodes pas subtiles du tout et c'est Krajika qui, à la tête de sbires nettement plus méchants que ceux de Wenchan (VM 11-12), va partir à la chasse aux personnages avec comme objectif la vente forcée. Bien évidemment, Lentassar va être sous surveillance constante.

À ce stade, négocier avec Wenchan serait presque une bonne idée...

... les personnages font dans le social ?

Méfiez-vous des joueurs : ils peuvent parfois avoir des idées subtiles. Comme par exemple draguer Wenchan et lui faire croire qu'on veut s'associer avec lui pour prendre le contrôle du domaine. L'ex-avocat est très sensible de la fibre hormonale et plus encore s'il pense pouvoir contre-arnaquer la partie adverse.

Ou alors bluffer en jouant sur le statut de *telandil* d'Oliandil et en faisant croire à son ravisseur que la guilde va lui faire des choses terribles à son anatomie, le cloner et recommencer s'il ne la libère pas très vite. La menace n'est pas complètement dénuée de fondement : Wenchan sait que son acte peut lui valoir de gros ennuis et Oliandil elle-même a de sérieuses pulsions dans ce sens (à part pour le clonage : trop cher). En étant modérément convaincants – surtout via quelqu'un que Wenchan n'a pas encore vu – les personnages peuvent lui faire suffisamment peur pour qu'il rende les plaques et libère Oliandil.

... les personnages vendent leurs parts ?

Soyons clair : si tous les personnages vendent, il n'y a plus de campagne. J'exagère un peu, mais c'est le genre de chose qui est très dur à rattraper.

Il est cependant plausible qu'un ou deux personnages acceptent de vendre leurs parts pour de l'argent facile ou pour se sortir du pétrin. C'est ennuyeux pour eux : ils perdent leur influence sur le domaine (mais gagnent quand même un ou deux niveaux de fortune).

C'est plus ennuyeux pour le domaine : la Nueva Tortuga entre dans le capital du domaine et va pouvoir mettre son nez partout, d'une façon non sexuelle et pas agréable du tout. Wenchan va être nommé administrateur et va enquiquiner les personnages et les pensionnaires. Cela dit, ça va rendre caduc un certain nombre de plans mesquins qui sont prévus dans les épisodes suivants, mais vont sans doute en appeler d'autres, de l'intérieur.

Donc oui, c'est faisable, mais ça va demander un peu de travail au déhemme pour rattraper le bazar.

seurs, par contre, vont avoir plus de problèmes : un *Itano* de la Dame de fer (sorte de vaisseau lance-missile hyperspécialisé) faisant relâche à Dagaband décide de balancer la purée et le patrouilleur de la Nueva Tortuga se retrouve avec quelques milliers de missiles aux fesses.

UNE DESTINATION (MAL) FRÉQUENTÉE

La dernière étape est Terpendrë, destination finale des personnages – pour être plus précis, l’habitat stellaire Silestarin où se trouve le domaine. Ce serait une bonne nouvelle si la Nueva Tortuga n’était présente en force dans le système et n’attendait les personnages de pied ferme, avec une petite flottille de vaisseaux armés et quelques dizaines de mercenaires.

Heureusement pour les personnages, ils ont aussi des alliés sur place. À commencer par les autres habitants du domaine : Oliandil va les contacter dès qu’elle arrive dans le système (en laissant si nécessaire à un autre personnage le soin d’esquiver les vaisseaux hostiles et les astéroïdes baladeurs).

La situation est assez complexe : hormis la flottille, la Nueva Tortuga a posté des mercenaires dans tous les starports publics du système stellaire, dont une force non négligeable dans celui de Silestarin même. Ils n’osent pas s’approcher du domaine, c’est déjà ça. Pas la peine d’espérer de l’aide

des autorités locales : elles sont très honnêtes, ce qui signifie dans le cas présent qu’une fois corrompues, elles restent au service du corrupteur.

Les personnages peuvent tenter de passer en force ; c’est faisable, mais ils risquent d’y laisser des plumes. Ils peuvent aussi planquer le vaisseau quelque part et finir le trajet « à pied », en scaphandres munis de modules de déplacement extravéhiculaire, et rentrer par des sas de service. Oliandil est assez peu enthousiaste à l’idée d’abandonner son vaisseau ; en plus, il faudra d’abord échapper à la surveillance de la Nueva Tortuga. Oliandil peut faire jouer quelques faveurs et parvenir à poser temporairement son vaisseau dans un starport privé sur un autre habitat, mais reste à rallier Silestarin.

Une autre option consiste à faire venir les autres propriétaires et faire la réunion finale à bord du vaisseau (ou faire une téléconférence). Là encore, ça implique d’échapper aux fâcheux, sinon les personnages risquent de goûter au joies de la conférence sous les bombes.

Dans tous les cas, la réunion peut se faire assez rapidement : c’est l’affaire d’un petit quart d’heure, le temps de vérifier les présences, légitimer les voix, voter et enregistrer la décision du conseil auprès de la Chambre de commerce locale : les personnages sont alors propriétaires du domaine.

C’est normalement à ce moment qu’ils devraient se rendre compte qu’il s’agit d’un lupanar.

ÉPISODE 2 : DES CLIQUES ET UN CLAQUE

Cet épisode consiste en grande partie en une prise de contact entre les personnages, les pensionnaires du domaine, le personnel et les habitants de Silestarin – ainsi, plus largement, que les rapports de force au sein du système de Terpendrë. C’est également l’occasion pour les personnages de s’apercevoir que leurs nouveaux associés ont un historique plutôt chargé.

RÉSUMÉ

Alors que les personnages sont en train de prendre leurs marques, le Domaine reçoit une réservation pour une réunion importante. La préparation, puis le déroulement de cet événement va les mettre en contact avec un de leur Némésis locaux. Dans l’intervalle, le déhemme peut glisser quelques-unes des emmerdes propres aux pensionnaires du domaine.

Le but de l’épisode est surtout de poser le décor : le domaine, ses pensionnaires et les ennuis qui vont autour. C’est une session d’ambiance, mais avec suffisamment d’action possible pour réveiller ceux qui s’ennuient.

L’INTENDANCE NE SUIT PAS

Dans les deux jours qui suivent l’arrivée des personnages au domaine, le clan Wergarion réserve l’endroit pour une négociation syndicale. Les personnages sont embrigadés dans l’organisation de l’événement, qui implique notamment de refaire les réserves du domaine.

Les problèmes commencent avec l’approvisionnement, qui arrive mal ou pas du tout. Derrière ces petits problèmes se cache « Monsieur Martin », administrateur de Silestarin – et chef local de la Nueva Tortuga. Il contrôle l’entreprise chargée de la sécurité sur l’habitat et n’hésitera pas à s’en servir pour mettre des bâtons dans les roues des personnages, tout en apparaissant comme le « sauveur providentiel ».

PNJ importants

« Monsieur » Martin Lethlandin Ortanar, Ataneylda, dirigeant en titre de Silestarin

Vedyr Lessanar et Meyan Ardenissë, Eyldar, administrateurs et boucs émissaires

Karan Jedyr, Atalen, administratrice aux ordres de Monsieur Martin

FLUIDIFIER LES RELATIONS SOCIALES

Les négociations entre les chantiers spatiaux de Terfalindar et les représentants de leurs employés commencent au Domaine. C’est assez courant et ne représente en soi aucun problème, sauf qu’une des représentantes

décide de taper l’incruste. Les personnages pourraient également être contactés par les moins scrupuleux des protagonistes pour influencer, d’une façon ou d’une autre, sur les négociations.

PNJ importants

Ijani Wergarion, matriarche du clan atalen

Rengyr Erethalion, syndicaliste Atalen sérieux

Oreann Lerkama, syndicaliste Atalen hédoniste

LE DÉSERTEUR

Une cliente du domaine reconnaît dans Sanar un militaire highlander porté comme déserteur. Comme c’est une militaire highlander elle-même, elle décide de rameuter des troupes pour le ramener de force dans la Mère Patrie. Ils ne sont pas très discrets, mais la bagarre qui ne manquera pas de s’en suivre risque d’être douloureuse.

PNJ importants

Anita Varasceno, Highlander, militaire sous couverture et patriote

Dietmar Huang Van Tien, Humain, capitaine de cargo

CHASSEURS DE TÊTE

Depuis quelque temps, Thalín a un client régulier, qui s’avère être le représentant d’un clan stellaire qui offre également des services sexuels aux populations nomades ou éloignées du système – du haut de gamme traditionnel. Problème : Thalín a un passé chargé et le garde du corps qui va avec. Ce dernier, méfiant, croit à une action néfaste et enlève le vrai-faux prétendant. Le reste de son clan débarque peu de temps et demande des comptes.

PNJ important

Aren Tírendil Gwethindar, Eylda qui donne dans la débauche et le débauchage

PRIME DE RISQUE

Deux chasseurs de prime soupçonnent Veynir d'être un ancien membre de la Dame de fer responsable d'un assassinat politique et recherchée depuis par Interpol. Ils se font passer pour des clients pour vérifier leurs renseignements, mais, lorsque Veynir séquestre le faux mari pour une séance SM, sa complice panique et passe à l'action avec des sbires locaux.

PNJ importants

Selma Thorolfdottir et Ahmad Wocjik, chasseurs de primes humains

BIENVENUE AU DOMAINE DES TROIS SOURCES !

L'arrivée des personnages au Domaine ne va pas se faire sans heurts. D'une part, il y a le fait qu'ils débarquent 1) sur une station spatiale bien loin de leur foyer, 2) dans un environnement culturel qui n'est sans doute pas le leur, 3) dans un lupanar – ou peu s'en faut. Comme dépaysement, il y a plus brutal, mais faut chercher !

D'autre part, il y a les autres actionnaires : le précédent propriétaire était – intimement – connu de tous et était de la maison, si j'ose dire. Les personnages débarquent dans l'histoire comme un cheveu sur la soupe, ils ne connaissent pas la langue (blague eyldarin) et risquent d'avoir plein d'idées préconçues et, pour la plupart, fausses.

ACTIONNAIRES HOSTILES

Donc, eux mis à part, les autres actionnaires du domaine sont Oliandil, Rena, Geryn et Veynir – dans cet ordre ; le déhemme peut réduire le nombre d'actionnaires s'il y a moins de personnages. S'il y a plus de cinq personnages, Oliandil et Rena ont deux parts chacune. Dans tous les cas, il est important que ces deux pensionnaires aient une part et, si possible, qu'Oliandil, qui est la fondatrice du domaine, ait un statut un peu plus égal que les autres.

L'attitude des pensionnaires va beaucoup dépendre de celle des personnages : que ceux-ci se prennent de trop secouer le cocotier et les noix qu'ils vont se prendre sur la coloquinte (oui, blague eyldarin aussi ; il faudra vous y faire : toute cette

campagne est une vaste blague eyldarin) seront d'autant plus conséquentes.

Oliandil part avec un *a priori* favorable envers les personnages, surtout s'ils lui ont sauvé la vie. C'est néanmoins la personne la plus attachée au domaine et un des tempéraments les plus volatils de la smala : que les personnages la prennent à rebrousse-poil et ça va faire des étincelles ! Si Thalin et Sanar vont sans doute faire profil bas, rapport à leurs historiques chargés, Veynir et Geyrin risquent d'être des adversaires véhéments ; quant à Rena, elle peut se montrer particulièrement retorse si on lui piétine les sandales.

AVANTAGES EN NATURE

Une fois les personnages confirmés comme actionnaires du domaine, ils ont bien évidemment droit à un « uticristal », terme barbare représentant une pierre précieuse qui contient, codée dans sa structure cristalline, les accréditations numérisées confirmant leur titre de propriété (le terme eyldarin *parsivrin*, qui signifie littéralement « livre de cristal », est un poil plus élégant) – ainsi qu'à un intéressement aux bénéfices que dégage l'endroit.

En termes concrets, ça leur donne le niveau social **bourgeois** s'ils sont en dessous, **cousu de thunes** s'ils sont déjà bourgeois (ceux qui seraient déjà cousu de thunes ou suppôt du Grand Capital ne gagnent rien de plus, faut pas pousser). Si on joue avec l'*aglarin*, le Domaine est équivalent à un contact d'importance 2.

Leur statut leur donne également droit au gîte et au couvert dans le domaine – avec les corvées y attenantes, bien entendu – mais pas de droit de cuissage envers les pensionnaires. Si certains veulent du septième ciel, ce sera soit comme client (s'ils en ont les moyens), soit dans le cadre de relations personnelles extra-professionnelles.

LA VIE AU LUPANAR

Une question va se poser assez rapidement : comme il est peu probable que vous vous retrouviez avec une équipe composée intégralement de *telandili* ou assimilés (notez que je n'ai pas dit « impossible »), il est intéressant de savoir que faire d'une bande d'ex-flics, de comédiens au chômage ou de déserteurs divers.

Le fait est qu'un rapide audit des ressources et des finances (selon des normes comptables plus compréhensibles) montre assez clairement que le Domaine décline doucement. Certes, il rapporte beaucoup et il se gère plus ou moins tout

L'ÉTAT DES LIEUX

Selon l'humeur du déhemme et les personnages des joueurs, on peut faire varier l'état du lupanar de « pétant de santé » à « à moitié en ruine ». Un bon compromis consiste à dire que pour le moment, ça va bien, mais que le déclin est à l'orée du bois.

LA MAIN À LA PÂTE

Dans l'absolu, on ne demande pas beaucoup plus aux personnages que d'aider aux tâches domestiques et ne pas se mettre dans les pattes des gens qui bossent. Les tâches domestiques recouvrent le nettoyage des bassins et des pièces communes (y compris les latrines), les courses, le jardin ou la cuisine.

Le Domaine en lui-même ne s'arrête jamais et un peu tous ses pensionnaires ont leurs propres rythmes de travail ; du coup, si les personnages n'y font pas attention, ils vont se retrouver à faire des veilles à des heures indues.

seul, mais, depuis, la concurrence a réagi. De plus, à peine la moitié des pavillons du domaine sont occupés et une partie de l'endroit est en friche.

Le Domaine est un lieu traditionaliste dans un environnement qui s'ouvre au reste de la Sphère ; s'il souhaite enrayer son déclin, il doit songer à quelques accommodations. Les personnages peuvent apporter leur connaissance de leurs cultures d'origine et, le cas échéant, leurs contacts personnels pour accommoder les services aux desiderata des nouveaux voyageurs en transit dans le système.

Travaux pratiques

C'est pourquoi je conseille au déhemme de proposer aux joueurs des projets sur lesquels ils pourraient se lancer ; ça permet de mieux les intégrer dans l'histoire et de leur donner une raison pour s'intéresser de près à ce qui se passe dans le Domaine. Ces idées de projets peuvent venir des pensionnaires eux-mêmes, genre « j'ai noté que tu étais plutôt habile de tes doigts et j'ai pensé que... ».

Par exemple, les professionnels de la baston – mis à part le léger détail qu'on risque d'avoir recours à leurs services avant peu – peuvent s'intéresser à la sécurité du Domaine. Comme il s'agit d'un domaine eyldarin, l'usage de caméras de sécurité, de serrures biométriques, voire de portes tout court est peu goûté. En étant discret et sans transformer le lieu en plateau de télé-réalité, il y a de quoi faire pour sécuriser les lieux ; on sait jamais, ça peut servir. Bon, d'accord : ça va servir.

Dans le cas d'un pilote, il manque au Domaine, passablement excentré, l'équivalent d'une limousine VIP pour acheminer les clients. Mettre la main sur une vieille micro-navette antigrav, capable de caboter dans l'espace entre les habitats de Terpendrë, est un projet qui va occuper du monde pendant un moment.

Un autre point est la gestion du Domaine. C'est Rena qui s'en occupe, mais sur un mode pour ainsi dire automatique.

C'est suffisant, mais pas forcément optimal. Un personnage avec des compétences décentes en gestion et/ou en administration peut mieux faire, même s'il y a le souci des différences culturelles.

On peut également imaginer qu'il y a des choses à faire au niveau de la promotion : le domaine n'est connu que par le bouche-à-oreille, un personnage entreprenant peut se lancer dans une campagne de promotion. Par défaut, il y a toujours la possibilité de transformer un des pavillons inoccupés en quelque chose de différent ou d'exotique – ou, à défaut, en chez-soi confortable.

Dans tous les cas, il faudra faire attention à ne pas trop froisser la susceptibilité des pensionnaires. Ils sont habitués à leur petit confort et, pour donner un exemple au hasard, un débarquement régulier de touristes interstellaires risque de les agacer.

Histoire d'ajouter une carotte, un projet géré par un personnage peut lui rapporter une poignée de peuxeux – entre trois et quatre – au début de chaque épisode, pour représenter l'investissement entre deux séances.

L'INTENDANCE NE SUIT PAS

Peu de temps – disons, deux ou trois jours – après l'arrivée des personnages au domaine, Thalín annonce fièrement une « commande » du clan Wergarion : ils veulent louer une partie du domaine pour une négociation entre deux groupes de trois personnes, pour deux jours avec une option sur un troisième. La réunion doit avoir lieu dans deux jours. Le domaine a aussi une réputation pour ce genre de négociations discrètes, mais cela peut surprendre les personnages.

S'ils se renseignent, ils peuvent apprendre que les syndicats ralentissent sur les cadences imposées récemment par les chantiers spatiaux, qui tentent de finaliser plusieurs grosses commandes pour le festival qui aura lieu dans soixante jours standard. Ils veulent un aménagement du temps de travail ou, à tout le moins, une compensation financière ; les clans propriétaires des chantiers sont très secs sur les délais et le budget (ils comptent sur les commandes à venir pour renflouer les caisses). Classique.

Après une brève discussion autour d'une pièce d'eau sur quelles salles et chambres à mettre à disposition des invités, Geryn mentionne qu'il va falloir aller aux commissions pour réapprovisionner les réserves ; elle consulte son communicateur, fronce les sourcils, aligne quelques malédictions aussi francophones qu'imagées et annonce qu'elle va avoir besoin de bras, avant de se rhabiller.

MEYAN ARDENISSÉ, BOUC ÉMISSAIRE

Meyan est un Eylda avec une dose d'hérédité atalen installé de longue date sur Silestarin ; lui-même a quelques siècles au compteur. Plutôt grand et longiligne, rouquin à la peau pâle constellée de taches de rousseur, il porte rarement autre chose qu'une tunique aux armes de son clan par-dessus une combinaison souple, dans le plus pur style des clans stellaires.

C'est le modèle conservateur, qui pense que la Sphère n'a pas changé depuis la fin de l'*Arlauriëntur* et qui ne va pas laisser une bande de pieds-plats de Terriens lui prouver le contraire. Au sein de la jeune population de Silestarin, son clan a une certaine réputation (peu justifiée) de nonchalance et d'inefficacité.

Lui et son compagnon, Vedyr Lessanar, vivent dans des domaines mitoyens au milieu d'une dizaine d'autres membres de leurs clans respectifs, qui n'aiment pas qu'on leur marche sur les arpons. Même s'il est un chouïa naïf, il sait reconnaître une cabale quand il en est l'objet. Si les personnages le prennent dans le sens du poil (blague eyldarin), ils peut s'avérer être un soutien non négligeable.

CM : 12. Compétences – Combat 2 ; Agilité 7 ; Pilotage 2 ; Sciences 7 ;
Connaissances 12 (gestion) ; Communication 7 ; Social 12 (bureaucratie) ;
Artisanat 2 ; Artistique 12 (musique)

Équipement : vêtements civils (pas toujours), communicateur

S'ils ne pensent pas à être volontaires, certains des personnages vont être réquisitionnés – les autres vont être de corvée de poutze, ça leur fera les pieds. En chemin, Geryn explique volontiers aux personnages qu'il y a un souci avec le système d'approvisionnement de l'habitat.

Note : Oui, il s'agit bien du même « clan Wergarion » que celui qui a donné son nom au domaine / hôtel de luxe que les personnages ont peut-être visité sur Fantir, mais la branche locale a depuis longtemps disparu et seul le nom subsiste.

ÉPICERIE FINE

Il faut savoir qu'à part quelques boutiques mal achalandées et hors de prix au starport et quelques marchés pour les produits frais (fruits, légumes et autres), l'habitat n'a rien qui ressemble à un magasin : pour l'habitant lambda, le plus clair des achats se fait par le biais d'une « coopérative de distribution », qui est une sorte de magasin central virtuel. On passe commande par le réseau et on est livré (voir « Le Domaine et son contexte », page 8).

Plusieurs commandes passées ces derniers mois sont arrivées en retard et/ou avec des erreurs. Vu la proximité de la réunion, elle préfère aller voir directement ce qui se passe et, le cas échéant, faire son marché sur place. C'est plus cher, mais au moins elle obtient ce qu'elle veut. Geryn va rapidement passer de sa bonne humeur habituelle à des envies homicidaires, au fur et à mesure qu'elle raconte les derniers incidents

en date. À moins que les personnages n'essayent de la calmer, c'est donc avec le compte-tour dans le rouge qu'elle va débouler dans le village de Silestarin.

Pour le coup, les personnages vont se retrouver face à Meyan Ardenissé, un administrateur traditionaliste, qui ne comprend pas où est le problème. Il ne semble donc pas être très enthousiaste à diligenter une enquête, ce qui va contribuer à agacer encore plus Geryn, d'autant plus qu'il lui reproche à mots moyennement couverts de faire plus d'achats dans les marchés que par le service d'intendance. Après moult engueulades et montages de tours (il serait bon que les personnages s'emploient à calmer tout le monde), il promet qu'il va faire quelque chose.

MONSIEUR MARTIN

Des personnages malins auraient peut-être l'idée de contacter l'administrateur en chef. Si on lui propose la chose, Geryn n'est pas enthousiaste : si elle-même ne l'a jamais rencontré, les autres pensionnaires soupçonnent qu'il a des vues sur le domaine et elle se fie volontiers à leurs intuitions.

Monsieur Martin, plus connu sous le nom de Martin Lethlandin Ortanar, est également le dirigeant en titre de l'habitat. Ataneylda à l'éducation terrienne, un pied dans chaque culture (et des doigts dans un peu tous les pots de confiture), c'est un futé mielleux qui jongle constamment avec les intérêts de son clan et ceux de ses principaux bienfaiteurs, la Nueva Tortuga.

Son but est de récupérer des parts du domaine ou, à tout le moins, avoir une source de revenus grâce à lui. Il ne va pas s'en vanter tout de suite, bien au contraire, et va plutôt tenter de prendre les personnages sous son aile pour mieux les contrôler. Dans un premier temps, il peut même leur être très utile : son multiculturalisme est d'un grand secours pour désamorcer les quiproquos et l'individu a de l'entregent.

S'ils ne viennent pas à lui, Monsieur Martin essaiera quand même de contacter les personnages sans passer par le domaine ; il ne cachera pas avoir des vues sur le domaine pour des simples questions monétaires et, pour ces mêmes raisons, affirmera ne pas avoir le moindre intérêt à ce qu'il y ait des problèmes (ce qui est faux). Il mentionnera aussi qu'à son avis, le domaine pourrait être géré de façon plus dynamique.

Dans le cas présent, toutes ses manœuvres autour de l'approvisionnement cherchent à faire enfler les frais de bouche. Monsieur Martin cherche à taper au portefeuille, en se doutant (d'après ses calculs) que c'est le point faible des finances du Domaine, qui est à peu près autonome quant au reste.

C'est une stratégie à moyen terme (d'un point de vue atalen : quelques années) et il sent que l'arrivée de personnages terriens peut également lui servir.

DEUXIÈME COUCHE

Dans l'absolu, les problèmes d'intendance semblent résolus ; laissez les personnages le penser et embrayez sur autre chose, comme la tentative d'enlèvement de Venyr (voir « Prime de risque »). Geryn constate cependant qu'après quelques commandes sans problème, certains des produits livrés ne correspondent pas à ce qu'elle a demandé, surtout niveau qualité : viande de deuxième choix, vin à peine passable pour faire du vinaigre, etc.

Les personnages ont pu constater que, sous ses dehors débonnaires, la cuisinière attitrée du Domaine peut s'avérer spectaculairement caractérielle quand il s'agit de son travail. Ils ont donc une deuxième occasion d'enrichir leur vocabulaire français ; c'est d'ailleurs remarquable le nombre de personnes sur Silestarin qui comprennent des termes comme « saloperie de merde » ! Si on la laisse faire, elle va filer faire une grosse tête aux gens de l'intendance.

Si les personnages s'interposent et suggèrent et de jouer les médiateurs, ils peuvent apprendre de la part de Meyan que, de son point de vue, il n'y a aucun problème. D'après lui, le domaine reçoit exactement ce qu'il a commandé ; s'il est vrai que, techniquement, son rôle inclut également un contrôle de qualité, personne ne le fait plus depuis la Crise anarchiste de 725.

Des personnages doués en diplomatie peuvent tenter de convaincre le gestionnaire que, s'il y a maintenant un problème, ce serait bien de penser à reprendre les bonnes vieilles habitudes des glorieux ancêtres. Il acceptera – de mauvaise grâce, principalement parce qu'il a Geryn dans le nez – mais ses investigations ne trouveront rien. Le problème est que Martin paie certains employés des entrepôts pour subrepticement intervertir ou remplacer les balises électroniques d'inventaire ; la manœuvre se fait via Akar Tarschen, un Atalen plutôt imposant de la PanSec, qui terrorise un peu tout le monde.

FAITES ENTRER L'AVOCAT

Sur ces entrefaites, une vieille connaissance devrait contacter les personnages : Tarik Wenchan, l'inénarrable avocat véreux qui leur avait déjà fait quelques misères sur Fantir. Surprise : le voici sur Terfalindar, jurant ses grands dieux qu'il n'est pour rien dans cette affaire, mais qui se propose pour réta-

blir des liens d'intendance plus fiables. Plus chers, aussi. En d'autres termes, de la contrebande.

Bien évidemment, les personnages ont à peu près toutes les raisons de se méfier de lui. À raison, puisque l'oiseau est toujours aux ordres de la Nueva Tortuga. Ils auront peut-être même à cœur de finir de lui faire une grosse tête, surtout s'ils ont commencé sur Fantir (on admet ici qu'il y a survécu, mais n'hésitez pas à le faire paraître avec quelques restes de bandages et autres plâtres). Le problème est qu'il n'est pas venu seul : il a Krajka avec lui, ainsi qu'un petit contingent de casseurs de bras mineurs.

Surtout, la raison de sa venue est à chercher du côté de Monsieur Martin : ce dernier cherche à faire d'une pierre plusieurs coups. D'abord en se créant un obligé qui a de très bonnes raisons de lui rester fidèle (après le fiasco de Fantir, Wenchan risquait une punition ferme et définitive de la part de ses employeurs). Ensuite parce qu'il pense que Wenchan fera une très bonne diversion pour les personnages, pendant que lui bouge ses pions de façon plus subtile.

Wenchan, qui ne comprend pas grand-chose à la culture atlano-eyldarin, va donc jouer (sans le savoir) le pied-plat de

AKAR TARSCHEN, ARMOIRE À GLACE PAS COMMUNE

Deux mètres de mauvaise foi pour plus d'un quintal de brutalité, malgré son visage d'ange et ses longs cheveux bruns, Akar Tarschen est une terreur peu subtile. S'il était un peu plus malin, il serait chef de la PanSec à l'heure actuelle, mais son passage au sein de la Coalition mercenaire lui a laissé le goût de la violence et quelques séquelles psychologiques.

La seule personne qu'il craigne réellement, c'est Martin : celui-ci lui a expliqué qu'à la moindre velléité de trahison, il se chargerait lui-même de lui payer un long séjour au merveilleux pays du vide stellaire. Ce qui, entre nous, est du bluff, mais c'est à peu près le seul genre de menace qui fonctionne sur un psychopathe du calibre de Tarschen.

CM : 13. **Compétences** – Combat 13 (armes naturelles) ; Agilité 3 ; Pilotage 8 (antigrav) ; Sciences 3 ; Connaissances 3 ; Communication 13 (persuasion) ; Social 13 (survie urbaine) ; Artisanat 8 (bricolage) ; Artistique 8 (imagerie)

Équipement : combinaison souple *Duelling* (**Prot.** 10/3), plaques semi-rigides optionnelles (**Prot.** 12/4) ; *Kerbenathan* (**FA** +7/+7) ; matraque téléscopique (**FA** +3) ; communicateur avec cryptage militaire

SBIRES DE LA PANSEC

Principalement des Atlani, ainsi que quelques Humains et Eyldar, cette joyeuse troupe est officiellement chargée de faire la sécurité sur les lieux stratégiques de Silestarin. Officieusement, elle est très occupée à terroriser les fortes têtes (au besoin par rotulectomie préventive) et à glander. On les reconnaît à un gilet vert aux armes de la PanSec et au fait qu'ils sont un peu les seuls à se balader armés dans l'habitat.

VM : 11 ; **spécialité** : sécurité (y compris insécurité). **Équipement** : matraque avec générateur de choc (**FA** +4), pistolet neutralisateur (**FA** +7).

Terrien qui met le souk dans le Domaine. Oh, pas de doute, il sait le faire, par exemple en lui envoyant des clients mauvais payeurs ou casseurs ; mais ça ne va pas fonctionner très bien (les mauvais payeurs vont se retrouver à rester plus longtemps que prévu au Domaine en travaillant aux corvées pour éponger leurs dettes, sous le regard noir de Watr). La seule chose qui peut être problématique, c'est les rencontres avec des casseurs de bras dans les couloirs.

Wenchan et Martin ne communiquent que par liaisons sécurisées ponctuelles ; l'Ataneylda fait très attention à ce que sa couverture d'administrateur soit aussi parfaite que possible.

BOUCS ÉMISSAIRES

Si la médiation dégénère (ou n'a pas lieu), Martin, en son rôle de directeur de l'intendance, intervient et, sous les regards soupçonneux d'un peu tout le domaine, promet de prendre les choses en main – sans blague eyldarin cette fois. Assez rapidement, sa conclusion est que Meyan est incompetent et il propose de le remplacer par une de ses meilleures gestionnaires.

Si la solution semble contenter tout le monde (à part Meyan), Martin ne dit pas que la gestionnaire en question, Karan Jedyr, est très mal perçue au sein de l'administration de Silestarin pour être d'une part une créature de l'administrateur et, d'autre part, remplie d'idées terriennes idiotes. Martin affirme alors que c'est à la demande expresse des nouveaux administrateurs du Domaine qu'il a procédé au remplacement, ce qui ne va pas manquer de lever une vague d'animosité envers les personnages.

KARAN JEDYR, ADMINISTRATRICE AUX ORDRES

Atalen rompue aux coups tordus, Karan est le contrepoint quasi-parfait de Meyan : de relativement petite taille, athlétique, elle porte des cheveux châtain coupés très court et s'habille dans un style terrien mâtiné d'influences atalen – un peu comme Wenchan, mais plus sobre et plus classe.

C'est une obligée de Monsieur Martin, qui lui a payé ses études sur Ardanya. Disons les choses ainsi : elle est très efficace, mais ne s'embarrasse pas des formes. Au fond d'elle-même, elle n'est pas très fière, mais elle a appris à mettre ses scrupules sous son mouchoir – surtout quand il s'agit des ordres de Monsieur Martin. Sa fidélité est à l'épreuve de la corruption, mais un personnage très psychologue pourrait jouer sur sa culpabilité.

Elle vit seule dans un petit appartement non loin du starport, mais lui préfère son bureau du Centre administratif et le Domaine Piliarsin, qui est en quelque sorte son bureau secondaire et espace de détente.

CM : 12. Compétences – Combat 7 ; Agilité 7 ; Pilotage 2 ; Sciences 2 ; Connaissances 12 (gestion) ; Communication 12 (psychologie) ; Social 7 (bureaucratie) ; Artisanat 2 ; Artistique 12

Équipement : fringues civiles, communicateur perfectionné, petite épée
(FA +4)

En d'autres termes, si Martin semble prendre le parti des personnages, il cherche à les isoler en les montrant comme des sales étrangers venus mettre le souk dans le secteur. Si les habitants de Silestarin en ont déjà vu d'autres, ça ne veut pas dire qu'ils sont très enthousiastes à l'idée d'avoir une bande de PJ lourdingues dans le voisinage. En cas d'éclats divers, le capital sympathie des nouveaux actionnaires du Domaine pourrait rapidement chuter.

Si les relations se détériorent, il est facile à quelqu'un comme Martin (via Wenchan) de mettre sur pied diverses provocations qui vont faire empirer le statut des personnages auprès de la population.

DÉBOUCHER LES TUYAUX

Pour résoudre ce problème, les personnages peuvent tenter de retracer la source des sabotages. Ce n'est pas très difficile : les auteurs se croient très malins avec leurs bricolages d'inventaire et, dans une culture atlano-eyldarin peu rompue aux fourberies informatiques, ça pourrait passer. Des Terriens peuvent facilement remarquer que les balises électroniques des denrées ont été trafiquées et ainsi deviner où se cachent les vrais responsables. Au reste, lesdits responsables sont des gens vénaux comme les autres et, si les personnages sont prêts à investir, ils peuvent aisément les retourner.

Une autre solution consiste à complètement court-circuiter la coopérative et passer par les marchés de Silestarin. La solution a la préférence de Geryn, qui fait déjà appel à eux pour certains produits, même si elle utilise la coopérative pour le tout-venant. La difficulté vient du fait qu'un domaine, ça bouffe énormément et que transbahuter une telle quantité de ravitaillement est une corvée peu agréable – sans même parler du fait que si les sbires de Wenchan leur tombent dessus pendant qu'ils se coltinent d'immenses cabas, les personnages ne vont pas être à la fête.

FLUIDIFIER LES RELATIONS SOCIALES

La réunion qui commence en début de soirée (heure relative, bien sûr), a pour but de discuter des conditions de travail. Elle va également permettre de mettre en lumière les tensions politiques dans la région, notamment les poussées indépendantistes des Principautés-unies.

En effet, il semble qu'un nombre conséquent de commandes récentes viennent d'Avadi-Arag, planète connue pour être un repaire d'indépendantistes ; Terpendrë est à la limite de leur zone d'influence. Certains clans sont ouverte-

ment pour une indépendance au côté d'Avadi-Arag, d'autres craignent de perdre la clientèle de la FEF et personne n'a envie d'être en première ligne en cas de grabuge.

Trois représentants des deux parties sont présents. Du côté patronal, on a Ijani Wergarion, matriarche du clan du même nom en charge du plus gros chantier spatial de Terfalindar, une Atalen passablement âgée, mais au maintien digne, qui est venue avec son petit-fils Arnen, qui lui sert de secrétaire et d'aide-mémoire (elle est à l'âge où les facultés mémorielles des Atlani décroissent rapidement). Vyrin Madhian Poliandil, un Eylde représentant des clans stellaires spécialisés dans la fourniture de pièces spécifiques, complète la délégation, mais il est clair que c'est la matriarche Wergarion qui domine les débats.

La représentation ouvrière est emmenée Rengyr Erethalion, surnommé « le grand-père des ouvriers », un ingénieur de terrain qui a travaillé sur les chantiers spatiaux de Terfalindar depuis près d'un millénaire et qui est connu comme le loup blanc pour ses activités syndicalistes (et ses cheveux). Il est assisté par Mikaela Demieux, syndicaliste « à la terrienne » et membre du comité directeur du *Terpendrè Space Workers Union* ; mal vu par un peu toute la société atlanoeyldarin du système pour leur sale habitude de mettre les pieds dans le plat, ce syndicat est néanmoins très actif dans l'amélioration des conditions de vie des ouvriers et à l'origine de plusieurs avancées sociales notables. Oreann Lerkama, qui est là en sa fonction d'assistante administrative, complète le trio ouvrier ; on en reparlera plus loin.

DISCUSSIONS CANAPÉ

Dans ce genre de situation, le domaine agit comme un hôtel et centre de conférence : il fournit le logement, les salles de réunion (dans le cas présent, un des pavillons inoccupés, à l'écart), le boire et le manger et, le cas échéant, la compagnie en dehors des heures officielles de négociation.

Officieusement, il n'est pas rare que certains des pensionnaires fassent office d'intermédiaires ou de modérateurs lors de certaines discussions. C'est un des services proposés par le domaine et rares sont les négociateurs qui n'y font pas appel. En tant que *telandil*, Oliandil est considérée comme une personne neutre et, parfois, joue les conciliatrices ; Thalín est aussi une habituée de ce rôle.

Encore plus officieusement, il arrive que des pensionnaires soient basement soudoyés pour influencer, d'une façon ou d'une autre, sur un des négociateurs. Ce qui a parfois pour conséquence que deux (ou plus) pensionnaires se retrouvent

OREANN LERKAMA

Jeune Atalen originaire d'un clan stellaire, elle a un aspect frêle, principalement dû à la combinaison entre une grande taille et un physique émacié, ainsi qu'une peau pâle et des cheveux noirs courts. Elle est cependant beaucoup plus solide qu'elle n'en a l'air et, dans son travail (l'installation d'équipements électriques intérieurs de vaisseau), une réputation de stakhanoviste.

Elle est une militante très active de la TSWU, avec une tendance marquée à l'action subversive taquine (et un passé de révolutionnaire survoltée). Dans le cas présent, son plan est effectivement de taper le patronat au porte-monnaie en abusant éhontément de l'hospitalité de ces derniers – et aussi prendre du bon temps ; le syndicalisme n'est pas une ascèse, que diable !

Le moins qu'on puisse dire est qu'elle cache bien son jeu, derrière des tenues sobres, un maintien effacé et une coiffure sage de première de la classe. Mais dans le dedans intime d'elle-même, c'est une passionnée, limite furie.

CM : 12. Compétences – Combat 7 ; Agilité 7 ; Pilotage 2 ; Sciences 12 (électronique) ; Connaissances 7 ; Communication 12 (éloquence) ; Social 12 (bureaucratie) ; Artisanat 7 ; Artistique 2

Équipement : tenue civile, beaucoup de drogues diverses

à travailler pour des camps adverses. Seule Oliandil refuse et persifle ensuite sur les **vrais telandili** et les autres.

Dans le cas de cette négociation particulière, les clans propriétaires ont loué le domaine pour deux jours, avec une option pour un troisième, si nécessaire.

FAIRE AVANCER LA CAUSE

Parmi les syndicalistes se trouve Oreann Lerkama, une Atalen dont le but premier est de profiter un maximum (plus que de raison, donc) des facilités du domaine. Elle a même fait en sorte que la personne qu'elle remplace soit victime d'une malencontreuse intoxication alimentaire la veille de la réunion. Elle n'a qu'un rang mineur au sein de la délégation, ce qui ne va pas l'empêcher de rapidement faire monter la facture.

En soi, cela ne poserait pas de vrai problème – si elle ne s'était pas bourrée d'amphétamines légales avant de venir et si elle ne s'était pas découverte une passion fulgurante pour Thalín et ses massages (et le reste de son anatomie, également). Du coup, le premier soir, elle se l'accapare pour la nuit entière ; le lendemain, pendant que Thalín essaye de récupérer, Oreann participe aux réunions, les traits à peine tirés. Rebelote le deuxième soir, sauf que là, Meren va donner l'alerte et les personnages vont retrouver une Eylwen effondrée en travers de sa couche, dans un état qui tient plus du coma que du sommeil réparateur.

On ajoute à cela qu'Oreann commence à méchamment taper dans les liqueurs qui coûtent très cher. Quand on a

l'organisme truffé de substances chimiques excitantes, ce n'est pas une très bonne idée et, à moins que les personnages ne parviennent à mettre le holà, la syndicaliste va faire une crise de *delirium tremens* en pleine réunion finale et tenter d'estourbir l'assistance à coup de chaises en hurlant des slogans anarchistes.

À part cela, la réunion ne devrait pas causer plus de soucis aux personnages.

C'EST VRAIMENT LE BORDEL !

Les pensionnaires eux-mêmes ne manquent pas de raisons d'attirer les ennuis. Beaucoup ont un passé qui tient du passif, avec des inimitiés tenaces et des dettes inavouables et quasiment tous sont des cas sociaux ; les relations au sein du domaine font penser à un panier de crabes bourrés à la bière un soir de föhn. Les personnages vont donc devoir gérer tout ce petit monde et leurs relations avec le reste de la Sphère.

Note : ces épisodes peuvent s'insérer un peu n'importe où. Dans la chronologie, s'entend ; ne me faites pas dire les blagues eyldarin que je n'ai pas dites ! Au déhémme de les placer à des moments où la tension retombe, jusque dans le chapitre suivant si nécessaire, ou même pas du tout. L'intérêt de ces saynètes, à part de mettre un peu d'action, est aussi d'offrir un éclairage particulier sur certains des pensionnaires du domaine, leur donner un peu de temps de présence sur le devant de la scène et aussi pour que les joueurs comprennent qu'il y a de vraies personnes derrière les belles gueules et les corps dénudés. Accessoirement, certains des renseignements obtenus sur les pensionnaires pourraient s'avérer utiles aux personnages par la suite.

CHASSEURS DE TÊTE

Au sein du domaine, mis à part Oliandil et son aura de *telandil*, la pensionnaire qui a la meilleure réputation est sans doute Thalín, ses petites fêtes et ses massages. Non seulement on vient de loin pour ses services, mais elle est également souvent demandée en prestation supplémentaire.

La chose n'a pas échappé au clan Tirendil (voir *Le Domaine et son contexte*, page 20), qui aimerait bien débaucher l'Eylwen ; bon, c'est clair que la débauche, ça la connaît, mais ce n'est pas le propos. Le clan va donc envoyer un de ses meilleurs éléments, Aren Tirendil Gwethindar, pour évaluer Thalín et tenter de la convaincre de quitter le domaine crasseux qui l'héberge pour rejoindre la beauté des étoiles, ou quelque chose dans ce goût-là (et avec encore plus de sous-entendus sexuels).

AREN TIRENDIL GWETHINDAR

Pour un Eylda d'un clan stellaire, il n'a pas trop le type : de taille moyenne et athlétique, il a des cheveux noirs bouclés, souvent retenus par un serre-tête en cuivre ouvragé et les yeux verts. Il sait très bien jouer de son apparence – fort agréable au demeurant et au naturel – que ce soit pour passer inaperçu ou, au contraire, pour focaliser l'attention.

Il est à l'aise avec un peu toutes les tenues et les circonstances, sauf quand il s'agit de la culture terrienne ; sans être xénophobe, il a eu quelques mauvaises expériences avec des Terriens, que ce soit en tant que clients pénibles ou, plus généralement, que rencontres au hasard de ses pérégrinations.

Au sein du clan Tirendil, il est un des sérieux prétendants au titre de patriarche, le jour où l'actuel décidera de rendre les plaques – ce qui n'est pas pour tout de suite. Au reste, ce n'est pas un ambitieux à tout crin et il a une personnalité plutôt facile et agréable.

CM : 13. **Compétences** – Combat 8 (armes de contact) ; Agilité 13 (manipulation) ; Pilotage 8 (subluminique) ; Sciences 3 ; Connaissances 3 ; Communication 13 (drague) ; Social 8 (étiquette) ; Artisanat 3 ; Artistique 8 (chant) ; Arcanes 8 (éveil).

Équipement : tenue eyldarin de très bonne qualité, épée (FA +5)

LES SBIRES DE MEREN

Petit groupe d'Atlani plutôt jeunes, mais ayant tous un entraînement paramilitaire et liés à Meren par des obligations claniques diverses, ils lui obéissent avec plus ou moins de bionne volonté.

VM : 12 ; **spécialité :** gardes du corps. **Équipement :** combinaison souple (+2), fusil neutralisateur (FA +8)

Aren n'est pas un *telandil*, mais c'est juste parce qu'il n'est pas sorti d'une école officielle ; entre son entraînement et son expérience, il est sans doute au même niveau qu'Oliandil dans les arts amoureux et les compétences annexes, comme le déguisement. C'est donc un jeune Eylda intimidé, ne payant pas de mine, qui va se présenter à Thalín pour quelques séances dites « d'initiation » – des leçons (très) privées, en quelque sorte. Au fil des leçons, le jeune ingénu va se métamorphoser en prince charmant et se lancer dans une entreprise de séduction de haut vol.

Jusqu'à ce qu'il se fasse intercepter par Meren.

Les personnages ne s'apercevront de la chose qu'au moment où une forte délégation du clan Tirendil, accompagnée de gens à l'air très sérieux (mais sans armes apparentes), débarque au domaine pour exiger le retour de leur congénère. Le problème est que si Thalín avoue aisément qu'Aren est passé la voir il y a deux jours, elle l'a vu repartir sans encombre ; d'ailleurs, Meren peut en témoigner, il était là aussi. Sauf que Meren ne peut témoigner de rien, vu qu'à ce moment, lui n'est pas présent.

Et pour cause : c'est lui qui est à l'origine de la disparition d'Aren, dont il est en train d'essayer de briser la résistance à l'aide de drogues hypnotiques dans un container sordide des docks de Terfalindar, persuadé que l'Eylda est un agent de

envoyé pour tuer Thalín. Évidemment, comme Aren n'a absolument rien à voir avec le clan originel de Thalín et aucune intention néfaste à son endroit – sinon le fait que d'essayer de piquer une pensionnaire à un lupanar concurrent, c'est moyennement amical, comme manœuvre – l'interrogatoire ne va nulle part, ce qui agace quelque peu Meren.

Aux personnages le soin de retrouver Meren, de se frotter à ses hommes de main qui protègent le container et d'avoir des explications longues et houleuses avec le garde du corps et sa charge. Sans parler du clan Tirendil, qui ne va pas être content qu'on torture ses représentants – même si, en toute honnêteté, celui-ci n'avait pas à chasser la recrue sur le Domaine, surtout sans prévenir personne.

Au final, il est possible de nouer une sorte d'accord entre le clan et le Domaine, dans le cadre duquel Thalín pourrait agir pour le clan et le clan se servir du Domaine pour certaines de ses activités – moyennant quelques investissements coûteux ; le clan a ses standards.

LE DÉSERTEUR

Sanar est donc un ancien militaire highlander en rupture de ban depuis quelques années et qui a, au fil du temps, un peu tout oublié de sa carrière passée. Cela va lui jouer un sale tour lorsqu'il va tomber sur une de ses anciennes subordonnées, de passage dans le système et venue chercher le grand frisson exotique. Lui ne la reconnaît pas, mais elle si.

Devenue depuis commandante en second à bord du *Mascate*, cargo géant de la Greater Star Prosperity Alliance (Singapour), Anita Varasceno est une Highlander pur jus, qui n'aime pas les traîtres à la nation. Le fait que sa capture est potentiellement bonne pour son avancement civil et militaire est une incitation secondaire, mais non négligeable.

Elle va donc embrigader une douzaine de subalternes pour capturer Sanar/Vincent et l'emmener à bord de son vaisseau pour le livrer au capitaine, théoriquement autorisé légitime pour ce genre de choses. Comme Sanar n'est pas un foudre de guerre (à moins d'être aux commandes d'un hélico) et qu'il ne s'est plus battu depuis la fin du conflit sur Trian, la fine équipe ne devrait pas avoir trop de mal à le maîtriser.

Il est cependant peu probable qu'elle soit très discrète : on parle ici d'une douzaine de soutiers raisonnablement bas du front, dont les plus doués sont des militaires déchus. Même avec Varasceno à leur tête, ça ne fait pas assez de cerveau pour tout le monde. Du coup, les personnages risquent de voir débouler une demi-douzaine de Terriens en uniforme « civil » de la GSPA, qui vont commencer à faire un peu de chambard

pour faire diversion, pendant que six autres de leurs collègues partent intercepter Sanar dans son pavillon – lequel est bien évidemment en compagnie professionnelle à ce moment.

La bonne nouvelle, c'est que le règlement de la station est assez strict en ce qui concerne les étrangers et les armes létales – en d'autres termes, niet ! Les Highlanders seront donc chichement équipés. La première équipe va tenter de ralentir d'éventuels poursuivants, pendant que les autres s'enfuient avec un tapis d'où dépassent deux pieds et une épaisse tignasse châtain.

CAPITAINE DIETMAR HUANG VAN TIEN

Vétéran des coups tordus, capitaine d'une quantité indécente de vaisseaux « cargo » sous pavillon singapourien, le capitaine Van Tien trimbale sa grande carcasse de plus de deux mètres et son crâne dégarni depuis près de quarante ans dans l'espace connu.

Toujours habillé de façon impeccable, il cache derrière cette façade d'officier parfait une grande vénalité et une habileté redoutable à trouver son propre intérêt dans n'importe quelle circonstance.

CM : 13. **Compétences** – Combat 3 ; Agilité 8 (déograv) ; Pilotage 8 (subluminique) ; Sciences 13 (hypermécanique) ; Connaissances 13 (gestion) ; Communication 13 (tactique) ; Social 8 (bureaucratie) ; Artisanat 3 ; Artistique 3

Équipement : uniforme highlander blindé *Travel* (Prot. 8/2), communicateur militaire, pistolet neutralisateur (FA +7)

ANITA VARASCENO, MILITAIRE HIGHLANDER VENERGESSE

Dans la plus pure tradition des valkyries de plage highlander, Anita est grande, athlétique, la peau cuivrée et les cheveux blonds paille habituellement maintenus en un chignon sévère. C'est une militaire de chez militaire et une Highlander de chez Highlander. Des gens comme Sanar, ça fait plus que la hérissier : ça l'agace. Le problème, c'est que quand elle est agacée, elle réfléchit beaucoup moins bien.

Si elle est officiellement civile, à bord d'un vaisseau civil, elle est en « disponibilité spéciale » selon l'expression adaptée. La Greater Star Prosperity Alliance est une des officines occultes de l'armée highlander et ses vaisseaux font des transports spéciaux pour la Fédération. Le *Mascate* a d'ailleurs, dans une soute spéciale, une escorte armée (un destroyer et six chasseurs, rien que).

CM : 14. **Compétences** – Combat 14 (armes naturelles) ; Agilité 9 (déograv) ; Pilotage 4 (subluminique) ; Sciences 4 (électronique) ; Connaissances 9 (survie) ; Communication 14 (tactique) ; Social 9 (recherche) ; Artisanat 9 (bricolage) ; Artistique 4 (danse)

Équipement : uniforme highlander blindé *Duelling* (Prot. 10/3), communicateur militaire, pistolet neutralisateur (FA +7)

LE COMMANDO HIGHLANDER

Gros bras, principalement masculins, qui suivent Anita comme autant de gros toutous surhormonés et sous-cervelés. Autant dire que, dans une station spatiale à majorité atlano-cyldarin, l'équipage fait tache, même en « civil ».

VM : 12 ; **spécialisation** : bagarre. **Équipement :** pistolet neutralisateur (FA +7), matraques électriques (FA +3), uniforme blindé (+2).

Une navette les attend au starport de l'habitat, les personnages vont donc devoir agir vite pour récupérer Sanar avant qu'ils n'embarquent et ne prennent le large ; en toute logique, la bagarre finale devrait avoir lieu dans le sas d'embarquement, avec les collègues d'Anita qui attendent que le « colis » passe le seuil de la navette (officiellement territoire singapourien) et, de temps à autres, se jettent dans la mêlée.

Au pire, les personnages peuvent toujours convaincre le capitaine du vaisseau, moyennant finances, qu'il s'agit d'un malentendu...

PRIME DE RISQUE

Veynir se vante assez peu de son passé au sein de la Dame de fer, et ce pour une bonne raison : elle est recherchée dans un peu toute la Sphère pour l'assassinat du gouverneur militaire de Neovil – assassinat qui, dans la grande tradition de la Dame de fer, s'est soldé par beaucoup de grosses explosions et des dommages collatéraux dignes de l'armée américaine. Elle est donc sur les listes des personnes recherchées par Interpol, la Fédération des hautes-terres a également mis sa tête à prix et même les autorités de la FEF seraient prêtes à la boucler pour faire plaisir.

Cela ne va pas manquer d'attirer un duo de chasseurs de prime au domaine, sous la couverture d'un couple cherchant à ranimer la flamme vacillante d'une libido éteinte par la routine. Le problème est que, s'ils sont très bons dans leur genre, ils ne savent pas qui est leur cible : les autorités n'ont comme photo de Veynir qu'une image de caméra de surveil-

SELMA THOROLFDOTTIR ET AHMAD WOCJIK, CHASSEURS DE PRIME

Selma et Ahmad sont tous deux de dignes représentants du melting-pot ethnique terrien : peau mate, cheveu noir, yeux en amande. Ils pourraient être frères et sœurs, mais Selma est née à Panama Norde et Ahmad vient de Beyrouth.

Anciens mercenaires, amants occasionnels et chasseurs de prime avec quinze ans de barbouzerie en commun, ce sont avant tout des professionnels : leur objectif passe avant tout. Ce d'autant plus que le couple est financièrement sur la corde raide.

S'ils ne répugnent pas à faire usage de violence quand c'est nécessaire, ils ont bâti une partie de leur réputation sur le respect de la loi et, de fait, utilisent surtout des armes non létales.

CM : 13. Compétences – Combat 13 (armes de tir) ; Agilité 8 (discrétion) ; Pilotage 8 (antigrav) ; Sciences 8 (électronique) ; Connaissances 3 ; Communication 13 (psychologie) ; Social 13 (information) ; Artisanat 3 ; Artistique 3

Équipement : tenues civiles, combinaison blindées *Duelling* (**Prot.** 10/3), pistolet (**FA** +7) et fusil neutralisateur (**FA** +8), communicateurs militaires, grenades à gaz soporifique, menottes

L'ÉQUIPE DES CHASSEURS DE PRIME

Gros bras autochtones, principalement des mercenaires désargentés, qui sont prêts à marcher dans toutes les combines tant que c'est payé (si c'est légal, c'est un bonus). Ce ne sont pas exactement des flèches, non plus.

VM : 11 ; spécialisation : neutralisateur. **Équipement** : fusil neutralisateur (**FA** +8).

lance montrant quelqu'un avec une perruque improbable et des lunettes de soleil de la taille d'un hublot de transatlantique.

Les choses vont cependant se gâter au cours d'une séance SM avec le « mari », qui va être retenu dans le donjon ; son

ET SI ?...

Explorons quelques pistes alternatives.

... les personnages dénoncent Martin aux autorités de Terfalindar ?

C'est vrai que c'est une méthode pour se débarrasser de l'encombrant administrateur de l'habitat, mais, pour cela, il faut avoir des preuves solides. Si c'est le cas, et à moins que les personnages n'aient également fait le nécessaire de ce côté, c'est Karan Jedir qui va reprendre le poste, ce qui n'est pas une bonne nouvelle vu qu'elle est toute acquise à Martin.

S'ils arrivent à la dénoncer dans le même mouvement, c'est Meyan Ardenissé qui est bombardé à la tête de Silestarin, à sa grande surprise et à son grand agacement : il n'aime pas les responsabilités. Il s'avèrera néanmoins un administrateur très conservateur, certes, mais plutôt compétent ; après, tout dépend de ses relations avec les personnages (et Geryn).

En conséquence, Monsieur Martin va rameuter le reste de son clan en prétendant une conspiration des personnages contre lui et

le clan Orthanan. Cela va être un peu difficile, mais Martin a le bagout pour ce faire et, du coup, le Domaine risque d'avoir des problèmes à un niveau supérieur.

... les personnages font une vraiment grosse connerie ?

S'ils se mettent à donner dans les dommages corporels graves, voire à tuer quelqu'un autrement qu'en état de légitime défense (allons donc, comme si c'était leur genre !), les personnages vont goûter aux joies du système pénitentiaire atlano-eyldarin, ce qui signifie le plus souvent « travaux forcés » en réparation.

Il y a des chances pour que ces travaux forcés aient en partie lieu au bénéfice de l'administration, ce qui va sans doute donner à Martin des idées vicieuses pour mettre les personnages encore plus dans le caca. Paradoxalement, une telle mésaventure peut également les placer au cœur du système Martin et donc en excellente position pour l'espionner, l'infiltrer ou le saboter.

« épouse » va croire que Veynir a percé sa couverture à jour et est en train de l'interroger. Elle va donc lancer une expédition de secours avec armure semi-rigide camouflée et gros papoums qui font mal en silence. Les personnages risquent d'être réveillés par des échanges de tirs venant du pavillon de Veynir (qui a gardé une partie de son arsenal cachée un peu partout chez elle).

Une fois l'assaut neutralisé, le plus dur risque sans doute de se débarrasser des deux encombrants et de leur suite sans

que ceux-ci ne reviennent à la charge quelques mois plus tard avec des plus gros moyens (encore que, suivant quand, ça pourrait donner un ou plusieurs épisodes bien gratinés).

Les transformer en compléments azotés pour le jardin est évidemment une solution radicale, reste à savoir si les pensionnaires vont être d'accords. Le plus efficace pourrait être de monter un baratin sur le thème « mauvaise pioche », mais il faudra être très convaincant. Ou les payer pour la fermer.

ÉPISODE 3 : LE PRÉSIDENT EST MORT

Avec ce troisième épisode, on rentre dans le vif du sujet (blague eyldarin – ou parisienne, c'est selon) : d'une part, les personnages vont enfin apprendre qui est réellement leur bienfaiteur et, d'autre part, ils vont commencer à pressentir qu'il y a anguille sous roche (idem), vu que des gens un peu plus puissants que les bras cassés de la Nueva Tortuga commencent à s'intéresser à leurs petites personnes.

RÉSUMÉ

Le scénario commence par l'annonce officielle de la mort de Leyran, qui arrive au milieu des préparatifs du Festival des « nouvelles comètes ». Les personnages auront un peu de temps pour enquêter sur le personnage.

Au niveau du déroulement de l'action, on va rester dans le linéaire : les festivités vont amener un gros contingent de clients, il y aura le vol et le meurtre et ensuite, il faudra courir après le coupable et récupérer ce qui a été volé.

Le déhemme peut choisir de rallonger la sauce en faisant intervenir un ou deux des ennuis propres à certains des pensionnaires (décrits dans le chapitre précédent).

FLASH SPÉCIAL

Le président Leyran Varejin, disparu de la circulation en 2245 avec les réserves stratégiques de la FEF, est donc officiellement annoncé comme mort par les médias de Terpendrë. Ce président se trouve avoir à peu près la même tête que le généreux mécène des personnages.

Surprise : un peu tout le domaine était déjà au courant, mais l'annonce pourrait inciter les personnages à enquêter sur l'histoire s'ils n'y avaient pas pensé avant.

LES NOUVELLES COMÈTES

L'autre grande nouvelle du moment, c'est le Festival des nouvelles comètes, qui va amener une foule compacte dans le système et, partant, au domaine.

Cela va impliquer des micro-événements : d'une part, plusieurs négociations commerciales ont lieu au Domaine, notamment impliquant le clan Iliarsin d'Avadi-Arag et, d'autre part, un quarteron de navigatrices originaires d'un clan stellaire venu faire la fête vont se prendre de bec avec un fêtard atalen de bonne famille, mais de mauvaise éducation, et sa cour de parasites.

Le festival est le fil conducteur de la séance.

PNJ importants

Perandar sha-Iliarsin, matriarche du clan atalen du même nom

Lysan Ervindil, agent atalen du clan Iliarsin

Daeril Veleni Kawarin, navigatrice stellaire peu conciliante

Karlin Varanestir, jet-setter atalen

LES NINJAS ATTAQUENT LA NUIT

C'est l'occasion rêvée pour une vieille adversaire de Rena Mizoguchi pour lui envoyer son bon souvenir, sous la forme d'une dizaine de tueurs à katana, peu discrets et moyennement efficaces.

Ça devrait occuper les personnages et les distraire quelque peu, pendant que des choses plus graves se trament.

PNJ important

Sakura Tetsuda, geisha vieillissante et Némésis de Rena

L'ASSASSIN TAPINE AU 21

L'événement précédent va fournir une belle diversion à un tueur à la solde des (futurs) Principautés-unies, qui va tuer Rena et son apprenti. Le but est de récupérer un des titres « originaux » du domaine pour tenter de percer à jour son mystère.

Les personnages devront tenter de retrouver la trace du tueur et de ce qu'il a volé au milieu d'une fête de tous les diables. Comme si les choses n'étaient pas assez compliquées, l'enquête implique Singapore, un clan influent et la Dame de fer.

PNJ importants

Ivrien Prakartir, milicienne atalen professionnellement inefficace

Li Soong, enquêtrice highlander de Singapore

Amren Kirdan, assassin atelen mythomane

Baltazar Rapac Sorescu, mercenaire humain retors

AVIS À LA POPULATION

L'acte final de l'épisode est la déclaration d'indépendance des Principautés-unies, annoncée à la fin du festival.

Là encore, cela n'a qu'une valeur informative, mais cela va encore plus secouer l'univers des personnages.

FLASH SPÉCIAL

Au moment où commence le troisième épisode, une nouvelle fait le tour de la Fédération des États de la Frontière : les canaux d'information officiels – et même certaines agences sérieuses – confirment la mort de Leyran Varejin, dernier président de la FEF. L'information provient de Fantir et date déjà de plusieurs mois, presque une année.

Si l'on en croit les rapports officiels, il a été pris dans une querelle amoureuse dans un bar, qui aurait dégénéré en bagarre générale, au cours de laquelle il s'est fait défoncer le crâne par un coup de tabouret. Pour plus de détails – surtout si les personnages commencent à enquêter sur ce sujet, peut-être même depuis le premier chapitre (tant qu'ils sont sur Fantir) – référez-vous au chapitre « Le domaine et son contexte ».

Les médias vont revenir longuement sur l'individu : figure à la fois adulée pour ses prises de positions éthiques et sa belle gueule et honnie pour son « casse du siècle », sa disparition avec les fonds de la Fédération, Leyran Varejin s'avère avoir à peu près la même tête que le bienfaiteur des personnages. Accessoirement, c'était un *telandil* reconnu et réputé ; c'est en partie grâce à cette réputation qu'il a été élu (et non pour avoir couché avec tous ses électeurs, comme prétendent des esprits jaloux).

NOTRE CHER DISPARU

La nouvelle ne choque que peu de pensionnaires ; beaucoup savaient déjà que l'ancien président et le propriétaire du domaine ne faisaient qu'une seule et même personne (seuls Geryn et Meren n'avaient pas fait le rapprochement, Sanar et Thalín s'en doutaient et Rena avait fait sa petite enquête) et

LES TRAÎTRES

La liste que Leyran a compilé inclut une douzaine de noms. Parmi ceux-ci, trois d'entre eux sont déjà morts : Eren Lethlanir et sa compagne Thijan Vardanir ont été tués lors de l'évacuation de Presidium et Warnerin Urandi Eirithin a terminé sa vie quelques années plus tard.

Cinq des membres du Conseil sont toujours en place : Irin et Aenar Kerbathan, Vanar Perilission, Luca Paralkan et Zherisslistariasslis ; un sixième, Maeran Iliarsin, l'est encore mais va bientôt démissionner. Enfin, Thomas Moyo, du haut de ses 93 ans, est le doyen du Conseil d'administration de la TTT, et Jargan Urithion et Belgarnar Lethlatirion se sont retirés des affaires et tiennent des rôles subalternes locaux.

l'arrivée d'héritiers implique en général un décès, au moins à un niveau officiel.

Cela n'empêche pas des épanchements lacrymaux, notamment de Watr qui part dans la forêt hurler sa peine pendant quelques heures, faisant fuir durablement la faune locale. Oliandil et Veynir, qui voulaient encore croire à une fausse nouvelle, y vont également de leur petite larme, ainsi que Geryn, qui va ensuite entreprendre de bâtir une sorte de sanctuaire floral dans un coin du jardin, autour d'un vieil arbre.

Le soir de l'annonce, tout le domaine se retrouve autour du petit sanctuaire ; Geryn sort ses liqueurs des grandes occasions et tout le monde lève son verre en hommage au « président ».

ON NE DIT PAS DU MAL DES MORTS

Les personnages, eux, risquent d'être nettement plus surpris par cette révélation. S'ils essayent de poser des questions à ceux des autres actionnaires qui semblent avoir été au courant, ceux-ci répondent de façon plutôt laconique, disant qu'il avait voulu se mettre au vert quelques siècles. À vrai dire, eux non plus n'en savent rien.

On peut imaginer que ce genre de réponse ne va pas spécialement satisfaire ceux des personnages les plus prudents (= paranoïaques). Parmi les choses qui remontent assez vite aux organes sensoriels des curieux, c'est le côté « parti avec la caisse » qui domine : Leyran a fait disparaître une grande partie des réserves stratégiques de la FEF, peu de temps avant la destruction de Presidium. C'est le genre de chose qui attise les convoitises – beaucoup de convoitises et du genre sans scrupules.

Cela dit, un certain nombre d'éléments tempèrent ces convoitises : on n'est plus à une époque où les nations accumulent des réserves stratégiques d'or ; si c'était le cas, Leyran aurait sans doute eu recours à un super-cargo pour tout évacuer. Selon les dires de Watr (qui a quitté Presidium en même temps que lui), il est parti à bord d'un petit vaisseau, avec guère plus que les vêtements qu'il avait sur le dos – un peu moins même, pour cause de bagarre avec ledit Watr.

D'autre part, même si on prend en compte une somme « raisonnable » (quelques milliards de *malin*), cet argent n'est réapparu nulle part et le domaine est loin de valoir cette somme – même à très long terme. De plus, tout laisse penser que Leyran a, depuis sa disparition, mené une vie sinon simple, du moins peu ostensible ; il a même continué sa carrière de *telandil* de façon très ponctuelle et sous un nom d'emprunt (avec la complicité de la guilde).

Au gré des enquêtes des personnages, un autre élément va bientôt apparaître : les inimitiés entre Leyran et le Conseil de

la Frontière, organe dirigeant de la FEF – ou, à tout le moins, certains de ses membres. Il y a un nombre suspectement faible d'archives directes sur ce sujet, mais Leyran a publiquement accusé le Conseil d'être, au mieux, incompétent et, au pire, corrompu. En soi, les personnages pourraient penser que ce n'est pas une grosse surprise : les autorités de la FEF n'ont pas exactement une réputation brillante dans ce domaine. C'est cependant une réputation qui date surtout de cette époque et de la conduite particulièrement catastrophique des Guerres corporatives et des incursions highlanders.

En cherchant bien, les personnages peuvent retrouver des références datant de quelques semaines avant l'invasion de Presidium en 2243 et faisant état d'une procédure de destitution engagée par Leyran et quelques-uns de ses partisans à l'encontre de plusieurs membres (non nommés) du Conseil. Or, si la plupart des membres du Conseil de l'époque sont encore en poste, soit dans le Conseil lui-même, soit dans d'autres organismes privés ou nationaux, aucun des partisans de Leyran n'est encore à un poste à responsabilités (ou même en vie) à ce jour.

CALENDRIER DES FESTIVITÉS

11 juillet 2296 : premier jour du festival ; cérémonies d'ouverture et discours officiels ; début des négociations commerciales ; le clan Wergarion organise une fête pour ses principaux clients dans le domaine.

12 juillet : fête des promotions universitaires ; grande parade des nouveaux vaisseaux et présentation des patrouilleurs de classe Dargan ; débarquement des étudiants au domaine ; arrivée des navigants au domaine, bagarre probable avec les étudiants ; attaque des yakuzas contre Rena.

13 juillet : le clan Wergarion négocie avec les représentants du clan Iliarsin au domaine ; le soir, le clan Wergarion revient négocier, cette fois avec des représentants de la FEF ; Oliandil, au bord de l'épuisement, commence une cure de sommeil.

14 juillet : la petite colonie francophone organise un « bal champêtre » au domaine, qui, selon une tradition solidement établie (Veyrin, qui est née en Nouvelle-Bourgogne, peut en témoigner), dégénère en bagarre générale ; Rena, Kim et deux clients sont assassinés par Amren Kirdan.

15 juillet : cérémonies de clôture du festival, annonce de l'indépendance des Principautés-unies.

LES NOUVELLES COMÈTES

Cela dit, les personnages ne vont pas trop avoir le temps d'y penser : l'annonce intervient alors tout le système de Terpendrë prépare le festival des « nouvelles comètes » – *Athelagar* en eyldarin – qui commence dans trois jours.

Il s'agit de festivités, sur cinq jours standard, qui entourent traditionnellement la fin des chantiers et le lancement de nouveaux vaisseaux. Qui plus est, depuis maintenant quelques *lieni*, le festival coïncide avec la fin du cycle universitaire et donc, dans la tradition atlano-eyldarin, avec l'entrée dans l'âge adulte de toute une nouvelle génération.

Autant dire qu'à peu près tous les clans stellaires qui ont Terpendrë comme port d'attache, plus un certain nombre de nomades attirés par la perspective d'une grosse fiesta, vont rappliquer à tire de voile solaire. On attend en plus beaucoup de monde cette année, notamment pour assister aux premières démonstrations des nouveaux modèles de Patrouilleurs de classe Dargan, mais également pour les foires et autres conférences qui se déroulent pour l'occasion.

ET ÇA IMPLIQUE QUOI, UNE FÊTE DANS LES CLANS STELLAIRES ?

De façon générale, ça signifie surtout que tout ce qui est non essentiel dans le système solaire ne travaille pas. À peu près toutes les industries sont fermées, idem pour les administrations ; même les services douaniers sont aux abonnés absents, mais comme les docks chôment également, les gros contrebandiers passent leur chemin. Seule la milice travaille – en théorie.

Cela signifie également qu'à peu près tous les espaces privés sont ouverts à tous et, le plus souvent, des lieux où nourriture, psychotropes divers et fluides corporels coulent à flots. Traditionnellement, un ruban de couleur accroché à la porte d'une chambre signale aux invités un lieu hors limite mais, suivant l'avancement de la fête, même cela n'est pas toujours suffisant. L'ambiance dans les lieux publics est moins licencieuse et plus sociale.

De façon générale, l'idée d'une fête implique une trêve dans les querelles entre clans. Cela n'empêche pas les bagarres (parfois mortelles), surtout dans un secteur majoritairement atalen et avec une forte proportion de Terriens ; cela dit, il est rare que ça aille très loin : Eyldar et Atlani prennent le concept de fête très au sérieux et ne se gênent pas pour maîtriser ceux qui contreviennent trop bruyamment à ses règles. La plupart des décès recensés pendant les festivités sont accidentels.

C'EST LA FÊTE AU DOMAINE

Pour le coup, l'agenda du domaine va être sérieusement surbooké et les personnages sont mis à contribution (comme tout le monde) pour préparer l'afflux de visiteurs. Une série de grandes tentes sont tendues dans les jardins et à peu près tous les matelas et coussins sont réquisitionnés pour aménager l'espace ainsi créé. On recrute également une bonne vingtaine de personnes pour servir de personnel temporaire : il va falloir nourrir et héberger toute la foule.

En tant que propriétaires, les personnages peuvent espérer garder leurs appartements, mais pas beaucoup plus ; personne n'aura le temps d'installer des serrures sur leurs portes (s'ils ont la chance d'avoir une porte), ce qui peut parfois occasionner des visites imprévues, à l'entendement sérieusement embrumé par les vins épicés et les alcools de fruit locaux.

Néanmoins, les autres pensionnaires leur demanderont s'ils ne veulent pas céder leur chambre pour des hôtes de passage et aller loger ailleurs ; ceux des personnages qui jouent le jeu gagneront quelques *kudos* de la part des pensionnaires. Il y a juste le léger détail qu'avec le festival, il n'y a que peu de chambres libres, mais il est possible de faire chambre commune.

COUCHERIES COMMERCIALES

Au milieu des réjouissances, plusieurs réunions d'affaire sont prévues entre les clans propriétaires de chantiers spatiaux et des acheteurs. Cela implique bien évidemment de mettre les clients dans de bonnes dispositions avant la signature (les clans préfèrent user d'euphémismes à base d'hospitalité bien comprise).

Une première de ces soirées est organisée le premier jour du festival par le clan Wergarion (voir épisode précédent), qui organise une petite fête autour de la partie centrale du domaine pour une sélection de clients importants.

Sont présents, outre la matriarche Ijani et son petit-fils Arnen, des représentants de plusieurs planètes de la Fédération des États de la Frontière, dont deux délégations concurrentes de Trian (l'une représentant la Fédération de Trian, l'État successeur de la présence highlander sur place), ainsi qu'une du clan Iliarsin (qui compte en son sein la matriarche Perandar sha-Iliarsin et Lysan Ervindil, dont on parle dans le chapitre « À la chasse au tueur »).

Cette fête est un événement purement social ; on n'y parle pas (officiellement) affaires, mais on profite de la nourriture et d'un spectacle de danse fort lascif, organisé par Thalin et qui inclut également Oliandil, Meren et Veynir. Pour certains clients, la fête se poursuit dans une chambre discrète, mais tout est terminé au petit matin.

KARLIN VARANESTIR

Jeune Atalan héritier d'un clan fortuné, c'est un séducteur-né qui compense un physique assez quelconque – cheveux blonds mi-longs, yeux bruns, visage un peu bancal et petite stature – par un bagout de haut vol, des fonds quasi-illimités et un goût certain pour les idées idiotes et spectaculaires.

Sans être stupide (il a réussi ses études d'ingénierie stellaire et de gestion), il a tout du fils de bonne famille qui a trop d'argent et pas assez de jugeote. Au fond, son apparence lui donne un complexe d'infériorité qu'il compense par une cour de sycophantes et amants des deux sexes particulièrement bruyante et pas sortable en bonne société.

CM : 13. Compétences – Combat 8 (armes naturelles) ; Agilité 3 ; Pilotage 8 (subluminique) ; Sciences 13 (mécanique) ; Connaissances 13 (gestion) ; Communication 13 (drague) ; Social 8 (étiquette) ; Artisanat 3 ; Artistique 3

Équipement : tenue de bonne facture, beaucoup d'argent

ÉTUDIANTS EN GOGUETTE

Assortiment d'une dizaine d'Atlani, d'Eylidar, d'Humains et quelques sang-mêlés, principalement masculins et spectaculairement éméchés.

VM : 11 ; spécialisation : études. **Équipement** : vêtements en quantité inversement proportionnelle à leur taux d'alcool dans le sang.

DAERIL VELENI KAWARIN

Eylwen avec une hérédité karlan notable – mais ne la traitez jamais de *dagorhiel* – visible par sa peau café au lait et ses cheveux très clairs, elle porte une combinaison monopiece et une tunique aux armes de son clan. Elle a surtout un fichu caractère et une certaine idée de l'honneur de son clan, qui implique beaucoup de respect sous peine de démolition en règle de la physionomie du contradicteur.

Un personnage au fait des véritables règles de l'honneur des clans stellaires peut tenter de la raisonner, mais il vaut mieux tenter la chose tôt dans la soirée : l'animal a une descente impressionnante et une perte totale de rationalité en cas d'ébriété.

CM : 14. Compétences – Combat 14 (armes naturelles) ; Agilité 14 (déograv) ; Pilotage 14 (subluminique) ; Sciences 9 (hypermécanique) ; Connaissances 4 (orientation) ; Communication 9 (drague) ; Social 4 (bureaucratie) ; Artisanat 9 (bricolage) ; Artistique 4 (danse)

Équipement : combinaison blindée *Travel* (Prot. 8/2), communicateur crypté,

NAVIGATRICES HYPOTOLÉRANTES

Groupe d'une demi-douzaine d'Atlani, Ataneylwyn et Eylwyn – peu – habillées selon les canons des clans stellaires et viscéralement attachées à leur femelle alpha, Daeril.

VM : 12 ; spécialisation : pilotage spatial. **Équipement** : très peu de vêtements, beaucoup de mauvaise foi.

Le troisième jour, Arnen revient au domaine en début de journée, puis dans la soirée, avec des clients potentiels pour des séances plus particulières et moins festives. Les deux fois, Oliandil et Thalin sont de la partie ; la première va d'ailleurs accuser une grosse fatigue les jours suivants, tandis que la seconde se plaint d'un début de tendinite dans les mains.

Tout ceci sans oublier la clientèle habituelle et le badaud de passage. Cela risque de demander pas mal de doigté (blague eyldarin, etc.) pour gérer ce petit monde, surtout lorsque les drogues récréatives coulent à flots.

RIVALITÉ INTERSTELLAIRE

Rena Mizoguchi a longtemps tenu un « salon de thé » à Los Angeles, dont la réputation a fait le tour de la diaspora. Elle doit quitter précipitamment la Terre vers 2263 lorsqu'une autre *geisha* du nom de Sakura Tetsuda, prétextant son hérédité « impure », s'allie à un clan de *yakuzas* et, après plusieurs mois de guérilla, lance un assaut en règle contre son salon. La bataille dure plusieurs heures : Rena et ses pensionnaires s'étaient préparées à cette éventualité et ne laissent à leurs agresseurs qu'un très petit tas de gravats fumants.

La vengeance de la *geisha* concurrente (qui a maintenant une septantaine d'années et tient un petit salon de thé parisien, L'Eau pâle, qui fait également club spécialisé dans le *shibari*, l'art du *bondage* japonais) et du clan *yakuza* la poursuit toujours. Rena sait qu'elle est la dernière du salon encore en vie et que, tôt ou tard, ses ennemis viendront la chercher. Le problème est qu'elle n'en a rien dit aux autres pensionnaires du domaine.

Le coup a été préparé de longue date et la période du festival a été sélectionnée comme le moment propice pour agir. Madame Testuda sait que c'est à peu près la dernière chance qui lui reste de laver son honneur. Du coup, elle a mis le paquet et envoyé une équipe d'une quinzaine de tueurs sur le coup ; au vu des tarifs de voyage vers Terpendrë, ça lui a coûté toutes ses économies, mais quand on hait, on ne compte pas.

Le problème est qu'elle n'a pas encore très bien saisi ce qu'implique d'envoyer quinze tueurs de l'autre côté de la galaxie, qui plus est dans une culture passablement différentes ; festival ou non, autant de samourais dans l'Amsterdam du XVII^e siècle seraient aussi discrets.

ÉTUDIANTS, POIL AUX DIANTS...

Après la cérémonie de fin d'études, qui a lieu le troisième jour, ce sont les étudiants en goguette qui débarquent – là encore, surtout les plus friqués ou ceux qui ont su économiser pour fêter dignement leurs diplômes.

Parmi les nouveaux promus de cette volée se trouve un certain Karlin Varanestir, un Atalen entouré d'une « cour » d'une dizaine de jeunes écerclés dans son genre. Une rumeur tenace le prétend lié d'une quelconque façon à la Couronne d'Eokard et il a certainement les finances – ainsi que la morgue – à la hauteur de cette réputation. Au domaine, il dépense sans trop compter et a même engagé Thalín pour donner une des grandes fêtes dont elle a le secret.

Sans être particulièrement méchants, les étudiants sont du genre jeunes surhormonés, avec un goût prononcé pour les blagues idiotes, les plans débiles et la consommation majeure d'alcool et de psychotropes ; la combinaison n'est pas des plus souhaitables.

... ET NAVIGANTS, POIL AUX GANTS

D'autant plus qu'à peu près dans le même temps, le domaine reçoit la visite d'officiers navigants de plusieurs vaisseaux ; là encore, au vu des tarifs, ce ne sont pas les soutiers qui peuvent se permettre la virée. Les équipages en question sont principalement eyldarin ou atalen, beaucoup sont des habitués qui connaissent les pensionnaires par leurs petits noms et qui vont sans doute regarder les personnages de travers.

En soi, ce sont des clients qui savent se tenir. En tous cas en théorie, car dans les faits, ils sont venus pour prendre du bon temps dans une atmosphère feutrée et raffinée et la pré-

sence des étudiants – et notamment celle de Karlin et de sa clique – ne cadre pas avec cette attente. Du coup, un petit groupe de navigatrices, appartenant à une flottille de voiliers solaires du clan Veleni et emmenées par Daeril Veleni Kawarin, va se lancer dans une campagne pour expulser les intrus.

Dans un premier temps, elles tenteront l'approche purement monétaire, en essayant de soudoyer les pensionnaires (et les personnages, s'ils semblent réceptifs à cette approche), pour ne s'occuper que d'elles et de leurs collègues. À moins que les personnages ne rejoignent leur camp, elles vont rapidement passer au plan B : les provocations. Le but est de pousser les étudiants au faux pas qui leur vaudra une expulsion du domaine.

Aux personnages de voir comment gérer la chose : ils peuvent choisir une approche diplomatique en envoyant les deux groupes dans des coins diamétralement opposés du domaine. Ils peuvent aussi expliquer clairement aux concernés que le premier qui moufte prend la porte, mais cela risque de créer l'effet inverse, avec des provocations répétées et amplifiées. Ce d'autant plus que s'ils tentent d'éjecter le malotru, ils risquent de se coltiner toute la bande, dont certains ont des compétences martiales non négligeables.

La menace n'a des chances de fonctionner que si on leur montre qu'on peut être beaucoup plus tordu qu'eux ; les explications rationnelles, par contre, seront moins efficaces – sinon pour permettre aux personnages de dire qu'ils ont essayé la manière douce avant d'ouvrir la boîte à baffes. On peut aussi demander à Thalín et aux autres de faire de l'excès de zèle et à Geryn de plomber leur nourriture au calmant pour éléphants.

LES NINJAS ATTAQUENT LA NUIT

Au milieu de tout cela, les personnages risquent d'avoir une surprise façon *Kill Bill* lorsqu'une dizaine d'Asiatiques en costume-cravate, armés de katanas, viennent attaquer le domaine. Ce sont les *yakuzas* engagés par Sakura Tetsuda (voir l'encadré « Rivalité interstellaire »).

S'ils sont bien équipés et raisonnablement doués au combat rapproché, des personnages un tant soit peu observateurs ou avec des contacts bien placés verront arriver la fine équipe de loin. Au reste, leur arrivée dans le système stellaire n'est pas passée inaperçue et des personnages qui auraient développé des contacts sur Terfalindar en auront peut-être entendu parler, ce d'autant plus qu'ils ont posé plein de questions sur le domaine.

Leur objectif est Rena, sauf qu'ils ne savent pas exactement où elle se trouve. Bon, le petit pavillon aménagé en style japonais, avec son jardin zen et son micro-sanctuaire shinto, n'est pas difficile à repérer, mais il est un peu au milieu du domaine, avec beaucoup de monde autour. Au moment de l'attaque, son occupante est occupée à jouer du luth (sans jeu de mot, ni eyldarin, ni japonais) pour un petit parterre d'auditeurs, dont une délégation commerciale de Singapour.

La difficulté sera de neutraliser les *yakuzas* avec un minimum de dommages collatéraux – sans, par exemple, que Veynir ne retourne chercher son artillerie de marine ou que Watr décide d'aplatir tous les sans-poils en costard, par principe de précaution. C'est d'autant plus difficile que ces derniers sont un peu du genre « la garde meurt, mais ne se rend pas » et, à moins d'être réduits à deux ou trois individus, ne fuiront pas ni se rendront. Le *yakuza* est tenace.

L'ASSASSIN TAPINE AU 21

Lors de la dernière nuit du festival, après une bagarre générale déclenchée par le bal-musette des francophones célébrant une vieille fête obscure, les personnages vont entendre un hurlement : Geryn, qui venait amener de quoi boire à Rena, découvre le carnage dans son pavillon : Rena Mizoguchi et deux clients (Weilin Chu et Sengar Vijaree, de la Rising Sun Orbital Corporation, Singapour) sont morts, décapités. Kim

LES NINJAS

En fait de ninjas, ce sont surtout des casseurs de bras à la solde des *yakuzas*, le crime organisé de la diaspora japonaise. Enfin, « coupeurs de bras » serait plus juste, vu qu'ils opèrent beaucoup au katana.

VM : 12 ; spécialité : katana. **Équipement** : costume-cravate noir blindé (+2), lunettes noires (avec vision nocturne), katana (FA +5) avec neutralisateur léger (FA +6) dans le pommeau, micro-grenades flash-bang.

Pak est encore en vie, mais pas de beaucoup ; il a également une méchante blessure à la gorge, mais a eu la présence d'esprit de se faire un pansement de fortune avant de sombrer.

Autant dire qu'à moins que les personnages ne fassent preuve de la plus extrême discrétion sur le sujet, la nouvelle va faire un certain bruit et jeter un non moins certain froid dans la clientèle. C'est une bonne occasion pour les personnages de faire montre de professionnalisme à ce sujet ; sinon, il faut s'attendre à un débarquement rapide de la milice, et de la PanSec, qui va sans doute se faire une joie de donner dans le professionnalisme bourrin, un bouclage en règle du domaine et des complications administratives.

Il faudra aussi gérer les pensionnaires ; quelqu'un comme Oliandil qui était déjà à la limite de l'épuisement physique, risque de péter un boulon dans les grandes largeurs : elle et Rena étaient très proches. Geryn est évidemment plus que choquée et Watr est mortifié ; tout le monde est très affecté. Pour des personnages un peu plus aguerris, faire un peu de soutien psychologique pour ce petit monde est une bonne idée.

MORT D'UNE GEISHA

Rena semble avoir été tuée par une arme blanche, vraisemblablement un long couteau ou une petite épée, très affûtée. Pas mal d'indices laissent à penser que les agresseurs de l'autre soir sont revenus pour la deuxième couche : un morceau de cravate arrachée, des lunettes noires brisées.

Les personnages les plus attentifs peuvent noter cependant que pas mal de détails ne collent pas, à commencer par le fait que les protagonistes étaient déjà morts lorsque l'assassin leur a tranché la tête ; cela se voit notamment à la relativement faible quantité de sang répandu et à l'absence de signes de lutte. Autre point capital : le *parsivrin* de Rena, intégré dans son peigne et dont elle ne se séparait jamais, a disparu ; il contient les actes de propriété numériques et cryptés de ses parts du domaine.

Le problème est qu'il y a beaucoup de suspects potentiels. De plus, si les personnages ne découvrent pas tout de suite la disparition du peigne, la question de la cible reste ouverte : si Kim Pak n'avait pas grand-chose à se reprocher (et, du coup, apparaît comme hautement suspect), les clients, eux, apparaissent officiellement à une délégation de Singapour et officiellement à un des multiples services secrets highlanders, le Bureau de veille industrielle.

Autant dire que c'est le genre de détails qui va mettre pas mal de piment dans toute tentative d'enquête de la part des

LI SOONG

Highlander d'apparence eurasienne au teint très mat et au visage très lisse, elle cache ses cheveux blonds cendrés sous une teinture noire de bonne qualité ; seule sa grande taille (plus de 180 cm) trahit son génotype. Elle est vêtue d'un tailleur-pantalon noir de coupe martiale et cultive un air d'efficacité obséquieuse, mais agressive.

Elle se présente comme la coordinatrice principale de la mission singapourienne et taira sa véritable affiliation et son rang de lieutenant-colonel, à part si un des personnages s'avère être d'origine highlander. Dans tous les cas, elle va mener sa propre enquête et risque de remonter assez rapidement la piste d'Amren Kirdan. Mais comme elle n'a pas de soutien, les personnages risquent de la retrouver seule face à l'assassin – ou la voir débouler au meilleur (ou au pire) moment dans la bagarre.

CM : 13. **Compétences** – Combat 13 (tir) ; Agilité 8 (discrétion) ; Pilotage 3 ; Sciences 8 (électronique) ; Connaissances 8 (gestion) ; Communication 13 (persuasion) ; Social 13 (recherche) ; Artisanat 3 ; Artistique 3

Équipement : uniforme blindé *Duelling* (**Prot.** 10/3), pistolet neutralisateur (**FA** +7), pistolet phaseur officier (caché ; **FA** +8), communicateur militaire

IVRIEN PRAKARTIR

Portant une combinaison très sobre et la tunique des miliciens de Terfalindar, cette Atalan de grande taille et de stature moyenne, aux cheveux bruns courts et aux yeux gris, cache derrière un maintien impeccable un appât du gain à toute épreuve. Il est difficile de dire, de prime abord, si sa mauvaise foi est due à une nature rigide, voire butée, ou à un intérêt personnel : c'est une attitude qu'elle maintient à dessein et qui mystifie depuis de nombreuses années ses collaborateurs.

Dans le cas des personnages, elle aura tôt fait de conclure que ce sont eux qui ont organisé l'assassinat de Rena – peut-être même sur l'instigation des autres pensionnaires – pour récupérer sa part du domaine. À toute chose, malheur est bon : si les personnages ont raté la disparition du peigne et du *parsivrin*, Ivrien le leur annoncera.

CM : 13. **Compétences** – Combat 8 (tir) ; Agilité 8 (dégrav) ; Pilotage 3 ; Sciences 8 (informatique) ; Connaissances 13 (gestion) ; Communication 13 (éloquence) ; Social 13 (recherche) ; Artisanat 3 ; Artistique 3

Équipement : tenue civile blindée *Travel* (**Prot.** 8/2), *Kerbenathan* (**FA** +7/+7), communicateur militaire

MILICIENS DE TERFALINDAR

Atlani (surtout), Humains et Eyldar composent la milice de la station. Ils sont raisonnablement bien entraînés, et se promènent le plus souvent en civil, avec un brassard ou un gilet marqué du monogramme de la station.

VM : 12 ; **spécialité :** maintien de l'ordre. **Équipement :** pistolet neutralisateur (**FA** +7), gants-taser (**FA** +2), communicateur crypté

personnages : le mélange des genres va attirer sur eux un certain nombre de noirs soupçons. Les Services secrets highlanders vont ainsi dépêcher leur contact à bord d'un des (le *Opportunity Challenger*, affilié à la RSOC) vaisseaux présents pour le festival, l'agent Li Soong.

Cela dit, dans un premier temps, c'est la milice de Silestarin qui va s'occuper de l'affaire, en la personne du si sympathique Akar Tarschen, si ce dernier n'a pas été mis hors de combat lors d'un épisode précédent. Sinon, c'est un autre

membre de la PanSec, avant que la dénommée Ivrien Prakartir de la milice « nationale » de Terpendrë, qui prend le relais. Venue de Terfalindar, elle est convaincue – moyennant finance – que les personnages sont très, très louches.

LES ENQUÊTES MOYENNEMENT POSSIBLES (AVEC PIERRE BELLEMARE)

Le (vrai) coupable circule sous le nom de Amren Kirdan ; c'est un assassin plus ou moins officiellement affilié au clan Tirmegil, un authentique « clan de l'Ombre » qui est surtout actif sur le territoire des anciennes Principautés-unies. Kirdan se fait passer pour un membre de l'entourage du fort vénérable Obrena shi-Iliarsin, un des patriarches du clan Iliarsin et chef de la délégation d'Avadi-Arag, qui jure évidemment ses grands dieux n'être au courant de rien.

C'est en partie vrai : le vol du *parsivrin* a été commandité par les dirigeants du clan Iliarsin, qui, avertis un peu avant les médias de la mort de Leyran, ont fait leur petite enquête et sont arrivés à la conclusion que le trésor se trouve, sinon au Domaine des trois sources, du moins en relation avec icelui. Ils n'ont pas jugé bon de prévenir Obrena, tout patriarche qu'il soit, pour cause d'âge plus que respectable de ce dernier (pas loin de mille ans) et des problèmes de mémoire qui viennent avec.

Cependant, leurs consignes au clan Tirmegil étaient très strictes : récupérer un *parsivrin* le plus discrètement possible, de préférence sans effusion de sang. Le clan Iliarsin n'a pas forcément envie de se mettre à dos tous les obligés du Domaine. Du coup, le pétage de plombs d'Amren ne les arrange pas du tout.

J'accuse les yakuzas

La tentation d'aller directement voir ceux des *yakuzas* qui ont été capturés la veille (ou qui ont échappé à la rafle) est sans doute très forte. Ils ont été relâchés par la Milice et cantonnés dans un hôtel près du starport de Terfalindar en attente de leur expulsion, mais au vu du bordel ambiant, on peut raisonnablement imaginer qu'il ne leur serait pas très facile de fausser compagnie à leurs anges gardiens de la Milice locale, qui ont pour tout dire un peu l'esprit ailleurs.

Sauf qu'ils n'y sont absolument pour rien. D'une part, on leur a pris tous leurs coupe-choux, jusqu'au plus petit canif. Ce qui a d'ailleurs empêché quelques suicides par *seppuku*. D'autre part, ils n'ont pas quitté les lieux, ils le jurent sur tous les tons et les miliciens (ceux qui sont à peu près lucides) confirment.

MORT QUAND MÊME

Même si, dans l'univers de Tigres Volants, la mort n'est pas forcément un état permanent, Rena avait laissé des dispositions refusant le clonage ou même toute revivification trop extrême. Dans ses dispositions, elle stipule aussi que toute sa fortune (et sa part) doit aller au Domaine.

Les deux clients pourront eux être revivifiés, mais le processus prend du temps et il est impossible de les interroger avant une bonne semaine. Idem pour Kim, sauvé par sa constitution highlander, mais qui doit garder la chambre quelques semaines.

Ils sont sérieusement mortifiés par leur échec et passablement à cran, ce qui signifie que, désarmés ou pas, ils risquent d'avoir quelques mouvements d'humeur face à des personnages un peu trop insistants ou agressifs. Qui plus est, la présence des personnages dans les parages pourrait très bien éveiller les soupçons des miliciens et offrir à Ivrien Prakartir une excuse en or pour coffrer les importuns.

À LA CHASSE AU TUEUR

Récapitulons : les personnages ont un quadruple meurtre (ou peu s'en faut) sur les bras, des Miliciens corrompus sur le dos (et, pour une fois, pas par Martin), les Services secrets highlanders en embuscade et un système stellaire en pleine fiesta. Ce n'est pas fini, mais c'est déjà un bon début.

Identifier Amren Kirdan n'est pas très compliqué : il a payé avec son code bancaire nominatif et n'a pas fait beaucoup d'efforts pour être discret à son arrivée – beaucoup plus à son départ, par contre. Les personnages observateurs peuvent d'ailleurs noter que l'individu est déjà venu au domaine par deux fois, avec la délégation Iliarsin, et en avait profité pour repérer les lieux ; l'attaque des *yakuzas* a fini par le convaincre de s'en prendre à Rena.

Du coup, il n'est pas difficile de trouver ses traces : il est arrivé avec l'entourage du clan Iliarsin et a passé pas mal de temps avec eux pour peaufiner sa couverture. En interrogeant ses anciens compagnons, les personnages peuvent apprendre qu'il semblait entretenir une relation avec Lysan Ervindil, une Ataneylwen qui accompagne (au titre de « comptable assistante, troisième rang ») le patriarche. À première vue, une sous-sous-fifre, sauf qu'elle semble avoir des moyens pas vraiment en rapport avec sa fonction, notamment un communicateur méchamment crypté.

Lysan, qui est en fait une agent du contre-espionnage du clan Iliarsin, est la personne à qui Amren doit livrer le *parsivrin*, mais elle n'a pas aimé que son agent fasse un tel carnage

pour le récupérer ; le Domaine a de l'entregent (en plus de l'entrejambe) et le clan Iliarsin n'est pas venu pour se fâcher avec une demi-douzaine de clans influents. Surtout qu'ils vont prochainement se faire assez d'ennemis comme ça.

Il était prévu à l'origine qu'Amren et Lysan ne se revoient plus avant le départ du clan, mais le quadruple assassinat et le fait que les personnages commencent à poser des questions vont forcer Lysan à changer les plans : elle demande à rencontrer Amren. L'idéal est que les personnages se méfient de quelque chose et suivent Lysan ; dans lequel cas, ils pourront entendre le ton qui monte, plusieurs explosions sourdes et voir des volutes d'un gaz vert-bleu sourdre de l'immeuble où se déroulait l'entrevue.

Dans la pièce, seule Lysan, qui avait eu le bon réflexe de se munir de filtres respiratoires, est encore en vie : ses trois gorilles sont raides morts et Amren a disparu par une trappe qui donne sur une galerie technique.

DOUBLE JEU

Amren se sait grillé auprès du clan Iliarsin ; il se doute également que le clan Tirmegil ne va pas être spécialement enthousiasmé par ses exploits. Comme il sait ce qui va se passer à la fin du festival, il décide de prendre contact avec l'ennemi. En l'occurrence, l'ennemi s'appelle Baltazar Rapac Sorescu ; il est officiellement représentant d'un consortium de transport stellaire de Caramer et, officieusement, « observateur

AMREN KIRDAN

Il est difficile de décrire précisément un individu comme Amren : il cultive l'apparence falote et inoffensive, à travers un maintien mou, des traits passe-partout et des tenues correctes, certes, mais ternes et banales. Il apparaît comme « un Atalen de taille moyenne et d'apparence moyenne ». Ce flou social est une de ses armes principales d'assassin, qui lui permettent de se glisser un peu partout sans être remarqué et, surtout, de se fondre dans la foule une fois sa mission accomplie.

Le problème est qu'Amren est fasciné par la mort d'autrui, d'autant plus qu'il est persuadé d'être lui-même immortel. La blague est que, pour un assassin, ce n'est pas un très bon combattant : il est très mauvais en tir et abhorre d'ailleurs les armes à distance. Comme il est également prudent (ou pleutre, suivant à qui on demande), il utilise surtout des poisons pour affaiblir ses adversaires.

CM : 15. **Compétences** – Combat 10 (armes de contact, esquive) ; Agilité 15 (manipulation, discrétion) ; Pilotage 5 (antigrav) ; Sciences 15 (biochimie) ; Connaissances 5 (histoire) ; Communication 10 (psychologie) ; Social 15 (étiquette, survie urbaine) ; Artisanat 10 (bricolage) ; Artistique 5 (imagerie)

Équipement : tenue civile blindée **Duelling (Prot.** 10/3), grenades à gaz, deux épées courtes (**FA** +4), dagues de jet (**FA** +2), beaucoup, mais alors beaucoup de poisons plus ou moins mortels

officieux » de la Fédération des États de la Frontière sur la station.

La FEF a beau être une nation de second rang gouvernée par une belle bande de branlos, ils ne sont pas incompetents au point d'ignorer que le clan Iliarsin grenouille depuis quelques décennies pour organiser une alliance entre divers mondes de la Frontière ou, au pire, une sécession. Sorescu, qui a derrière lui un passé conséquent de mercenaire, est là pour garder un œil sur les conspirateurs présumés ; il a avec lui un quarteron d'agents de la Dame de fer qui jouent les touristes façon « Européens en short » avec une absence de honte qui force l'admiration.

Toujours est-il que, quand Amren va le contacter, Baltazar, en grand professionnel, va faire trois choses : 1) comprendre qu'on lui parle d'un truc dont il ne sait rien – le prétendu code caché dans le *parsivrin* ; 2) faire semblant d'être parfaitement au courant quand même ; 3) gagner du temps pendant que ses séides se renseignent. Il va également rapidement comprendre que quelque chose ne tourne pas très rond dans la petite tête de l'assassin, mais on n'est pas mercenaire en FEF pendant quelques lustres sans apprendre comment gérer les psychopathes...

De leur côté, le clan Iliarsin est sérieusement mortifié, d'une part par le coup d'éclat d'Amren au Domaine, puis par le second carnage. Il est prêt à faire amende honorable auprès du Domaine (et, partant, des personnages) et les aider à retrouver Amren et, surtout, le *parsivrin*. Les personnages peuvent très bien refuser cette aide, mais ce n'est pas dans leur intérêt de faire cavalier seul ; le clan est sincère dans son repentir.

Cela dit, il y a maintenant un troisième larron dans l'histoire : la FEF. Le clan, qui n'a pas pu rater les touristes de la Dame de fer (mais qui ignore que Sorescu est derrière), va

ENQUÊTER DANS LA SÉRÉNITÉ

Autant dire que, de façon générale, la fête en cours ne va pas arranger les affaires des personnages. Le déhemme peut donc pimenter leurs investigations par moult rencontres avec des groupes de fêtards qui forment une masse compacte entre les personnages et leur objectif, un ou plusieurs dragueurs qui sont trop bourrés pour comprendre le sens du mot « non », voire une bagarre entre clans rivaux.

La bonne nouvelle, c'est qu'ils peuvent également l'utiliser en leur faveur pour échapper à des anges gardiens tenaces (miliciens ou autres). Dans tous ces cas, **survie urbaine** est la compétence à utiliser.

BALTAZAR RAPAC SORESCU

Quinquagénaire plus fringant que son apparence ne le laisse paraître, Baltazar trimbale sa grande carcasse de métis – queue de cheval et barbe façon motard sur le retour dans un costume terrien de cadre négligé – comme s'il était constamment à deux doigts de l'apoplexie, mais c'est pour mieux tromper son monde.

Il a été pendant quelques années soldat en Israël, suivi par deux décennies de mercenariat au sein de plusieurs organisations de la Coalition mercenaire où il a laissé un souvenir de compétence et de pragmatisme peu amusant, mais diantrement efficace. C'est un champion de la logistique et un bon tacticien.

CM : 14. **Compétences** – Combat 14 (tir) ; Agilité 4 (acrobatie) ; Pilotage 9 (antigrav) ; Sciences 4 (médecine) ; Connaissances 9 (gestion) ; Communication 14 (tactique) ; Social 14 (recherche) ; Artisanat 9 (bricolage) ; Artistique 3 (musique)

Équipement : tenue civile blindée *Travel* (**Prot.** 10/3), combinaison semi-rigide *Duelling* (**Prot.** 12/4), pistolet neutralisateur (**FA** +7), fulgurant automatique (**FA** +11), beaucoup de caches à matériel un peu partout

LES TOURISTES DE LA DAME DE FER

On savait que les zozos de la Dame de fer étaient souvent des touristes, ceux-ci poussent le vice jusqu'à arborer les oripeaux de cette engeance : t-shirts publicitaires délavés, casquettes de sport, shorts et sandales de randonnée, banane autour de l'embonpoint et communicateur filmant tout ce qui bouge. Sauf que c'est du flan, leur bide est en fait bidon et leurs sacs renferment un arsenal pas piqué des hannetons.

VM : 13 ; **spécialité** : jouer les touristes. **Équipement** : neutralisateurs légers (**FA** +7) et micro-grenades non létales, STLG (**FA** +10) et armures semi-rigides (+3) planquées dans leurs affaires.

noter qu'il y a de l'agitation de ce côté et va rapidement additionner deux et deux.

YOU KILLED MY GEISHA, PREPARE TO DIE !

Amren se cache du côté des docks, dans une section semi-abandonnée. Il a récupéré une vieille combinaison spatiale qui lui permettrait, par exemple, de rejoindre un vaisseau en train de quitter la station. Il est plutôt discret, sauf pour une chose : il a la sale habitude de gazer tout ce qui pourrait le déranger et la milice a déjà ramassé une demi-douzaine de macchabés dans le secteur. Si les personnages ne pensent pas à chercher ce genre de piste, le clan Iliarsin les prévendra.

Autrement, il y a toujours la possibilité de suivre les touristes. L'un d'entre eux va tenter de s'éclipser discrètement pour rencontrer Amren dans un lieu public (un bar bondé d'un des terminaux spatiaux) pour vérifier si le *parsivrin* est bel et bien un objet intéressant. Le type de cryptage suffit à l'impressionner et les deux se séparent vite, après avoir convenu d'un système de communication pour quand leur vaisseau s'en va.

Les agents vont néanmoins garder un œil sur l'assassin : ils ont pu lui glisser un virus (le bon vieux coup de la carte

de visite électronique) qui peut activer son communicateur à distance. Cela leur permet de savoir où il se trouve et, dans une moindre mesure, ce qui se passe autour de lui.

En conséquence, et ce à moins que les personnages soient très rapides et/ou discrets, dès qu'il va y avoir du grabuge, la fine équipe va se mettre en branle et troquer leur tenue de touriste pour des machines à faire mal. Les personnages devront alors se fritter les trois zozos, pour le coup bien moins inoffensifs, en plus d'Amren et ses petits produits qui ne font rire personne.

Le but final reste que les personnages récupèrent le pendentif de Rena (ses parts, selon ses dernières volontés, reviennent au domaine dans son ensemble). S'ils sont alliés, le clan Iliarsin tiendra sa promesse et ajoutera même, par la voix de son patriarche, qu'il a une dette envers le domaine.

OPTION NÉGOCIATION

Les personnages peuvent même tenter de contacter l'assassin : il se sait grillé et est prêt à se débarrasser du bijou encom-

brant pour un prix modique (quelques centaines de Mallin). Cela dit, il se méfie particulièrement des personnages, qui ont sans doute une raison directe de lui péter la physionomie de façon lente et méthodique.

À partir de là, reste à savoir s'il va y avoir trahison, de qui et comment, mais cela reste un exercice pour le déhemme, histoire de pimenter l'affaire.

AVIS À LA POPULATION

Tout à leurs affaires, les personnages vont sans doute rater l'événement majeur de la fête : au moment du départ de la parade des nouveaux vaisseaux, Obrena shi-Iliarsin annonce qu'en accord avec les gouvernements de Mugen, Isterna, Vadilar, Mithrandas, et Castarnac, Avadi-Arag annonce la reformation des Principautés-unies, leur sécession de la Fédération des États de la Frontière et invite d'autres nations, comme Amilacard et Terpendrë, à les rejoindre.

Les personnages risquent donc de changer de pays sans bouger d'un kilomètre.

ET SI...

Explorons quelques pistes alternatives.

... les personnages coincent l'assassin avant son acte ?

Soyons clair : il est prévu que Rena meure, donc s'il est possible qu'une surveillance accrue du pavillon de Rena – surtout après l'attaque des yakuzas – résulte en l'arrestation de l'assassin, il s'agira d'un assassin (un ninja, pour rester dans l'idée) et non de l'assassin – à savoir d'Amren, qui essaiera plus tard.

Je sais, c'est un peu dirigiste et le dirigisme, c'est sale, mais je prends sur moi.

... les personnages passent complètement à côté de l'enquête ?

Il arrive que les joueurs aient des jours sans ou, simplement, décident de faire confiance aux autorités – les fous ! – dans lequel cas, le déhemme peut les ramener dans la course en utilisant un des « touristes » de la Dame de fer, qui essaye de faire cavalier seul et contacte les personnages en leur proposant le *parsivrin* de Rena pour une somme intéressante.

ÉPISE 4 : RECONNAISSANCE EN FORCE

Deux mois après la déclaration d'indépendance des Principautés-unies, la situation dans la Frontière est de plus en plus tendue. Des accrochages entre vaisseaux des Principautés et de la FEF (principalement de la Dame de fer) ont lieu avec une fréquence croissante, y compris dans le système de Terpendrè ; pour le moment, il s'agit juste de manœuvres d'intimidation, mais tout le monde redoute l'escalade.

Le Haut-conseil n'a pas encore pris de décision et, pour tout dire, semble faire à peu près tout ce qui est en son pouvoir pour éviter de le faire. En conséquence, les personnages sentent bien que la situation dans le système stellaire devient de plus en plus délétère ; même quelqu'un comme Monsieur Martin semble inquiet et dans l'expectative.

RÉSUMÉ

Cet épisode représente le tournant de la campagne : à la fin de l'épisode, le sit-com va tourner au film d'aventure à grand spectacle, avec moult explosions – à commencer par celle du domaine. À la fin de cet épisode, pour donner dans le cliché le plus éculé, les personnages sont face à leur destin : c'est à eux de prendre les choses en main (sans blague eyldarin, cette fois).

Seuls ceux des pensionnaires avec lesquels ils ont noués des liens étroits (blague parisienne) et à qui ils demandent expressément de les accompagner viendront avec eux. Si le déhemme se ressent de faire monter l'intensité dramatique, il peut même faire mourir certains d'entre eux dans la bagarre. Si Oliandil ne les accompagne pas et qu'ils n'ont pas de vaisseau, elle laisse sa navette aux personnages.

RÉUNIONS AU SOMMET

Alors que la situation entre la Fédération des États de la Frontière et les Principautés-unies se tend de plus en plus, les deux nations vont tenter une négociation de la dernière chance, incognito, au domaine.

Les personnages vont également être mobilisés pour la sécurité, puis contactés séparément par les deux parties pour discuter du magot de Leyran, que tous aimeraient récupérer.

PNJ importants

Lysan Ervindil, désormais agent des Principautés-unies

Edhiran shi-Rakandar, agent de la Fédération des États de la Frontière

US Go HOME !

À peu près en même temps que les négociations, le domaine accueille – à son corps défendant – des officiers supérieurs de la task force US en vadrouille en FEF. N'ayant aucune connaissance des us et coutumes locales, ce petit monde va assez rapidement mettre les pieds dans le plat.

Les personnages vont devoir distraire ces invités qui, techniquement, sont tout de même des hôtes de marque, tout en tentant de gérer les risques d'incidents diplomatiques résultants de la présence d'officiers américains bourrés et d'une délégation secrète atlano-eyldarin (plus les crises de nerfs potentielles des autres pensionnaires, peu habitués à ce genre de clientèle).

PNJ importants

Lester Nakajima, ambassadeur américain très porté sur la chose

Destiny Warninch, capitaine du croiseur américain *Monte Cassino* et bambocheuse

Kevin Vildaranion, Ataneylda, major et commandant en second de la task force US

TOC TOC !

C'est évidemment à ce moment que déboule une force mercenaire au service de la FEF (qui n'est pas au courant), qui vient appuyer un coup d'État sur Terfalinard. La présence des Américains va pousser les mercenaires à venir les neutraliser sur le domaine – en douceur, si possible.

Dans un premier temps, les mercenaires tentent un blocus discret, mais, quand ils sont repérés, ils lancent l'assaut. Les personnages doivent évacuer le domaine avec les pensionnaires, les négociateurs et les officiers US et permettre à tout ce petit monde de rejoindre un endroit sûr.

Évidemment, voir le paragraphe précédent rapport aux officiers américains ivres (et très frustrés), il faudra aussi éviter qu'ils aillent tenter de casser la gueule, tous seuls et en slip (dans le meilleur des cas) à la horde de ferreux.

CONTRE-RÉVOLUTION

Si tout se passe comme prévu, les personnages vont être évacués et mis en lieu sûr par un bataillon de *marines*, pendant que la *task force* américaine

LA TASK FORCE AMÉRICAINE

Le *Monte Cassino* est un des engins les plus récents de la flotte stellaire nord-américaine. Selon la classification US, c'est un destroyer lourd, ce qui signifie qu'il est plus proche, en terme de puissance de feu, d'un croiseur léger, mais sans les capacités embarquées (chasseurs) ni les détecteurs à longue portée ; les experts militaires comparent volontiers les engins de cette classe à un tireur myope équipé d'un lance-roquette.

Ses trois destroyers d'escorte, l'*Arnheim*, le *Saigon* et le *Somme*, sont également des modèles récents (l'*Arnheim* est plus ancien que les deux autres, mais a été modernisé). Ce sont également des vaisseaux avec beaucoup (trop) de gros canons et pas grand-chose d'autre.

L'ensemble de la flotte embarque également en son bord deux bataillons de *NorAm Marines*, soit une cinquantaine de combattants et les deux barges d'assaut qui vont avec. Pour sa protection rapprochée et la détection à moyenne portée, la flottille compte sur une petite quantité de drones fragiles, mais bien armés et très agiles.

Les nouvelles des exploits de cette flottille dans le système de Mugen, où ils ont contribué à l'élimination d'une base de la Nueva Tortuga, ont déjà fait le tour de la Sphère – notamment grâce à l'équipe de journalistes embarqués qui se trouve à bord.

(ayant récupéré ses officiers, sinon leurs uniformes), se lance à l'attaque des agresseurs.

LA CHASSE AU TRÉSOR

Pendant les opérations, le domaine est, sinon détruit, du moins endommagé et inhabitable. Les personnages ont cependant une nouvelle mission : récupérer le magot du président.

RÉUNIONS AU SOMMET

Au niveau des affaires, après quelques semaines de calme, le domaine va recevoir des autorités de Terpendrë une demande de réservation pour une réunion impliquant une dizaine de personnes, assortie d'une demande expresse de la plus grande confidentialité. D'après les requêtes alimentaires, il n'est pas très difficile de deviner que la rencontre implique des personnalités de la FEF et des Principautés-unies.

La réunion est prévue pour trois jours, avec une option sur trois jours supplémentaires, ce qui en soi est assez rare ; le fait qu'il n'y ait aucune référence de service à caractère sexuel, ni même de réception vaguement festive est carrément exceptionnel. Qui plus est, il y a des requêtes spécifiques assez précises sur le plan de la sécurité, avec notamment des chambres aussi séparées que possible.

INVITÉS SURPRISE

Comme rien n'est simple, le domaine reçoit également une autre demande, encore moins habituelle : la recommandation d'un des clans dirigeants de Mugen (le clan Keharen) pour l'accueil, sur un maximum de deux jours standards, des officiers supérieurs de la *task force* américaine constituée de l'USS *Monte Cassino* et de sa flottille de trois destroyers, en « mission diplomatique » dans les Principautés-unies.

Les Américains doivent arriver dans quelques jours, mais il est fort possible que les deux délégations se croisent. Au niveau de l'intendance, ce n'est pas très inquiétant : on est en période creuse, un peu tout le monde est disponible. Au niveau des requêtes des premières délégations, il va falloir ruser.

NÉGOCIATIONS DE BOUDOIR

Les deux délégations sont composées de trois personnes : les Principautés-unies ont envoyé trois femmes, Atalen et proches du clan Iliarsin, emmenées par Perandar sha-Iliarsin, que les personnages ont peut-être déjà croisé pendant le festival des nouvelles comètes. Lysan Ervindil (qui, selon comment s'est terminé l'épisode en question, a soit un rôle très subalterne, soit la charge des questions militaires) est également de la partie, ainsi que Teyvyn sha-Iliarsin, cousine éloignée de la matriarche et directrice de second rang dans la diplomatie des Principautés.

La Fédération des États de la Frontière arrive avec une plus classique délégation mixte : Edhiran shi-Rakandar est un Ataneylda membre (depuis peu) du Conseil de la Frontière et rattaché au département de politique intérieure, Keira Kakaidopolos est une des cadres supérieures au dents longues qui hantent les cénacles économiques de la FEF et Uzsstrasslitz est un Snivel qui donne l'impression d'avoir mangé l'intégralité du corpus législatif de la Frontière – intellectuellement et physiquement, tant il est massif pour un Snivel.

Officiellement – enfin, aussi officiellement que possible, dans le cadre de négociations secrètes – le but est de tenter de concilier les positions des deux nations et d'éviter que les tensions qui montent ne dégénèrent en guerre totale.

La FEF considère que deux conflits majeurs dans le même siècle, ce n'est juste pas raisonnable ; elle est prête à faire des concessions, jusqu'à la refondation d'une FEF autour de blocs interstellaires, dont les Principautés-unies seraient un

parmi d'autres. Cette dernière n'est pas prête à abandonner son indépendance – très éventuellement à la différer si ça peut éviter un gros problème, comme une invasion highlander. Elle considère que l'indépendance est un fait accompli et n'est là que pour discuter des modalités. On s'achemine donc vers un dialogue de sourds.

Les personnages, comme tous les pensionnaires du domaine, vont sentir que la tension entre les deux délégations va monter au fur et à mesure que s'avancent les négociations – ou plutôt au fur et à mesure qu'elles ne vont nulle part. Personne n'a réellement le cœur (ou le reste) à profiter des services et les gens sont nerveux.

DES SOUS !

Cela dit, il y a une raison secondaire à la présence des négociateurs dans le domaine : les deux camps ont entendu parler

de l'héritage de feu le président et se doutent que ses héritiers doivent savoir quelque chose. Si les personnages ne se sont pas encore intéressés à la chose, c'est peut-être le moment pour eux de se renseigner, d'ailleurs...

Un des éléments sur lequel les deux camps sont d'accord, c'est pour entamer les premières négociations en commun. C'est donc ensemble que les deux chefs de délégation demanderont à parler à deux représentants du domaine – pour bien faire, un PJ et un PNJ (Oliandil, par exemple).

Cela ne va pas empêcher les discussions en sous-main, que ce soit sur l'oreiller ou ailleurs – curieux d'ailleurs comme des négociateurs si peu enclins à profiter des services du domaine vont s'empresse à se jeter dans les bras de personnages qui leur paraissent quelque peu corruptibles dans ce domaine.

Toujours est-il que le message est clair : les deux nations veulent récupérer tout ou partie du magot caché par le président. La FEF en revendique l'intégralité, mais est prêt à

LESTER NAKAJIMA

Son Excellence est une sorte de super-prédateur au sourire de requin dopé aux stéroïdes. S'il approche de la soixantaine, sa dégaîne athlétique, ses cheveux à peine grisonnants et son teint hâlé et des costumes sur mesure font qu'il en paraît facilement quinze de moins. Il a le contact facile ; il parle couramment l'atalen, a de bonnes notions d'eyldarin et sait comment mettre ses interlocuteurs à l'aise.

C'est également une blague eyldarin : son appétit sexuel et sa bisexualité affichée sont légendaires et lui ont déjà valu deux divorces et les gros titres des médias à scandale. Visiblement, c'est une combinaison qui a un certain succès auprès des populations visitées et les réussites de la mission américaine doivent beaucoup à ses talents.

Ses frasques et ses caprices à bord du *Monte Cassino* lui valent certaines inimitiés au sein de l'équipage. La capitaine fait beaucoup d'efforts pour rester professionnelle avec lui, mais il l'agace et l'attire à la fois, ce qui la rend irascible à son endroit.

CM : 15. Compétences – Combat 10 (armes de tir, esquive) ; Agilité 5 (nage) ; Pilotage 10 (voiture) ; Sciences 5 (médecine) ; Connaissances 5 (gestion, histoire) ; Communication 15 (éloquence, psychologie) ; Social 15 (étiquette) ; Artisanat 10 (gastronomie) ; Artistique 15 (chant)

Équipement : costume civil blindé *Travel* (**Prot.** 8/2), pistolet neutralisateur (**FA** +7), communicateur militaire

DESTINY WARNINCH

Originaire d'une famille modeste de la Fédération pétrolière américaine, le capitaine Warninch incarne, du haut de son physique afro-américain, le Rêve américain. Les cheveux noirs coupés courts, les yeux bruns et une peau café au lait avec pas beaucoup de lait, elle a très fière allure dans le justaucorps de son uniforme de parade blanc !

À la ville, c'est autre chose : Destiny est plutôt du genre impulsive et délurée. Son dossier militaire, certes professionnellement excellent, comporte un certain nombre de taches : c'est une hédoniste qui s'est souvent retrouvée impliquée (à son corps pas défendant du tout) dans des bacchanales d'anthologie.

Pour le moment, elle est très déçue ; elle s'attendait à quelque chose de plus sexe et surtout eu droit à des réunions diplomatiques. Autant dire qu'elle compte sur son séjour au domaine pour se rattraper. En attendant, elle passe sa rage sur pirates, bandits et autres éléments de décor ; comme elle fait également partie des personnes qui s'ennuient facilement, ses subordonnés la soupçonnent de chercher les ennuis plus que de raison.

CM : 15. Compétences – Combat 10 (armes de tir, armes lourdes) ; Agilité 15 (déograv) ; Pilotage 10 (antigrav, subluminaire) ; Sciences 5 (électronique) ; Connaissances 15 (astrologie) ; Communication 15 (éloquence, tactique) ; Social 5 (bureaucratie) ; Artisanat 10 (bricolage) ; Artistique 5 (comédie)

Équipement : uniforme blindé *Duelling*, pistolet *POWER.S.A.W.*, communicateur militaire

KEVIN VILDARANION

Le major Vildaranion est un des rares Eyldar (Ataneylda, pour être précis) à avoir la nationalité texane. De taille moyenne, il essaye d'endurcir ses traits fins (notamment à l'aide d'une barbe qui pousse trop lentement à son goût) et à étoffer quelque peu sa silhouette pour être accepté par ses subalternes qui, dans les bons jours, le surnomment « Spock » et, dans les mauvais jours, « taffole ». Le fait qu'il soit également végétarien, qu'il ne boive que très rarement de l'alcool et que, s'il aime bien les filles, il soit objectivement plus attiré par les garçons n'arrange rien à sa popularité.

S'il est un homme de beaucoup de talents, il n'excelle réellement dans aucun : c'est un stratège honorable, un tacticien correct et se débrouille plutôt bien avec les méandres administratifs. Il voue également une adoration presque malsaine à sa supérieure, dont il a inconsciemment tendance à singer les manières.

CM : 14. Compétences – Combat 4 (armes lourdes) ; Agilité 14 (déograv) ; Pilotage 4 (subluminaire) ; Sciences 9 (hypermécanique) ; Connaissances 9 (survie) ; Communication 14 (tactique) ; Social 14 (bureaucratie) ; Artisanat 4 (gastronomie) ; Artistique 9 (imagerie)

Équipement : uniforme blindé *Duelling* (**Prot.** 7/2), pistolet neutralisateur (**FA** +7), communicateur militaire

LE MAGOT

Il est possible qu'à ce stade de l'histoire, les personnages ne connaissent rien de cette histoire de magot caché, sinon la légendaire histoire du dernier président de la Fédération des États de la Frontière qui s'est barré avec la caisse, peu avant la chute de Presidium en 2245.

Si Leyran était effectivement le dernier président de la FEF, comme tout semble l'indiquer, ce dernier n'a jamais mentionné quoi que ce soit à qui que ce soit. Oliandil et ses collègues ne peuvent guère dire autre chose que Leyran a toujours considéré le Domaine des trois sources comme son héritage et rien d'autre.

La réponse se trouve en fait dans les parts du domaine ou, pour être plus précis, dans leurs représentation physique : le *parsivrin*. Ces bijoux peuvent contenir une foulditude d'information : c'est la méthode la plus courante d'identification dans la sphère culturelle atlano-eyldarin. Ceux qui renferment les parts du Domaine contiennent également un second niveau d'information en plusieurs parties cryptées ; si on rassemble un certain nombre de *parsivreni*, on peut déchiffrer un message vidéo de Leyran à ses héritiers.

Dans ce message, Leyran avoue avoir été le président qui s'est enfui en cachant l'argent de la FEF et explique également pourquoi. C'est le genre d'information qui peut faire très mal, car elle incrimine une bonne moitié du Conseil de la Frontière dans des opérations qui, au mieux, relèvent de la criminalité pure et simple et, au pire, de la haute trahison. En d'autres termes, il y a là de quoi faire tomber le gouvernement de la Frontière. Les preuves sont cachées avec le magot.

Les moyens d'accéder à l'emplacement de cette fortune sont cachés en deux endroits : « là où tout a commencé et auprès de mon seul amour », dit Leyran.

Mo-ti-vés !

Le déhemme se doit de porter au message un soin particulier, tant pour la forme que pour le fond. C'est un peu de ce message que dépendra la motivation des personnages à se lancer dans la chasse au trésor. Bien évidemment, l'appât du gain est un attrait fort, surtout chez le rôliste moyen, mais il y a d'autres cordes sur lesquelles jouer.

négocier une « prime d'inventeur » pouvant monter jusqu'à 50% de la somme si les personnages arrivent à marchander correctement. Les Principautés-unies ne veulent récupérer que la partie qui leur est due, selon des documents complexes (et abondamment trafiqués) et, pour la forme, sont bons princes pour laisser la FEF récupérer le reste, modulo la commission des personnages (jusqu'à 10% du total).

Ceci posé, les engueulades sont vives entre les deux camps, avec notamment la FEF qui ne veut rien lâcher aux Principautés-unies et ces dernières qui trouvent que 50% de commission, c'est du foutage de gueule.

US Go Home !

C'est alors que la tension est à son comble que devraient débarquer les Américains. Il y a là l'Ambassadeur, Lester Nakajima, la capitaine Destiny Warninch du *Monte Cassino*, et son second, le major Kevin Vildaranion. Les capitaines des destroyers *Arnheim*, *Saigon* et *Somme*, Thomas Morales, Meredith McGuire et Erick Liau restent avec la flottille.

Tout ce petit monde est très excité, dans tous les sens du terme : cela fait pas mal de temps qu'ils n'ont pas quitté leur vaisseau et, surtout, qu'ils ne sont pas couvés par les caméras de leur équipe de journalistes embarqués. On leur a aussi vanté le lieu dans les grandes largeurs, ils ont eu accès à la carte des

prestations et ont des desiderata bien précis (qui impliquent beaucoup de bières et d'alcool fort). Ah, ils sont armés, aussi.

Les dissuader de venir revient à tenter d'endiguer un fleuve en crue avec une couche-culotte, avec le risque supplémentaire d'un incident diplomatique inter-clanique. Ce qui implique de négocier avec les négociateurs. Ces derniers ne sont pas contents, mais comprennent le dilemme des personnages et sont prêts à jouer le jeu et passer pour des visiteurs ordinaires.

LES VACANCES DE M. GRINGO

Si vous n'avez pas saisi que c'est une recette pour catastrophe diplomatique interstellaire avec complications sexuelles, c'est que vous êtes très naïf. À part le second du *Monte Cassino*, qui sait à peu près se tenir, l'équipage US se croit dans un club de strip-tease et entend par exemple que les pensionnaires dansent pour eux. Veynir, avec son éducation terrienne, a une idée de quoi il retourne, mais il va falloir convaincre les autres et la question de la musique ne va pas arranger les choses.

À ce stade, il y a deux solutions : une explication franche et claire de comment ça se passe et, surtout, comment ça ne se passe pas, qui va créer des déceptions dans le camp américain, mais pourrait aplanir les problèmes – s'ils parviennent à comprendre de quoi il s'agit. Prévoir un logiciel de présentation avec diagrammes et points clés écrits gros (et beaucoup d'aspirine).

LES COMMANDOS

Mercenaires d'horizons divers, en majorité détachés par diverses unités de la Dame de fer qui n'en ont pas forcément parlé à leur hiérarchie, on leur a donné des fusils neutralisateurs pour le maintien de l'ordre, mais ils ont gardé leurs sulfateuses pour adulte. Ils risquent probablement d'être un peu trop enthousiastes à l'idée d'occuper un lupanar ; ce ne sont pas vraiment des gentilshommes.

VM : 12 ; spécialisation : bang ! **Équipement** : armure lourde (+5), fusil neutralisateur, armement militaire divers (fusil fulgurants, *Panzerfaust*, AMAG .20 ; FA +9-11), quelques rares armes lourdes (FA +10), pas forcément très adaptées au combat en astéroïde.

L'autre option est de laisser les Américains semer terreur et désolation dans le domaine et compter sur les pensionnaires pour les leçons de savoir-vivre ; c'est également jouable, mais ça risque de dégénérer avant que les bases ne rentrent (pas forcément dans les endroits prévus à cet effet, d'ailleurs).

À vrai dire, il y a une troisième option : que certains des personnages terriens décident de jouer le jeu et proposent leur propre spectacle de *pole dancing*.

Cela ne va sans doute pas empêcher quelques écarts, comme des tentatives de drague plus ou moins rationnelles suivant le degré d'alcool dans le sang (la capitaine décrochant le mickey en essayant de draguer Edhiran) ou des crises de nerfs de la part de pensionnaires (Geryn en tête, qui refuse tout net de faire des hamburgers ou de servir de la bière synthétique) confrontés à des gros rustres à la sensibilité de parpaings.

La bonne nouvelle, c'est que ce n'est censé durer que deux jours ; la mauvaise, c'est que ça va être plus court que ça.

TOC TOC !

C'est le moment que choisit la Coalition mercenaire pour envoyer une flotte prendre le contrôle de Terpendrë, avec beaucoup de complicités intérieures.

Il faut dire que si l'idée d'un ralliement aux Principautés-unies est plutôt bien perçue dans l'ensemble d'une population culturellement très proche des courants royalistes et traditionalistes que représente la nouvelle nation, elle ne plaît pour autant pas à tout le monde dans le système stellaire.

Pour nombre de clans, la question est de savoir s'ils préfèrent rester des acteurs mineurs dans une nation déjà bien établie ou s'ils tentent de devenir des puissances de premier plan dans un nouvel état pas forcément très stable.

Beaucoup de clans et de guildes ont des contacts très proches avec la Fédération des États de la Frontière et un certain nombre de gens pensent qu'au vu de la position de Terpendrë, enclavée assez loin dans l'espace de la FEF, une telle déci-

sion serait stratégiquement catastrophique et servirait surtout à offrir à la FEF la possibilité d'une reconquête à peu de frais – sauf pour les autochtones, qui risquent de se prendre les baffes.

De plus, il y a un noyau mou d'acteurs qui n'ont pas réellement d'opinions bien arrêtées, mais qui sont prêts à pencher là où vont les sous ou, plus prosaïquement, à être du côté de la crosse du fusil. Cela fait une belle ambiance délétère au sein de laquelle grenouillages et intrigues de palais fleurissent à tous les coins du système.

RÉVOLUTION DE PALAIS

Ce qu'il faut surtout retenir, c'est que cela fait quelques mois déjà qu'une tentative de coup d'État à Terpendrë est fomentée par une cabale proche du pouvoir en FEF (mais suffisamment distincte pour que ceux qui, au sein du Conseil de la Frontière, sont au courant puisse nier l'opération en cas de couille majeure) et, surtout, de la Coalition mercenaire. En gros, c'est un coup monté par l'aile politique de la Dame de fer.

Il est fort possible que les personnages et les pensionnaires en aient entendu des bribes, mais il est peu probable que les conspirateurs les aient impliqué dans leurs Plans Géniaux. D'une part, les pensionnaires mettent un point d'honneur à ne pas faire de politique (ce qui va sans doute leur poser quelques problèmes par la suite) et, d'autre part, tous les camps se méfient du domaine.

L'action était à l'origine censée comporter deux branches : le coup d'État en lui-même, avec prise de contrôle des lieux clés de la station et du système et neutralisation des factions pro-Principautés, et une opération militaire, emmenée par une flottille de petits vaisseaux de la Coalition mercenaire.

Ce beau plan a dû être amendé en catastrophe lorsque les conjurés ont appris l'arrivée de la task force américaine et il inclut désormais un codicille qui vise à verrouiller le domaine et, le cas échéant, neutraliser les équipages. Le but est de réaliser cette opération le plus vite et le plus proprement possible et, surtout, d'éviter un incident diplomatique avec les NAUS.

UN LUPANAR EN ÉTAT DE SIÈGE

Pour les personnages dans le domaine, le démarrage du plan va se traduire dans un premier temps par une interruption des communications avec le reste de la station et, partant, avec tout le système stellaire. Les messages laissent penser à une panne, mais il ne faut pas très longtemps à un personnage doué en **électronique** (–5, sans compter les malus culturels) ou en **informatique** pour comprendre qu'il s'agit d'un

verrouillage de haut niveau, qui ne peut être décidé que par les instances dirigeantes du système stellaire.

Les personnages avec des compétences informatiques pourront cependant noter que les canaux de diagnostic fonctionnent encore – ce qui est plutôt une bonne nouvelle, car ils sont un élément capital des systèmes de survie de l’habitat. La seule chose qui peut passer dessus, ce sont des messages textes, mais on peut s’en servir pour communiquer avec des techniciens de l’habitat et apprendre (en tous cas en partie) ce qui se passe dans le système.

Si certains des personnages étaient en dehors du domaine ou ont des bons contacts dans Silestarin, ils peuvent apprendre (ou remarquer) qu’un des cargos amarrés dans le starport vient de dégorger un cinquantaine de commandos, équipés de bric et de broc (mais du bric et du broc qui fait mal quand même), qui s’emploient à contrôler les points stratégiques de la station avec beaucoup d’enthousiasme et peu de difficultés.

La milice et la PanSec les regardent passer avec un air bovin, ce qui s’explique peut-être par la différence de force de frappe entre une dizaine de pékins armés de neutralisateurs et une horde de furieux en armure d’assaut et artillerie déraisonnable et, plus sûrement, par la somme reçue par Monsieur Martin et répercutée (en partie) à ses sous-fifres.

Un des points stratégiques, curieusement, est le point de départ du tube de transfert vers le Domaine des trois sources : cinq commandos s’y posent et installent un méchant neutralisateur d’appui derrière une barricade improvisée. Pour ceux dans le lupanar, si les personnages ne remarquent pas l’interruption des communications (ou ne tiquent pas plus que ça), la première personne qui va s’apercevoir du problème est Geryn qui, partie chercher des victuailles, va se faire tirer dessus par les commandos.

TENTER UNE SORTIE

Si les personnages pensent qu’ils ont un problème, ce n’est rien par rapport à ce qui va arriver lorsque les deux délégations et les Américains vont apprendre ce qui se passe. Cela dit, il faut graduer : les deux délégations atlani sont outrées, veulent contacter leurs gouvernements respectifs ou, à tout le moins, l’équipage de leurs vaisseaux (ce qui implique également leur détachement de sécurité) ; il y aura également des râlaçons des Principautés-unies sur le thème « vous nous avez trahis ! », mais un peu tout le monde admet que c’est improbable et que, de toute façon, ce n’est pas le moment d’en discuter.

Les Américains, sans grande surprise, vont être beaucoup plus durs à gérer, notamment parce qu’ils sont partis pour attaquer le point de contrôle ennemi – avec leurs organes sexuels respectifs et un couteau (pour les quatre), si nécessaire. Le fait

est qu’ils détiennent la clé d’une force non négligeable et sont prêts à l’utiliser, avec la bénédiction des deux délégations.

Le but des Américains est de rejoindre le *Monte Cassino* et de mettre fin à cette attaque ; les délégations ont comme objectif de rejoindre leurs vaisseaux, même si celle des Principautés-unies, lorsqu’elle apprend le coup d’État en cours, cherche surtout à rallier ses troupes et mettre fin à la conspiration.

S’il n’est pas complètement impossible de surprendre les commandos (ce sont des mercenaires de la Dame de fer, pas vraiment des militaires d’élite), l’attaque frontale n’est pas forcément souhaitable : ils tiennent une guérite fortifiée à la hâte dans la station terminale du mini-métro qui mène au domaine ; ils sont cinq, mais trois sont actifs à tout moment (les deux autres se reposent dans une salle attenante, sans leur armure mais avec leurs flingues à portée de main). Qui plus est, ils peuvent facilement rameuter une bonne partie de leurs quarante autres collègues qui se baladent dans la station et à qui on a désigné le blocus du domaine comme un objectif principal.

EXFILTRATION

La deuxième option consiste à utiliser les sorties de secours et, notamment, une qui mène à un des sas externes. Normalement, ces couloirs sont mal connus des autorités de Silestarin, il est donc peu probable que les personnages y croisent des enquiquineurs, mais le déhemme peut faire intervenir une petite équipe d’éclaireurs pour pimenter les choses.

SAUVER LE DOMAINE

Dans l’absolu et d’un point de vue purement scénaristique, ce n’est pas possible. La perte – même temporaire – du Domaine est là pour provoquer une cassure, pour forcer les personnages à poursuivre le fantôme de Leyran et son trésor fabuleux. Les deux « missiles perdus » sont là pour s’en assurer.

Par contre, si les personnages agissent vite, ils peuvent éviter le bain de sang. La façon la plus simple est qu’au cours des épisodes précédents, ils aient pris un ascendant suffisant pour que s’ils ordonnent une évacuation générale des lieux, les pensionnaires obéissent et que les mercenaires trouvent un Domaine vide.

L’autre option implique d’utiliser les commandos américains pour monter un raid-éclair sur le Domaine, pendant qu’un autre groupe nettoie le reste de l’habitat. Bien évidemment, si certains des personnages restent sur les barricades, ils peuvent aussi tenir leur baraque de telle façon que les mercenaires n’y mettent même pas les pieds...

Une fois arrivés au sas, un nouveau problème se pose : comment rallier Terfalindar et/ou le *Monte Cassino* sans se faire repérer de la douzaine de petits vaisseaux (quatre destroyers, deux patrouilleurs et six chasseurs) ennemis qui patrouillent le système stellaire. Les personnages peuvent tenter d'y aller « à pied », à savoir avec les systèmes de déplacement extravéhiculaires des scaphandres de secours entreposés dans le sas, mais les scaphandres en question sont en petit nombre (cinq), peu adaptés aux tailles extrêmes et pas vraiment faciles d'utilisation pour les ceusses qui ne maîtrisent pas le déograv.

Plus facile : atteindre le starport de Silestarin, qui est surveillé par les commandos de l'intérieur, pas de l'extérieur ; les personnages ont donc une chance très raisonnable de pouvoir entrer sans être vu, par exemple pour atteindre la navette d'Oliandil (et/ou saboter les vaisseaux ennemis).

La bonne nouvelle, c'est que l'endroit n'est pas couvert par le brouillage et qu'il est donc possible, en bidouillant le système de communication d'urgence qui couvre toutes les infrastructures du système stellaire, de contacter des gens. Reste à espérer que les personnages ont réussi à se faire des relations qui ne souhaitent pas les tuer...

CONTRE-RÉVOLUTION

À moins que les personnages aient une autre idée (et sachent se montrer très convaincants), l'ambassadeur et la capitaine sont remontés comme des pendules, entre devoir militaire et frustration sexuelle, et ont une furieuse envie d'atomiser quelque chose. Il est d'ailleurs à prévoir qu'avant l'assaut final, les deux finissent par conclure quelque part, sous les commentaires blasés des pensionnaires, qui déplorent une absence totale de finesse et de technique.

Selon toute vraisemblance, les personnages vont permettre aux Américains de rejoindre leur monstre volant et rediriger les délégations vers Terfalindar. Ça ne va pas se faire sans mal, avec des poursuites dans les astéroïdes et des missiles qui passent très près. Le fait est que dès que la flottille du *Monte Cassino* va entrer en jeu, ça va moins rigoler chez les agresseurs.

LA BATAILLE DE TERPENDRÉ

Déjà, le vaisseau américain embarque une section de *NorAm Marines* : des vrais, des méchants, avec du matériel à dépeupler les chaumières *made in America* ! Il ne faudra pas beaucoup d'incitation pour que les deux barges de débarquement filent vers Silestarin pour nettoyer l'habitat de son infestation mercenaire.

Une fois ceci lancé, si les personnages sont encore avec eux, la capitaine les fait monter avec l'ambassadeur – de force, si nécessaire – à bord d'une autre navette : c'est le moment de laisser jouer les grandes personnes avec les gros jouets. Ils pourront suivre la suite de la bataille en quasi-direct grâce aux journalistes embarqués du *Monte Cassino* ; ce qui suit, en termes de jeux vidéos, est un gros *cut-scene*.

Le capitaine Warwinch déploie sa *task force* avec une certaine habitude et, il faut le dire, un brio certain ; c'est le moment de réviser vos *Honor Harrington* et balancer du jargon militaro-science-fictionnesque.

Pendant que les trois destroyers et le gros des drones éparpillent la piétaille sans bouger les oreilles, le *Monte Cassino* monte à l'assaut. À l'orée du système stellaire, le croiseur US fait face au *Death by Design*, vieux croiseur lourd highlander passablement bricolé et navire-amiral de la flottille mercenaire.

Arrivée à portée extrême, Warwinch balance tous ses missiles et les accompagne pour mieux les guider sous le feu nourri du vaisseau mercenaire. La salve américaine vaporise les moteurs du croiseur lourd (plus un bon tiers du vaisseau), mais le *Monte Cassino* n'est à ce moment plus qu'une épave, donc les quelques armes encore en état de tirer peine à réduire les dernières résistances mercenaires.

Le bilan est lourd : la capitaine Warwinch est tuée par un impact sur la passerelle au début de l'attaque ; le major Vildaranion, blessé, prend le commandement et ordonne l'évacuation vers la passerelle secondaire. Il tient encore une quinzaine de minutes avant de tomber dans les pommes et être remplacé par l'ingénieur de bord, un lieutenant-colonel au nom improbable de Sigrid Montana Yang. Une bonne moitié de l'équipage du *Monte Cassino* est hors de combat, les journalistes (planqués dans la passerelle secondaire) s'en tirent avec des blessures légères qui font encore plus vrai à l'écran.

La bataille – que les services d'information atlani, selon leur pratique traditionnelle de l'euphémisme, appelleront « l'incident de Terpendrè » – dure une bonne heure ; mais il faudra plusieurs heures à ce qui reste de l'équipage américain pour arriver à rentrer à Terfalindar sur un demi-moteur. Les survivants sont reçus par le Haut-conseil *in corpore* (ceux qui n'ont pas été embastillés pour haute trahison) et sous le nouveau étendard des Principautés-unies.

Le corps du capitaine Warwinch est renvoyé sur Terre en grande pompe.

ASSAUT SUR LE DOMAINE

Le problème est que, dans l'intervalle, les commandos mercenaires ont reçu l'ordre d'investir le Domaine. Ce qui im-

plique de le fouiller en règle, de préférence en cassant tout dans le processus.

À moins que les personnages ne fassent quelque chose pour l'empêcher, Venyr sort son **autre** panoplie qui fait mal et donne à réfléchir à ses agresseurs sur l'apparente innocence d'une maison de voyageurs eyldarin ; elle meurt les armes à la main. Kim Pak, à peine remis de ses blessures, sort également la machine à faire mal ; lui devrait encore une fois s'en tirer avec une quantité de blessures qui auraient tué un Rowaan.

De même, Watr va faire en sorte de mettre un peu tout le monde à l'abri, mais non sans prendre une quantité déraisonnable de dommages, même pour un Talvarid. Il va se retrouver dans un coma profond pendant quelques semaines. Geryn va paniquer pendant l'attaque, sujette à une remontée de méchants souvenirs vieux de trois siècles ; si personne ne s'occupe d'elle, elle va errer pendant plusieurs semaines dans les gaines techniques de la station avant d'être retrouvée, en état de choc.

Au cours de la bataille spatiale, Silestarin encaisse deux impacts nucléaires, dont un frappe non loin de l'emplacement du domaine.

FIN D'UNE ÉPOQUE

Le coup d'État de la Coalition mercenaire a échoué, non sans causer des dommages considérables au système stellaire. La tension entre FEF et Principautés-unies monte d'un cran ou deux ; du côté de la FEF, il y a aussi pas mal de remous sur le thème « pourquoi on n'a pas été prévenus ? », avec échanges de blâmes à basse altitude.

Dans la foulée, le Haut-conseil de Terpendrë se réunit et, après avoir rendu un hommage plus qu'appuyé à la *task force* américaine, il approuve le rattachement du système stellaire aux Principautés-unies.

Pour les personnages, Silestarin en général a pris des dégâts considérables et le domaine en particulier est trop endommagé pour qu'ils puissent y revenir avant un moment. De plus, ils ont un trésor à retrouver. Et plein de gens qui veulent l'accaparer.

ET MAINTENANT, OÙ ?

Le message de Leyran, « là où tout a commencé et auprès de mon seul amour », n'est pas aussi évident que ça à déchiffrer, mais dans la grande tradition atlano-eyldarin, il a laissé un indice : « là où tout a commencé » peut se traduire en atalen par le même mot qui veut également dire « source » (comme dans « à la source de toute chose »). Or, Leyran est né sur Trian, avant la guerre, et a fait ses études à Huir, ville que l'on surnomme également « la grande source » ; si les personnages ne font pas les recherches ad hoc, Oliandil peut le leur souffler.

Quant à son « seul amour », une seule personne pourrait répondre à cette question : Watr. Il est le seul qui était avec Leyran quand celui-ci a quitté Presidium à bord de l'*Ergartis* et il a été témoin de la relation entre ce dernier et Fedor shi-Garwandil. Seulement, il est dans le coma... mais gageons qu'il saura se réveiller après que les personnages aient fait les zazous sur Trian.

ET SI ?...

Explorons quelques pistes alternatives.

... les personnages épousent la cause anti-séparatiste ?

Que ce soit par intérêt ou par idéalisme, les personnages peuvent très bien pencher du côté de la FEF et donc voir d'un très mauvais œil le rattachement de Terpendrë aux Principautés-unies. Dans lequel cas, ce ne sont pas les commandos de la Dame de fer qui vont leur tomber dessus, mais ceux de la sécurité « loyaliste » de Terfalindar, Monsieur Martin se faisant une joie d'envoyer ses troupes de la PanSec réprimer les dangereux révolutionnaires.

De plus, s'ils commettent l'erreur de retenir les officiers américains, ils vont également avoir les *Marines* et leur sens de l'humour légendaire (entendez par là que personne ne l'a jamais vu en vrai) sur le dos.

... les personnages jouent les gros lâches ?

Pour préserver le Domaine, les personnages pourraient avoir l'idée de composer avec les agresseurs et leur « livrer » leurs hôtes. Même si c'est le genre de chose qui n'a jamais arrêté un perso, c'est une mauvaise idée à plein de niveaux : d'une part, cela nuit gravement à la réputation du Domaine ; ensuite les commandos vont investir le domaine et se comporter comme une force d'occupation, ce qui va attirer les contre-offensives (voir ci-dessus) ; et enfin ça va attirer sur les personnages de solides inimitiés de la part des autorités de Terpendrë.

Donc, au final, le domaine est détruit et les personnages ont une très bonne raison pour changer d'air, ce qui est le but de la manœuvre.

LA TRADITION. C'EST POUR LES CONS !

Le Domaine des trois sources a été détruit – ou en tous cas salement endommagé. Terpendrë doit gérer les conséquences du coup d'État raté.

Quant aux personnages, même s'ils peuvent espérer des alliances ponctuelles, la Fédération des États de la Frontière et les Principautés veulent mettre la main sur eux et, surtout, sur le magot.

Oh, et la Nueva Tortuga aussi.

Ah, et le Cepmes aussi, en fait.

Il serait donc temps d'aller voir ailleurs si ce fameux trésor s'y trouve.

RÉSUMÉ

Les personnages doivent se rendre sur Trian, dans l'école de *telandili* où Leyran a passé son enfance et son adolescence. Il leur faut se faire passer pour des apprentis-*telandili* pour s'introduire (ha ! ha !) dans le domaine et y chercher ce qu'y a caché Leyran. Des équipes de la FEF, des Principautés et de la Nueva Tortuga sont également sur place, cherchant la même chose.

Le but de l'épisode est que les personnages récupèrent le code, caché dans un bijou, non sans que la situation dégénère en bagarre générale, puis partent pour Caramer.

BIENVENUE À HUIR !

Les personnages vont arriver à Huir pour reconnaître le terrain. La ville, capitale d'un jeune État pas encore très bien formé, fourmille de gens interlopes et nerveux : mercenaires, espions et fonctionnaires divers, que ce soit pour le compte du Cepmes, de la Ligue stellaire ou d'autres factions.

PNJ importants

Olaf Osango, mercenaire humain discret, mais pas subtil

Isiran Akina, mercenaire atalen subtile, mais pas discrète

RETOUR À L'ÉCOLE

Pour entrer dans le domaine, il faut être *telandil* soi-même ou parrainé. La première journée est consacrée à la découverte de la vie dans une école de *telandili* : présentation aux autres élèves et aux enseignants, visite des lieux – et, pour les apprentis, examen de passage avec un des professeurs du domaine.

Ceux qui sont encore en état peuvent alors commencer à enquêter sur Leyran. Ils apprennent qu'il est arrivé très jeune au domaine, à la mort de ses parents, et a longtemps séjourné dans la section réservée aux enfants.

Il y a possibilité d'observer de loin ou de tenter l'infiltration, mais c'est nettement moins pratique (et moins drôle).

PNJ importants

Eithar Telansenil, patriarche Eylda du domaine Telansenil et *telandil*

Nairiel Andar, fille du patriarche et *telandil* aussi

Merin Lanjeron, Atalen hermaphrodite taquin, également *telandil*

Arinwen Lethlassiar, Eylwen, combattante de la Ligue stellaire et femelle alpha des étudiants

DITES BONJOUR À NOS INVITÉS

Le deuxième jour, en fin de matinée, arrivent des délégations des Principautés-unies et de la Fédération des États de la Frontière, accompagnée de quelques pontes de l'*Huiraëntur* et d'un Snivel en uniforme civil du Cepmes. Eux aussi ont droit à la visite du domaine – et se montrent particulièrement intéressés par la section des enfants.

Suite à quoi, à la nuit tombante, une grande réception se déroule dans une aire ouverte au cœur du domaine, prévue à cet effet. Débauche, libations et situations embarrassantes au menu, mais les plus attentifs des personnages notent que certains des membres des deux délégations profitent du couvert de l'obscurité pour s'écarter discrètement.

C'est à peu près à ce moment qu'arrivent des commandos, qui eux aussi commencent à enquêter plus ou moins discrètement.

PNJ importants

Tssirvisskit, Snivel au sens de l'humour bizarre et agent du Cepmes

LA MÉMOIRE DES ORIGINES

C'est au cours de cette nuit que les personnages apprennent que Leyran a laissé en souvenir le pendentif, désormais exposé dans un secteur secret du domaine.

S'en suit une course-poursuite entre les deux délégations et les personnages, avec les commandos de la Nueva Tortuga en guise de piment.

Une fois récupéré le pendentif (ou seulement ses données), il faut songer à évacuer. Cela va sans doute impliquer la navette, mais non sans avoir droit à des tirs nourris des commandos (survivants), ainsi qu'à des combattants de la Ligue stellaire très nerveux (et très bien armés).

LÀ OÙ TOUT A COMMENCÉ

Leyran Varejin est originaire de Trian et a fait ses classes au domaine Telansenil, l'école de *telandili* située non loin de Huir. Il y a passé le plus clair de sa vie d'enfant et d'adolescent, après la mort de ses parents, avant d'y revenir quelques années en tant qu'adulte pour y enseigner. C'est là qu'il a choisi de cacher une moitié du code qui permet d'arriver au magot de la FEF.

Le seul problème est que si l'école avait quitté le domaine pour s'installer dans un coin plus calme pendant la guerre, maintenant que les hostilités sont (officiellement) terminées, l'école a repris ses quartiers. Pour y entrer, il faut être *telandil* soi-même ou élève parrainé par un ancien étudiant. Ce qui signifie que certains des personnages vont devoir se faire passer comme tels.

LE DOMAINE TELANSENIL

Le domaine a été construit à flanc de falaise dans la périphérie immédiate de Huir. Son emplacement ne doit rien au hasard : selon la légende, il a été fondé peu après la colonisation de la planète par une Lydyn Telansenil, qui, touchée par la grâce, y a fait revivre un ancien culte de la déesse de l'amour en y faisant venir des *telandili* réputés. Cela fait longtemps qu'il n'y a plus de membres du clan originel, mais l'école est devenue le clan et vice versa : s'ils le souhaitent, les *telandili* les plus doués sont adoptés par le clan Telansenil – nom qui, sur Trian, est d'ailleurs devenu un nom commun synonyme de *telandil*.

Configuration

Il s'agit d'un domaine très vaste, qui couvre plusieurs hectares. La partie la plus visible est composée de multiples terrasses accrochées à une falaise d'une centaine de mètres de haut, entourée par la jungle, à une dizaine de kilomètres

EITHAR TELANSENIL

Dirigeant en titre du domaine et chef du clan Telansenil, Eithar est un Eylida à forte hérédité atalen, de taille moyenne, mais doté d'une carrure d'athlète. Des cheveux noirs bouclés serrés encadrent un visage tanné aux traits durs. Il n'aime pas se mettre en avant, d'autant plus que son hérédité atalen commence à lui poser des problèmes de mémoire.

Telandil somme toute médiocre (enfin, autant que puisse l'être un *telandil*), il est cependant très doué dans les arts martiaux et est un herboriste de renom. Il dirige le domaine de façon collégiale avec sa fille, Nairiel, et ceux des professeurs qui ont sa confiance.

CM : 14. Compétences – Combat 14 (armes de contact) ; Agilité 9 (acrobatie) ; Pilotage 4 (antigrav) ; Sciences 9 (environnement) ; Connaissances 4 (gestion) ; Communication 14 (éloquence) ; Social 9 (étiquette) ; Artisanat 9 (bricolage) ; Artistique 4 (musique) ; Arcanes 9 (éveil).

Équipement : tenue civile ; sabre très élaboré (FA +5)

NAIRIEL ANDAR

Fille naturelle d'Eithar, elle lui ressemble beaucoup : même chevelure, même teint, mais des traits un peu adoucis. C'est une ressemblance sur laquelle elle joue beaucoup, pour des raisons personnelles, mais également professionnelles : elle espère reprendre le domaine lorsque son père ne sera plus en état de le gérer.

Si elle est ambitieuse, elle est aussi et surtout très compétente ; sa réputation de *telandil* spécialisée dans l'initiation sexuelle des adolescents lui a valu des entrées chez un peu toutes les familles nobles de la planète et au-delà. Sans surprise, au domaine Telansenil, elle supervise la section des enfants.

CM : 14. Compétences – Combat 9 (armes de contact) ; Agilité 9 (acrobatie) ; Pilotage 4 (antigrav) ; Sciences 9 (médecine) ; Connaissances 14 (gestion) ; Communication 9 (éloquence) ; Social 14 (étiquette) ; Artisanat 4 (fermage) ; Artistique 4 (sculpture) ; Arcanes 9 (éveil)

Équipement : tenue civile, épée simple (FA +5), neutralisateur léger (FA +6) camouflé en bracelet

MERIN LANJERON

Atalen à l'apparence androgyne, c'est un authentique hermaphrodite par pur choix (en plus d'être *telandil*, c'est un grand maître des Arcanes de l'Éveil). Il joue beaucoup sur ses airs angéliques, cheveux blonds et traits parfaits.

À moins que les personnages ne jouent serré, Merin va assez rapidement voir clair dans leur petit jeu de soi-disant apprenti et leur en faire baver des ronds de chapeaux. Il est très taquin. Mais, quand les choses vont dégénérer, il peut être un de leurs meilleurs alliés des PJ si leurs intentions lui semblent honorables.

CM : 15. Compétences – Combat 10 (esquive) ; Agilité 10 (acrobatie) ; Pilotage 5 (antigrav) ; Sciences 10 (biochimie, médecine) ; Connaissances 10 (histoire) ; Communication 15 (drague, psychologie) ; Social 10 (étiquette) ; Artisanat 5 (confection) ; Artistique 10 (comédie) ; Arcanes 15 (Esprit, Éveil)

Équipement : tenue civile

LES GARDES DU DOMAINE

Eyldar et Atlani qui s'occupent surtout de l'entretien du domaine, mais savent également où trouver les quelques armes cachées sur le domaine. Certains (un sur cinq) sont également Arcanistes à un niveau utilisable en combat.

VM : 13 ; spécialisation : entretien. **Équipement** : fusil lance-dard (FA +3), fusil AMAG .20 (FA +9) ou pistolet neutralisateur (FA +7)

de Huir même. La plus importante, qui est également la plus basse, est accessible par une sorte de monte-charge élégant et dont le confort ne fait pas forcément oublier qu'il est en grande partie à claire voie sur la quinzaine de mètres que représente la montée.

Vue de l'extérieur, l'architecture semble en partie en ruine, mangée par des portions de jungle ; de près, on s'aperçoit que tout est organisé : la végétation est savamment entretenue pour s'enrouler autour des dômes et des terrasses, courant partiellement ou complètement les bâtiments. Les plantes exotiques aux vertus variées sont d'ailleurs un des cursus pratiqués par l'école. Les *telandili* formés dans le domaine ont une réputation de connaître les secrets de substances aphrodisiaques sans pareil.

En plus des terrasses, le domaine compte une grande étendue de couloirs et de salles sous la falaise ; une partie de ce complexe est une ancienne mine de fer (minerai très présent dans la région et qui donne sa coloration rouge à la terre et à la pierre). La plupart de ces salles ne sont pas accessibles au commun des élèves : certaines sont des lieux d'initiation pour les différents degrés de la formation de *telandil*, d'autres des lieux de culte ouverts seulement à de rares initiés. Même Oliandil, pourtant une *telandil* issue de l'école (mais jamais attirée par le côté mystique de l'enseignement), n'en connaît qu'une très petite partie.

Selon les standards atlano-eyldarin, les dispositifs de sécurité sont assez réduits. La surveillance du domaine repose principalement sur son accès difficile et son personnel, ainsi que sur des accès très bien cachés aux choses réellement importantes.

Personnel et élèves

Le domaine compte une bonne centaine de personnes, parmi lesquelles une petite cinquantaine d'apprentis *telandili* (ou supposés tels), une vingtaine de professeurs et une poignée d'invités (anciens élèves ou alliés de clan). Le reste est composé du personnel d'entretien, souvent des élèves qui n'ont plus ou moins aucune chance de devenir *telandil* un jour mais qui ne veulent ou ne peuvent quitter le domaine, et d'un trio de dirigeants, qui sont également des professeurs à l'occasion.

Le domaine Telansenil accueille des élèves de tous âges : le plus jeune à l'équivalent terrien de sept ans. Les élèves prépubères sont hébergés dans une section séparée du domaine et ont des cours qui leurs sont propres, alignés sur les standards d'éducation pour les enfants de leur âge (mais incluant aussi des leçons spécifiques à la formation de *telandil*).

De façon traditionnelle, une grande partie des tâches d'entretien du domaine sont cependant assurées par les élèves et même les professeurs. De même pour la sécurité, qui est quand même passablement simplifiée par l'accès très difficile en dehors de l'entrée principale.

Car, en sus des plantes tropicales, l'endroit cultive le secret et son service d'ordre est redoutable : ceux de ses élèves qui ont mis à profit leurs Arcanes de l'Éveil pour travailler les arts martiaux – certains sont d'ailleurs originaires de la Ligue stellaire et là plus pour cet enseignement précis que pour les cours de bagatelle avancée, mais les dirigeants du domaine se gardent bien de le dire.

En théorie, personne n'est armé, mais le domaine regorge de caches d'armes diverses (neutralisateurs, lance-dard et quelques fusils AMAG .20 qui ont connu l'*Arlauriëntur*), connues de certains professeurs et des élèves les plus doués.

BIENVENUE À HUIR !

L'arrivée dans le système de Trian ne devrait pas poser de problème majeur, sinon un contrôle orbital rendu passablement bordélique par la multitude de forces en présence dans le système (les trois nations planétaires, plus le Cepmes, la force d'interposition de l'Alliance nord-atlantique et les Highlanders, qui ont toujours quelques bases militaires dans le système) et aussi sans doute par le « pavillon » du vaisseau des personnages : personne ne sait encore trop comment gérer le nouvel État.

Les personnages peuvent tenter de poser leur vaisseau directement sur le terminal spatial de Huir, ce qui est possible mais implique des complications administratives byzantines, ou s'amarrer à une station orbitale et prendre la navette, ce qui implique juste de négocier avec une douane très méfiante (du genre à ne pas aimer l'armement personnel plus gros qu'un couteau de chasse).

ATTAQUE DE MYSTIQUE

Une des caractéristiques de Huir – cause ou conséquence de son appellation de « ville sainte » – est qu'il n'est pas rare que des visiteurs y fassent une crise mystique, un peu comme le syndrome de Jérusalem.

Si le déhemme s'en ressent, il peut demander aux personnages un **TEQ** qui, en cas d'échec, va signifier quelques heures de disparition et une illumination mystique laissée à l'appréciation des intervenants : entrée dans une secte, conversation édifiante de plusieurs heures avec un shaman Talvarid, prise de drogue, esclandre, etc.

Quoi qu'il en soit, à moins de chercher particulièrement les ennuis, ils ne devraient pas avoir de gros problèmes, sinon l'attention de beaucoup de services de renseignements plus ou moins compétents et intéressés. Le plus difficile, en fait, serait d'essayer d'arriver discrètement ; ce n'est possible qu'en prévoyant à l'avance un changement (légal ou moins légal) de pavillon et des accords avec un clan local.

GITE ET COUVERT

Une fois posés, ils auront peut-être à cœur de se trouver un logement. Comme ils ont de la thune, ce n'est pas un gros problème : même si la région autour d'Huir connaît une expansion relativement forte depuis l'indépendance de l'Huiräentur, elle a aussi été sérieusement dépeuplée par les années de guerre et il y a plein de domaines à louer pour des prix très corrects. Ça implique juste de passer une bonne journée à rendre les lieux à peu près habitables : les Eyldar ont beau construire solide, la jungle voisine a une fâcheuse tendance à l'envahissement et il faudra purger lieux et canalisations de la faune et de la flore avant que ce soit réellement viable.

Pour ceux qui veulent faire plus dans le classique, la ville compte quelques maisons de voyageurs traditionnelles et même un vieil hôtel Gabriel-Fore, un tant reconverti en centre média du gouvernement transitoire (et donc truffé de micros) et hâtivement réhabilité il y a un an et rebaptisé « Grand Hôtel Huir Palace » avec une déco à peine rénover. Le lieu est confortable et avec un service très correct, mais dans une ambiance très « fin de règne » avec uniformes highlanders défraîchis, et des portraits du Président encore présents dans quelques chambres.

L'idée générale est que les pensionnaires qui ont des contacts sur place (Sanar et Oliandil) vont reprendre langue – et plus si affinités – avec les autorités du domaine et voir comment négocier une visite. Pendant ce temps, les personnages ont quartier libre et peuvent aller humer l'atmosphère si particulière de la ville, se frotter avec les combattants de la Ligue stellaire présents sur place, discuter le bout de gras avec quelques entrepreneurs plus ou moins inspirés par les lieux et entendre les légendes qui courent sur la ville. Avec un peu de chance, ils devraient échapper à l'arrestation...

LES MONTAGNARDS SONT LÀ !

Si les personnages sont à l'hôtel ou s'ils font un petit peu attention aux bruits qui courent, ils peuvent apprendre l'arrivée d'un gros bus antigrav, sur lequel on distingue encore un peu

OLAF OSANGO

Originaire de la Fédération des hautes-terres, mais simple humain, Olaf est un métis de taille moyenne d'une grosse quarantaine d'années, cheveux et bouc argentés, avec une solide expérience du combat en jungle. Il est le plus souvent vêtu dans le pur style mercenaire local, avec quelques restes d'uniforme highlander mélangé avec des fringues civiles.

Raisonnement professionnel et très pragmatique, il n'est par contre pas très à l'aise dans un environnement qui ne soit pas la jungle ou le combat ou, de préférence, les deux. Du coup, en ville, ce n'est pas exactement un grand moment de sociabilité.

CM : 14. **Compétences** – Combat 14 (tir) ; Agilité 9 (discrétion) ; Pilotage 4 (voiture) ; Sciences 4 (médecine) ; Connaissances 14 (survie) ; Communication 14 (tactique) ; Social 9 (recherche) ; Artisanat 9 (bricolage) ; Artistique 4 (comédie)

Équipement : combinaison *Duelling* avec plaques semi-rigides (**Prot.** 12/4), écran magnétique (**Prot.** 10/1), fulgurant automatique court (**FA** +11), fusil AMAG .20 (**FA** +9), communicateur militaire

LES MERCENAIRES D'OSANGO

Mercenaires pour la plupart venant de divisions de combat de la Dame de fer et donc pas exactement au format « gendre idéal », ils sont surtout spécialisé dans les missions de repérage et de patrouille en jungle. Leur groupe a pour nom officiel « Les Anacondas », mais personne n'arrive à s'en souvenir.

VM : 13 ; **spécialisation** : jungle. **Équipement** : combinaison souple (+2), fusil AMAG .20 (**FA** +9), neutralisateurs (**FA** +8) ou lance-dard (**FA** +3)

les couleurs des transports publics de Sargranor (la capitale planétaire) et beaucoup les stigmates de multiples combats. À son bord, une petite vingtaine de mercenaires, surtout des anciens de la Dame de fer qui se sont reconvertis dans le mercenariat sérieux. Enfin, plus sérieux qu'à la Dame de fer.

À ma gauche, la Frontière

Emmenés par Olaf Osango, ils débarquent dans le même hôtel que les personnages et commencent par promptement envoyer balader la milice locale, venue au renaud quelques minutes à peine après leur arrivée. À première vue, leurs papiers sont en règle, ce qui surprend (et vexe) considérablement les autorités locales ; si les personnages demandent (discrètement) aux miliciens dépités, à leur avis, les mercenaires ont des appuis solides en haut lieu.

En effet, l'équipe a été engagée par la Fédération des États de la Frontière, via un clan qui a des accointances au sein de l'Huiräentur. Ils ne savent pas pourquoi au moment de leur arrivée, mais vont recevoir une communication chiffrée quelques heures plus tard leur expliquant leur mission : infiltrer le domaine Telansenil et surveiller les personnages. Ce qui peut être assez amusant si ces derniers décident de lier connaissance.

À ma droite, les Principautés

Une seconde équipe de mercenaires, plus discrète car d'apparence plus autochtone (= atalen), a été engagée par le clan Iliarsin pour le compte des Principautés-unies. Ce sont principalement des Atlani originaires de Listant (membres du clan Akina, emmené par Isiran Akina), alliés d'un des clans dirigeants de l'Huiraëntur (le clan Terenar) ; ils sont connus sous le nom de *Morkalis*, les Lynx noirs.

Ils ont déjà commencé leurs repérages et, s'ils sont moins nombreux que l'équipe d'Osango (à peine une douzaine), ils sont mieux préparés, mieux équipés et plus discrets. Le fait est qu'ils font couleur locale, malgré ce que les vrais autochtones désignent comme un accent « liguard ». Là encore, des personnages en goguette pourraient tomber « accidentellement » sur Isiran et quelques-uns de ses affidés pour une séance de séduction ayant pour but de poser quelques mouchards sur le naïf.

Beaucoup plus à l'ouest, la Nueva Tortuga

Enfin, Tarik Wenchan et Krajjka sont également sur place. Ils se font passer pour un couple de touristes – au grand dam de Krajjka, qui déteste cordialement l'avocat et qui doit en plus se déguiser en quelque chose d'inoffensif (ce qui en fait lui va plutôt bien et lui vaut des tentatives de dragues d'autochtones, qui déchantent très vite) – et sont dans le même hôtel que les personnages (histoire de rendre les choses encore moins simples).

Ils sont eux aussi occupés à recruter des mercenaires nettement moins recommandables grâce à leurs contacts auprès de « clans de l'ombre » locaux (le clan Ethen) et vont finir par dégouter une dizaine de gros bras pas particulièrement futés (mais bien armés, critère majeur aux yeux de Krajjka) et un turbopère caractériel. Eux aussi vont tenter l'infiltration du domaine Telansenil, avec les moyens du bord.

TIENS, VOUS ICI ?

Le déhemme taquin peut très bien organiser que la petite soirée de libre des personnages se termine dans une maison de voyageurs réputée de Huir, où les attendent les deux groupes de mercenaires et, par le plus grand des hasards, Wenchan et Krajjka – le tout sous les yeux très soupçonneux d'un petit groupe de miliciens du cru, qui commencent à penser que ça fait beaucoup de nuisibles dans leur espace vital.

La sortie risque alors de rapidement virer à la gaudriole de boulevard, à mi-chemin entre Georges Feydeau et Max Pécas : les deux équipes de mercenaires essayant de séduire

ISIRAN AKINA

Atalen originaire de Listant, elle est du genre petite et nerveuse, les cheveux blonds courts et la peau pâle ; elle porte des tenues traditionnelles, tunique et pantalon d'*edisian*, privilégiant les teintes vert profond.

Elle est à Huir depuis quelques mois et déteste le coin, qu'elle trouve trop chaud. Elle a assez facilement tendance à passer se nerfs et tapant dans les notes de frais : alcools et services sexuels en pagaille (ce qui n'est pas très gênant), mais également bagarres multiples contre d'autres équipes mercenaires ou contre les combattants de la Ligue stellaire (ce qui l'est plus).

CM : 14. **Compétences** – Combat 14 (tir) ; Agilité 9 (acrobatie) ; Pilotage 9 (antigrav) ; Sciences 4 (environnement) ; Connaissances 9 (survie) ; Communication 14 (tactique) ; Social 14 (recherche) ; Artisanat 4 (bricolage) ; Artistique 4 (imagerie)

Équipement : combinaison *Duelling* (**Prot.** 10/3), pistolet neutralisateur (**FA** +7), fusil AMAG .20 de précision (**FA** +9), communicateur militaire

LES MERCENAIRES DU CLAN AKINA

Combattants atalen dévoués à la cause de leur clan et de leur chef, qu'ils essayent de couvrir et de couvrir, même (surtout, en fait) quand elle fait des conneries. Ils font beaucoup d'efforts pour se fondre dans la population locale.

VM : 14 ; **spécialisation** : discrétion. **Équipement** : combinaison souple (+2), fusil lance-dard avec aiguilles soporifiques (**FA** +3), fusil AMAG .20 (**FA** +9)

et/ou de faire parler les personnages, tout en se surveillant parmi. Tout ceci pendant que le duo néotortuguesque essaye de se faire oublier – pas facile quand Krajjka se fait draguer par Olaf Osango – le tout sous la surveillance de miliciens de plus en plus méfiants (sans oublier les habitués du lieu, qui ont aussi tendance à séduire tout ce qui bouge).

Théoriquement, la soirée devrait se terminer en bagarre général ou en orgie. Ce n'est pas un « ou » exclusif.

RETOUR À L'ÉCOLE

Or donc, ceux des pensionnaires qui accompagnent les personnages vont assez rapidement comprendre que le domaine a repris sa vocation première d'école de *telandili* après que l'école se soit exilée de l'autre côté de la planète pendant la guerre. Du coup, il va être moins pratique que prévu d'y accéder.

Pour être plus précis, on n'y rentre que si on est un ancien élève, un professeur ou sur recommandation – d'un professeur ou d'un ancien élève, voire d'un clan allié. Dans un sens, ça tombe bien : Sanar a séjourné plusieurs années au sein de l'école, lorsqu'elle était installée de l'autre côté de la planète, et Oliandil a acquis son rang de *telandil* dans ces vieilles pierres, sous la houlette de Leyran. En poussant un peu, Thalin peut également faire jouer quelques relations claniques

pour y entrer également, mais elle est assez peu enthousiaste à jouer cette carte (cela risque de faire sauter sa couverture).

Chacun peut faire entrer une et une seule personne, comme apprenti *telandil*. Aux personnages de voir s'ils souhaitent en être ou s'ils préfèrent voir les choses de loin (avec du pop-corn). Dans l'absolu, il est préférable que certains d'entre eux acceptent de venir : c'est moins drôle sans eux. À moins que les autres personnages trouvent de quoi s'occuper (enquête externe, surveillance à distance, exploration), on peut même suggérer que ceux qui ne viennent pas de prendre le rôle d'un des pensionnaires présents (Oliandil, Sanar ou Thalín).

En cas de joueurs qui n'auraient pas l'esprit joueur

Si personne ne veut faire d'infiltration dans le Domaine, les délégations sont nettement réduites, mais les deux camps ont des commandos en attente, avec le même objectif que les personnages.

La partie souterraine du domaine Telansenil a été construite sur la base de très vieilles mines de fer ; il y a donc moyen de s'infiltrer dans le domaine sans passer par la grande porte (les mabouls peuvent également tenter l'escalade de la falaise). On est chez les Eyldar : la sécurité n'est pas vraiment très active et, pour dire vrai, le domaine est passablement inaccessible sans cela.

Le défaut de l'option mines est que c'est un vrai labyrinthe, partiellement inondé ou effondré, et c'est là qu'habitent ceux des pensionnaires du domaine qui sont adeptes du culte de la déesse – et accessoirement arcanistes taquins. Il n'est pas exclu que les personnages se fassent repérer et capturer.

LA VIE AU DOMAINE

Une fois à l'intérieur, la première journée est consacrée à la découverte de la vie dans une école de *telandili* : présentation

AGENTS INFILTRÉS (BLAGUE EYLDARIN)

Si le déhemme veut pimenter plus encore le séjour des personnages dans le domaine, il peut ajouter au mélange deux agents, un de chaque bord (politique, s'entend), activés par leurs services respectifs.

Ainsi, un des apprentis *telandil*, Aerien Lethlissandir, est une agent des Services secrets de la FEF et un des professeurs, Tyryn shi-Jirmiar, est un sympathisant des Principautés-unies ; tous deux vont tenter de marquer à la culotte (s'ils en ont encore) ceux des personnages infiltrés.

aux autres élèves et aux enseignants, visite des lieux – et, pour les apprentis, examen de passage avec un des professeurs du domaine. Pour le ou les personnages qui jouent les apprentis, ça signifie un **TCO**, un échec signifiant la perte d'un niveau de fatigue pour la soirée.

En soirée, il va également falloir négocier avec les autres apprentis, qui forment une caste raisonnablement soudée et qui voient d'un œil joueur l'arrivée de petits nouveaux – surtout s'ils sont Terriens et maîtrisent mal la langue (blague eyldarin). En gros, les corvées, c'est pour les *noobs*.

À ce petit jeu, Arinwen Lethlassiar à la tête de sa bande de cadets de la Ligue stellaire, est particulièrement vicieuse : les personnages vont devoir subir ses caprices. Comme elle vient de la Ligue stellaire, elle n'a pas beaucoup de scrupules pour traiter les subordonnés comme des serveurs. La seule chose qui pourrait l'amuser, c'est qu'on lui résiste, ce qui risque de se solder par un combat à mains nues – qui a toutes les chances de se terminer par un autre type de corps à corps.

Académique ta mère

Pour les élèves, l'activité est assez intense, surtout pour ceux qui ont l'habitude du rythme universitaire eyldarin : on est ici plus proche d'un cursus terrien (ce qui génère à la base beaucoup de grincements de jeunes dents) et, surtout, l'école a en place une discipline stricte à base d'horaires à respecter, ce qui est pour beaucoup carrément insupportable. C'est fait pour écrémer.

S'il y a des Terriens parmi les personnages infiltrés dans le domaine, ce genre de râlaçons va les faire doucement rigoler : selon leurs standards, cette école, c'est un club de vacances – avec plus de sexe. Ceux qui ont fait un service militaire verront également quelques points communs. Cela dit, ça ne signifie pas que tout va être facile pour eux : d'une part, s'ils pensent que l'ambiance du Domaine des trois sources est à la licence, on nage ici dans la débauche absolue.

D'autre part, on n'est pas non plus dans un lieu de culture un tantinet cosmopolite, mais dans un concentré autarcique de culture atlano-eyldarin traditionnel, voire conservateur (sinon nostalgique). Personne ici ne s'abaissera à parler l'anglais galactique ou à se soucier de leurs petits problèmes d'intimité. Leurs camarades, passés l'attrait de la nouveauté, vont sans doute les ostraciser à un niveau ou à un autre s'ils ne font pas des efforts d'intégration.

Il y a aussi les cours. Les bases de l'apprentissage de *telandil*, c'est le développement d'une condition physique d'athlète – et plus même, puisque cela inclut la maîtrise des Arcanes de l'Éveil, que les Eyldar et, dans une moindre mesure,

les Atlani, savent gérer au minimum à un niveau intuitif. Les cours de maintien et d'étiquette sont également une source d'amusement sans fin. Cela dit, pour beaucoup des élèves, l'apprentissage de *telandil* se mélange à leur cursus universitaire, ce qui fait qu'il y a également des cours plus classiques. Et bien sûr, l'enseignement est en eyldarin.

Le bureau des anciens élèves

Ceux qui sont encore en état de parler (sans même parler de marcher) peuvent alors commencer à enquêter sur Leyran.

Il est arrivé très jeune au domaine, à la mort de ses parents, et a longtemps séjourné dans la section réservée aux enfants ; son retour pendant la guerre est moins connu, surtout parce que peu des professeurs étaient alors présents au domaine. Seule la fille de l'actuel directeur de l'école s'en souvient encore, mais il est préférable pour l'action que les personnages ne lui parlent pas tout de suite.

Meirin ne connaît pas les détails, mais il fait partie du cercle des initiés du culte et sait que le pendentif de Leyran est dans les cavernes ; il ne le mentionnera que s'il sent qu'il peut faire confiance aux personnages ou en dernier recours.

DITES BONJOUR À NOS INVITÉS

Le deuxième jour, en fin de matinée, arrivent les deux délégations des Principautés-unies et de la Fédération des États de la Frontière, accompagnées chacune de quelques pontes de l'*Huiraëntur* et d'un Snivel en uniforme civil du Cepmes. Présentées comme des hôtes importants, elles comportent des personnalités que les personnages ont sans doute déjà rencontrées auparavant – et qui, du coup, risquent de les reconnaître.

La délégation des Principautés-unies comprend Lysan Ervindil et Kaeryn Wervandil (un *telandil* d'Avadi-Arag) ; celle de la FEF Edhiran shi-Rakandar (lui et Lysan ont d'ailleurs une liaison qu'ils essayent de garder secrète) et Soon-Ki Gavriel (un des directeurs d'une agence multimédia érotique de Trian, TriKiss, d'origine highlander). Le Snivel s'appelle Tssirviskit, mais prétend que son nom n'a aucune importance et qu'on peut l'appeler « Tsk ».

Ce dernier va prendre discrètement contact avec les personnages et les abreuver de banalités, pour conclure par un fort mystérieux « rappelez-vous qu'il y a toujours d'autres alternatives. » C'est sa manière à lui de leur signifier que, dans cette affaire, le Cepmes peut faire office d'entremetteur neutre s'ils ont des problèmes majeurs. Genre, deux nations stellaires et une organisation criminelle aux fesses...

ARINWEN LETHLISSAR

Eylwen archétypique à la peau pâle et aux cheveux presque blancs à force de blondeur, c'est la femelle alpha incontestée de la demi-douzaine de jeunes combattants de la Ligue stellaire en stage au domaine.

Arrivée peu de temps avant les personnages, elle va chercher à asseoir sa domination sur le groupe des apprentis – au sens propre du terme si nécessaire. En gros, toutes les corvées vont être pour leur pomme, avec coups de vache là où ça fait mal sans laisser de trace le cas échéant.

CM : 13. **Compétences** – Combat 13 (armes naturelles) ; Agilité 13 (discrétion) ; Pilotage 8 (antigrav) ; Sciences 3 ; Connaissances 8 (survie) ; Communication 8 (tactique) ; Social 3 ; Artisanat 13 (bricolage) ; Artistique 3

Équipement : tenue civile très simple, neutralisateur léger camouflé en bracelet (**FA** +6), communicateur militaire camouflé en torque

LES COMBATTANTS DE LA LIGUE STELLAIRE

Ce petit groupe de jeunes Eyldar fait un peu bande à part dans le groupe des apprentis ; ils ont eux aussi des tuniques simples, mais de coupe différente et parlent un eyldarin « archaïque » (celui de la Ligue stellaire).

VM : 14 ; **spécialisation** : combat. **Équipement** : tunique civile simple

Les invités aussi vont avoir droit à une entrevue avec le patriarche Telansenil. Officiellement, la délégation des Principautés est là pour nouer des relations entre le domaine Telansenil et une éventuelle future école sur Avadi-Arag et celle de la FEF cherche à monter des partenariats avec l'agence TriKiss.

Si ce dernier point mystifie quelque peu le patriarche, peu au fait des médias terriens, le premier le rend également perplexe, mais pour d'autres raisons : l'ouverture d'une nouvelle école de *telandil* ne se décide pas simplement ainsi. Il trouve donc toute l'histoire bizarre et, partant, sa fille également.

Le Snivel prétend être là comme « observateur », ce qui est un statut exact, mais abominablement flou : Trian est partiellement sous tutelle du Cepmes, ce qui laisse beaucoup de latitude à ceux qui portent ce titre. Une rapide recherche peut apprendre aux personnages que son poste au Cepmes est quelque chose comme « détaché auprès du Bureau des affaires diplomatiques, section Frontière », ce qui est tout aussi peu concluant. Des fouilles un peu plus approfondies (genre, révélées au prochain épisode) révèlent qu'il fait partie d'une équipe en charge des retombées des Guerres corporatives.

VISITES INTÉRESSÉES

Pendant la visite du domaine, les deux délégations officielles se montrent particulièrement intéressés par la section des enfants, mais Nairiel, mal à l'aise, coupe court en prétextant la reprise des cours.

Comme il faut bien la journée pour visiter le domaine Telansenil et toutes ses multiples plateformes (genoux cagneux,

s'abstenir), elle se conclut par une grande réception dans un des jardins suspendus au cœur du domaine, sur une aire ouverte prévue à cet effet ; les apprentis sont bien évidemment mis à contribution pour apporter aux invités boissons, nourriture et divertissements, sous la forme de danse et de démonstrations d'arts martiaux et autres prouesses.

Débauche, libations et situations embarrassantes au menu, mais les plus attentifs des personnages (**recherche** -5, à moins qu'ils n'y fassent spécifiquement attention) notent que certains des membres des deux délégations profitent du couvert de l'obscurité pour s'éclipser discrètement. Il s'agit de Lysan et Edhiran, qui se retrouvent à l'écart des regards pour s'engueuler, puis se lancer dans une copulation rapide, mais intense ; après séparation, ils se mettent en communication avec leurs équipes d'intervention pour lancer l'opération de fouille.

Si les personnages ont été reconnus, les deux groupes vont tomber d'accord sur la nécessité de les neutraliser en priorité.

« LUFTMÖRDER », TURBOPTÈRE CARACTÉRIEL

À l'origine, un turboprotège highlander de classe *Lifter*, prévu comme grue volante pour des chantiers de construction, cet engin est devenu *Luftmörder* après avoir été confisqué par des Rowaans et modifié par ces derniers en canonnière. Le concept était fort amusant, mais a rapidement été sujet au syndrome du porte-avion, en d'autres termes, un aimant à missiles.

Après 75 ans de service actif (dont trente ans en ateliers) et à peu près autant d'atterrissages en catastrophe, *Luftmörder* a connu une vingtaine de propriétaires et est désormais la possession d'un petit groupe de mercenaires qui sont prêts à faire n'importe quoi, pourvu que ça paie. L'engin, toujours caractériel, est désormais en grande partie désarmé, mais blindé comme un char lourd. Il manœuvre tout aussi bien, d'ailleurs.

Type : aérien. **Catégorie** : 3. **Tonnage** : 200 t. **Aménagement** : encombré (-1) ; occasion pourrie (-1).

Options de châssis (2) : gros veau (-1), blindage de guerre (2), armement défensif (1)

Propulsion : jet (1). **Options de propulsion (-2)** : lent (-1), gourmand (-1)

Équipage : 2. **Passagers** : 20 (spartiate). **Cargo** : 97 t.

Vmax : 100 m/s. **Autonomie** : 1 000 km

Cat. : (3/2/4). **PS** : 2

Prix : \$2 126 250

LES MERCENAIRES DE LA NUEVA TORTUGA

Dans le cas présent, le terme « mercenaire » désigne plus des casseurs de bras équipés à la va-vite qui ont pour ordre de neutraliser tout le monde pour pouvoir ensuite fouiller tranquille. Si le déhemme s'en ressent, il peut ajouter quelques scènes de pillage du domaine, voire une tentative de viol – brutalement interrompue par Arinwen et ses cadets.

VM : 10 ; **spécialisation** : baston pas subtile. **Équipement** : combinaison souple (+2), grenades soporifiques, fusil neutralisateur, communicateur militaire

INVITÉS SURPRISE

C'est donc à peu près à ce moment qu'arrivent les commandos pour enquêter plus ou moins discrètement. Par « plus ou moins », j'entends que les personnages risquent de croiser un nombre grandissant d'élèves ou d'employés « assoupis » à coups d'aiguilles soporifiques. Il n'est pas impossible non plus que, s'ils fouillent au mauvais endroit, ils aient eux aussi droit à la dose.

Il y a donc deux groupes de commandos, qui ont tous deux l'ordre formel de repérer et intercepter les personnages, fouiller le domaine et trouver le pendentif de Leyran tout en mettant le moins de souk possible. Autant dire que, tant qu'ils opèrent dans leur coin, ça va aller, mais quand ils viennent à se rencontrer, ça ne va pas être possible.

Pour ne rien arranger, au moment où les personnages se disent que les choses se tassent gentiment, la Nueva Tortuga arrive avec ses propres mercenaires – le modèle moins doués, mais moins subtils, du genre à débouler dans le hurlement des turbines d'un turboprotège fatigué et caractériel piloté par un Rowaan alcoolique, à descendre au bout de filins sous couverts de grenades à gaz Grododo et à zapper tout ce qui se présente à coups de fusil neutralisateur.

LA MÉMOIRE DES ORIGINES

Quand Leyran est arrivé au domaine, en 2150, il avait l'équivalent humain de 6–7 ans ; il a longtemps fréquenté la section des enfants, jusqu'à sa puberté et son transfert dans la section des apprentis (vers 2170). À peu près tous les indices peuvent laisser à penser aux personnages que ce qu'ils cherchent est là, mais ce n'est pas exactement le cas.

Certains professeurs peuvent le mentionner aux personnages (Merin, par exemple), vu qu'il est revenu dans le domaine – alors fermé en tant qu'école – pendant quelques temps. Il y a laissé un pendentif, celui qu'il a porté pendant toutes ses études au domaine et qui lui venait de ses parents ; ce dernier est désormais dans la *Noldyryn*, la « chambre de mémoire » du domaine, une sorte de salon d'honneur dédié à ses célèbres pensionnaires. C'est ce pendentif qui contient la première moitié du code, crypté au niveau moléculaire (même méthode et même chiffrage que celui dans les *parsivrimi*).

La chambre de mémoire est située dans les souterrains sous la falaise, dans une pièce qui n'est accessible qu'aux *te-landili* initiés dans les règles de l'art. Pour y accéder, il vaut mieux avoir un guide, même si des personnages doués (ou chanceux) peuvent finir par tomber sur la salle, cachée par un réseau labyrinthique et des lourdes tentures.

L'endroit est cependant protégé : par tradition, il y a toujours un *telandil* attitré qui s'y trouve, pour monter la garde et, accessoirement, nettoyer certaines pièces ou faire du travail d'archivage (c'est d'ailleurs un moyen de la trouver : c'est une des rares pièces avec un accès réseau câblé relié au reste du domaine). Bon, en fait de garde, il est surtout doué dans les arts martiaux, mais pas vraiment armé (**VM 13, spécialisation : combat à mains nues**).

La salle est une grande caverne aménagée de vitrines, lustres, tentures, mannequins portant des tenues somptueuses, le tout supportant des trésors inestimables. Ce serait dommage qu'une bagarre y éclate. Tragique, même. Enfin bon... La bonne nouvelle est que, de nouveau derrière une tenture, une sortie cachée permet aux personnages de filer discrètement.

LA FUITE AU PROCHAIN NUMÉRO

À moins que tout le monde fasse extrêmement attention, il est fort probable que la nuit au domaine Telansenil se termine par un bordel grand siècle – ce qui est un peu normal, vu le lieu –, avec des commandos qui flinguent tout ce qui bouge (et un certain nombre d'éléments de décor) par excès d'enthousiasme et l'arrivée de militaires de la Ligue stellaire, en bons voisins, venus s'assurer que leurs cadets sont encore en un seul morceau.

Si les personnages n'y pensent pas tous seuls, un de leurs accompagnants va préparer leur fuite, soit carrément en amenant la navette d'Oliandil, soit en prévoyant un antigrav discret. Dans tous les cas, le déhemme peut prévoir une course-poursuite entre des personnages sans doute fort peu vêtus et des groupes de commandos qui se tirent littéralement dans les pattes.

ET SI ?...

Explorons quelques possibilités alternatives.

... les personnages soudoient les mercenaires ?

Le mercenaire moyen étant un individu plutôt vénal et les personnages étant théoriquement truffés de thunes, ils pourraient être tentés d'acheter leurs adversaires – ou à tout le moins de se trouver des mercenaires à eux. C'est faisable, dans une certaine mesure.

Des trois groupes, celui d'Osango est le plus aisément corrompible, suivi par les bras cassés de la Nueva Tortuga ; les séides du clan Akina sont eux liés par des relations claniques complexes, il est donc moins facile de jouer la carte purement financière, mais, avec un peu d'imagination, on peut également user d'influence pour garantir, sinon un soutien, tout au moins leur indifférence.

Pour le déhemme qui doit quand même assurer une opposition crédible, la solution simple consiste à augmenter le nombre des mercenaires adverses – ou alors faire intervenir plus tôt la Ligue stellaire.

... les personnages n'infiltreront pas le domaine ?

De deux choses l'une : soit les personnages ont avec eux certains des pensionnaires, qui peuvent alors mener eux l'infiltration et leur relayer les informations, dans lequel cas le déhemme peut

choisir l'option de laisser les joueurs interpréter les *telandili* (et assimilés) et continuer ainsi.

Si les joueurs préfèrent observer le tout de loin, c'est plus chaud : pour garder un certain intérêt à cet épisode, le déhemme devra prévoir un plan B à base de course-poursuite entre les différents groupes de mercenaires en présence, avec le bijou qui change de mains plusieurs fois avant que les personnages ne l'interceptent *in extremis* et fuient Triam avec toutes les forces de défense planétaire aux fesses (ou quelque chose dans ce goût-là).

On peut même imaginer que le *corpus delicti* tombe entre les mains de la Ligue stellaire et que les personnages doivent tenter une opération séduction/infiltration auprès des autorités locales, forcément décadentes et très eyldarin, pour le récupérer.

... les personnages n'arrivent pas à récupérer le bijou ?

Le déhemme peut alors assumer qu'avec une technologie plus récente d'un demi-siècle, il est possible, avec un des deux éléments, de reconstituer en partie les informations – par exemple, la localisation de la cache, mais pas les codes pour y accéder. Ce qui n'empêchera pas d'accéder au dernier épisode, mais compliquera la vie des personnages – ce d'autant plus que les autres parties auront la même idée et obtiendront les codes, mais pas l'emplacement.

ÉPISODE 6 : EH OUI, ÇA C'EST PALACE !

Un des secrets les mieux gardés de Leyran (seul Watr est au courant) est sa liaison avec Fedor shi-Garwandil. Pour Leyran, un lien avec le sulfureux clan Garwandil aurait été un handicap politique et, pour Fedor, Leyran était une échappatoire au clan et aux machinations de Selia, la compagne de son demi-frère Lidar.

Leyran a revu Fedor une dernière fois peu de temps avant de quitter l'*Ergartis*, sur lequel il avait embarqué avec des réfugiés. Il lui a confié le deuxième morceau de code sous la forme d'une bague en or rouge et acier ; Fedor l'a transformé en chevalière aux armes de son clan et ne s'en sépare pour ainsi dire jamais.

C'est cette bague que les personnages doivent donc récupérer.

RÉSUMÉ

Cet épisode se déroule surtout à bord de l'*Ergartis*, vaisseau-casino. Les personnages doivent contacter Fedor shi-Garwandil, qui possède la seconde partie du code qui localise le trésor de Leyran. Étant chef de la sécurité du vaisseau, Fedor n'est pas la personne la plus facile à joindre.

La Nueva Tortuga, la FEF et les Principautés-unies sont toujours à la poursuite des personnages. Dans le cas présent, la FEF va passer aux grands moyens – prendre le contrôle du vaisseau.

BIENVENUE SUR L'ERGARTIS !

Si l'accès à Caramer est théoriquement plus facile que Trian, les personnages pourraient subir des tracasseries : la Coalition mercenaire est présente en force autour de la planète.

La bonne nouvelle : l'*Ergartis* est déjà en orbite ; la mauvaise : le tournoi commence dans quarante-huit heures standard. Les personnages ont donc ce laps de temps pour trouver un moyen de monter à bord ; il est capital que tous soient sur l'*Ergartis* au début du scénario – et surtout qu'ils n'en soient pas absent au moment où les choses sérieuses commencent.

TOURNOI ET POUR MOI

Une fois à bord de l'*Ergartis*, les personnages vont faire connaissance avec les autres joueurs et s'aperçoivent rapidement qu'ils ne sont pas seuls : la Nueva Tortuga et les Principautés-unies ont un agent parmi les joueurs.

Le tournoi est de très haut niveau et, à moins que les personnages soient des professionnels ou aient un énorme coup de bol, ils vont être rapidement surclassés, mais peuvent tout de même rester à bord quelques jours.

PNJ importants

Ambrose Kangé Dunstan, joueur de poker highlander aux ordres

Maître Dô, agent humain de la Nueva Tortuga

Ithin Lerdanielerintir, couverture de Lysan Ervindil à bord de l'*Ergartis*

Wyran Lerdanielerintir, garde du corps *dagorbiel* de Lysan

AMANT À EMMERDES

Pour rencontrer le fort discret chef de la sécurité de l'*Ergartis*, Fedor shi-Garwandil, la méthode la plus simple serait de faire suffisamment de foin pour que Fedor vienne s'occuper personnellement du cas, mais lui mentionner Leyran est une meilleure approche.

Un personnage plus subtil peut faire jouer ses réseaux et/ou faire copain avec l'équipage. Ce genre de manœuvre risque cependant d'attirer l'attention de Selia, épouse du capitaine et intrigante de premier rang. En fait de renseignements, le curieux pourrait fort bien se retrouver entre les mains de la dame des lieux.

PNJ importants

Selia sha-Garwandil, Eylwen intrigante, épouse du capitaine de l'*Ergartis*

Fedor shi-Garwandil, Eylde du clan Garwandil, chef de la sécurité de l'*Ergartis*

L'ERGARTIS

L'*Ergartis* et le clan Garwandil sont décrits dans le supplément *L'Ergartis, la course du loup*, mais même si je préférerais que vous l'achetiez, pour des basses raisons qui ont plus à voir avec ma mégalomanie que des considérations plus mercantiles, sa lecture n'est pas indispensable. Les informations importantes sont reprises dans ce chapitre.

PIRATERIE À CHOIX MULTIPLE

Quoi qu'il en soit, lorsque les personnages vont se retrouver face à Fedor, les agents de la FEF décident de se rendre maître du vaisseau. Aux personnages de voir ce qu'ils veulent ou peuvent faire, mais il y a fort à parier qu'ils vont se retrouver dans différents coins du vaisseau à faire le coup de feu.

Au final, l'*Ergartis* se débarrasse de ses adversaires avec un saut hyperspatial d'urgence et par l'annonce du capitaine, Lidar shi-Garwandil, qui informe les pirates qu'ils sont actuellement à une année-lumière de leurs soutiens logistiques et militaires et que seule une reddition immédiate a une petite chance de leur faire éviter le sas.

VOUS DESCENDEZ ICI !

Après de longues et complexes explications, et en admettant que les personnages n'aient pas donné dans le vicieux, Fedor leur remet – temporairement – sa chevalière, qui inclut la bague offerte par Leyran. Les personnages peuvent alors décrypter la suite de leur voyage : Presidium. Le magot n'a jamais quitté la planète capitale de la FEF !

L'*Ergartis* les pose alors à la limite du système stellaire, loin des systèmes de détection mis en place. La suite leur appartient.

CAP SUR... EUH, SUR OÙ, AU FAIT ?

Le premier problème pour les personnages est de trouver quel est ce « premier amour ». Pour tout un tas de raisons qui tiennent beaucoup à la politique (et également un peu à une notion de romantisme, façon « grandes amours contrariées », commune aux deux amants), la liaison entre Leyran et Fedor sha-Garwandil n'est pas exactement facile à découvrir.

Si les personnages s'y prennent tôt, ils peuvent avoir la réponse peu de temps après leur escapade sur Trian par différents moyens. Sinon, c'est Watr – seul témoin encore en vie de la dernière rencontre entre les deux, le dernier jour de l'évacuation de Presidium – qui peut le mentionner en sortant du coma : les personnages reçoivent un message vidéo incluant une truffe en gros plan, avec beaucoup de bandages, et le bruit des médecins essayant d'entrer dans sa chambre barricadée.

COMPLICATIONS

Si Oliandil utilise ses contacts de *telandil*, le client avec lequel elle monte à bord n'est autre qu'Ambrose Dunstan, le joueur engagé par la Nueva Tortuga, qui a trouvé qu'arriver à son bras (qui plus est payée par ses employeurs) était très classe. Il n'est pas dit que la Nueva Tortuga s'aperçoive tout de suite de qui est l'escorte de leur champion (la taille de la facture est plus importante dans l'immédiat), mais s'il est présent, Wenchan finira par le remarquer et ça va faire des remous.

Une fois ceci déterminé, reste à savoir où se trouve l'*Ergartis*. Le vaisseau erre dans l'espace de la Frontière au gré des lubies de son fort caractère capitaine ; en général, il est difficile de prévoir sa prochaine escale. Néanmoins, quelques recherches permettent aux personnages de retracer les tournois planétaires de jeux de hasard, dont l'*Ergartis* rachète parfois les droits pour les héberger en son sein. Dans le cas présent, la bonne nouvelle est que sa prochaine destination est assez facile à deviner ; la mauvaise nouvelle est qu'il s'agit de Caramer, au cœur de l'espace de la Fédération des États de la Frontière.

Bon, c'est administrativement plus accessible que Trian, mais pas forcément mieux fréquenté : c'est un peu la cour de récréation de la Coalition mercenaire en général et de la Dame de fer en particulier (un ancien de ses membres est même maire de Caramer Laeralis) et une navette immatriculée à Terpendrë – désormais officiellement en Principautés-unies – risque d'attirer des taquineries.

À moins que les personnages ne trouvent un moyen de trafiquer une fausse identification ou, de façon plus générale, une approche discrète, ils vont sans doute avoir droit à des discussions longues et pénibles avec des autorités locales plutôt taquines. Cela dit, les ennuis vont durer beaucoup moins longtemps que prévu, soudainement interrompus par ce qui semble être un ordre venu d'en haut.

Eh oui : la Fédération des États de la Frontière a tout intérêt à ce que les personnages montent à bord de l'*Ergartis*. Mais ça, les personnages ne peuvent sans doute pas le savoir.

BIENVENUE SUR L'ERGARTIS !

Ce qui est moins accessible, c'est l'*Ergartis* lui-même. Les tarifs pratiqués par le vaisseau sont suffisamment élevés pour être dissuasifs, même pour la bourse des personnages. Le statut de *telandil* d'Oliandil peut lui permettre de trouver un client à bord, mais, à moins que les personnages aient des relations cachées, c'est un peu la seule (mention spéciale à Veynir, si elle est avec les personnages, dont le passé de mercenaire à la Dame de fer la rend tricarde à bord du vaisseau). Ah, et ils arrivent sur la planète un peu moins de quarante-huit heures avant le début du tournoi.

TICKETS SIOUPLAIT !

S'il y a moyen de grimper à bord, il faut le chercher du côté du « *Caramer All-Star Poker Tournament* », dont les droits ont été acquis par le clan Garwandil et qui se déroule à bord du vaisseau. Les personnages vont donc devoir se trouver une couverture de joueur professionnel, de journaliste ou de para-

site mondain pour monter à bord, ou alors tenter de se faire engager comme extra.

Participer au tournoi implique le versement de droits d'entrée considérables – les personnages avec le niveau social **bourgeois** devraient tout juste avoir les moyens de se les payer, et encore. L'inscription inclut une cabine pour la durée du tournoi, avec un minimum de trois jours, une mise de base suffisante pour la première partie et quelques aménités (très restreintes ; les prestations de l'*Ergartis* sont hors forfait – et largement hors budget pour ceux des personnages qui ne sont pas au minimum **cousu de thunes**).

Les billets pour les seuls spectateurs sont moins chers, mais donnent droit à encore moins d'aménités ; en clair, c'est le logement seul. Comme le moindre sandwich entre dans les tarifs **bourgeois**, les moins thunés ont intérêt à prévoir un casse-croûte – ou faire comme les quelques journalistes qui couvrent l'événement et faire chauffer les notes de frais (ou piller le buffet).

Quant aux extras, au vu du peu de temps qui reste avant le début du tournoi, le plus difficile n'est pas passer l'entretien d'embauche, mais de trouver l'agence de recrutement. Le truc intéressant est que ceux des personnages qui passent par ce biais ont plus de chance de se retrouver au cœur de l'action quand les agents infiltrés de la FEF passent à l'action. Bon, à la réflexion, ce n'est peut-être pas la meilleure nouvelle de la journée.

AU FAIT, BIENVENUE À CARAMER LAERALIS !

Comme mentionné, la capitale planétaire n'est pas exactement un lieu de villégiature pour les ceusses originaires des Principautés-unies, vils traîtres sécessionnistes s'il en est. La

recherche d'un ticket d'entrée au tournoi peut également être l'occasion de se frotter avec les moins civils (ou les plus rancuniers) membres de la Coalition mercenaire.

Dans l'absolu, des personnages d'origine terrienne n'ont pas grand-chose à craindre, à moins de porter un t-shirt « J'ai visité Terpendrë et tout ce que j'en ai ramené, c'est ce stupide morceau de vaisseau pirate. » Il n'en est pas de même pour les pensionnaires qui les accompagnent, à commencer par Oliandil, qui a un méchant accent pas du coin.

Comme de mettre la main sur le précieux sésame va sans doute faire l'objet d'un bon vieux **survie urbaine** des familles, une option en cas d'échec est de ne pas mettre le personnage lui-même dans la mouise, mais qu'il se retrouve à en sortir un de ses petits camarades.

VOUS, JE VOUS AI À L'ŒIL !

Donc, monter à bord de l'*Ergartis* n'est pas très compliqué. Le faire discrètement sera plus difficile : un peu toutes les parties en présence dans cette histoire ont leurs contacts à bord et, à moins de donner dans le déguisement à grand spectacle, les émetteurs tachyoniques du vaisseau vont surchauffer au moment où les personnages poseront le pied sur le vaisseau.

Le plus dur risque en fait de ne pas être de monter à bord, mais bien d'y rester suffisamment longtemps pour y trouver Fedor. En tant que chef de la sécurité du vaisseau, il est très demandé et a su s'entourer d'un certain nombre d'assistants et d'aides de camp qui sont autant d'obstacles avant d'arriver au moyen manitou (le grand manitou étant Lidar shi-Garwandil, capitaine de l'*Ergartis*). Espérer le contacter

L'ERGARTIS EN BREF

À l'origine croiseur lourd de l'*Arlauriëntur*, l'*Ergartis* a connu plusieurs remaniements avant de devenir le paquebot rapide doublé d'un casino stellaire que l'on connaît aujourd'hui – tout en gardant une bonne partie de ses capacités offensives et défensives. Il erre dans un peu toute la Frontière, avec quelques rares incursions sur des mondes limitrophes

Le vaisseau est depuis toujours lié au clan Garwandil, dont l'actuel représentant/capitaine, Lidar, est un individu connu pour avoir un caractère de cochon et un génie tactique hors du commun. Il est connu pour avoir récemment participé à l'évacuation de Prasidean et d'en avoir conçu une haine tenace envers la Coalition mercenaire.

Doté d'un écospace que l'on dit à l'échelle de l'égo de son capitaine (il occupe près d'un tiers du vaisseau et comporte une plage, pour dire), le vaisseau compte une partie casino, des restaurants et des bars de luxe, ainsi qu'une partie paquebot de très grand luxe, dont les clients sont souvent persona non grata dans un peu toute la Sphère.

Les lieux importants sont le Copacabana Bar, troquet terrien sur la plage de l'écospace, le marais des Siyani et les jardins exotiques (= sauvages), toujours dans l'écospace, et le casino, qui comporte une partie en « plein air » (encore dans l'écospace, donc) ; les compétitions de poker ont lieu dans une vaste mezzanine au-dessus du bar. La partie hôtel du vaisseau, qui court sur deux ponts à la proue du vaisseau, comporte plusieurs suites, dont la Suite Verte (qui donne sur l'écospace) et la Suite Rouge (ultra-sécurisée) ; autant dire qu'elles sont hors de prix, même pour les personnages.

... ET HABILLÉ COMMENT ?

N'oublions pas qu'il s'agit d'un tournoi dans l'équivalent d'un hôtel de grand standing, ce qui implique – c'est indiqué sur les invitations – une tenue de soirée de rigueur. Pour un petit rush supplémentaire, les personnages vont donc devoir faire les tailleurs pour s'équiper de façon correcte.

S'ils choisissent de passer outre et de débouler au tournoi en bermudas à fleurs, balancez-leur un petit malus de 5 à leurs compétences sociales.

avant de monter est à peu près impossible ; disons que, scénaristiquement, c'est impossible.

TOURNOI ET POUR MOI

Une fois à bord de l'*Ergartis*, les personnages se voient attribués une cabine en rapport avec leurs moyens ; à la base, les participants du tournoi ont droit à une petite cabine (150 m² en style eyldarin, avec pièce d'eau pur marbre ; une misère !) ; les extras s'entassent dans des dortoirs décents, mais sans plus. Oliandil et les autres professionnels arrivent à se faire héberger dans des suites au luxe proprement ahurissant.

Dans l'agenda social qui accompagne le tournoi, celui-ci s'ouvre sur une brève cérémonie présidée par Lidar et Selia (Fedor reste à l'arrière-plan, puis file à la salle de contrôle) et une petite réception, le premier soir. C'est à ce moment que les personnages vont remarquer qu'ils ne sont pas tous seuls.

COMPÉTITION

La Nueva Tortuga a engagé un joueur professionnel, Ambrose Kangé Dunstan. Il est encadré de trois gros bras, des Atlani peu recommandables (que vous pouvez appeler Arin, Tarin et Varin) et qui ne répondent qu'à Wenchan et surtout à Krajijka (qui leur fait beaucoup plus peur) – les deux étant bien entendu du voyage. S'il leur est précédemment arrivé des misères, le responsable de la mission est un asiatique mafieux qui répond au nom de Maître Dô.

Les Principautés-unies ont également un agent parmi les joueurs : Ithin Lerdanielerintir est en apparence une noble Eylwen de très haut lignage (avec perruque claire et verres de contact foncés pour se faire passer pour beaucoup plus âgée qu'elle ne l'est), accompagnée de Wyran, sa garde du corps *dagorhiel*. En fait, Ithin est Lysan Ervindil, sous couverture ; comme elle n'y connaît absolument rien au poker, c'est Wyran qui l'assiste – sauf qu'elle n'y connaît pas grand-chose non plus.

Et Edhiran, me direz-vous ? Il s'est aussi embarqué à bord de l'*Ergartis*, mais sous l'identité d'un des majordomes du vaisseau, Pelir Ressahil. Cela dit, il n'est pas tout seul non plus : il y a à bord, sans qu'il le sache, toute une équipe de commandos de la Fédération des États de la Frontière. Le Snivel Tsk, du Cepmes, est également présent pour une raison qui échappe à tout le monde (en fait, il a payé sa place, bêtement ; la note de frais va sans douter faire hurler ses supérieurs).

Les autres compétiteurs

Dix-huit personnes participent au tournoi (voir encadré). Hormis les deux précités (Ambrose et Ithin/Lysan) et les per-

AMBROSE KANGÉ DUNSTAN

Highlander d'une quarantaine d'années aux traits africains assez marqués, il porte ses longs cheveux châtain en *dreadlocks* et est habillé avec recherche, le plus souvent d'un smoking blanc signé d'un grand couturier européen.

Ancien militaire (à l'intendance), un temps colon, il a beaucoup bourlingué et s'est forgé une réputation de redoutable arnaqueur et de joueur de poker respectable ; ce n'est cependant pas un très bon combattant. Il a de très grosses dettes, notamment envers la Nueva Tortuga, qui lui a proposé ce coup pour en régler une partie.

Comme c'est quelqu'un qui ne se laisse pas marcher sur les pieds, il souhaite profiter au maximum de son séjour sur l'*Ergartis* en faisant exploser la carte de crédit de son employeur. À vrai dire, il ne sait pas grand-chose de la raison de sa présence, sinon qu'on lui a dit de garder un œil sur les personnages.

CM : 14. **Compétences** – Combat 9 (armes naturelles) ; Agilité 9 (manipulation) ; Pilotage 4 (voiture) ; Sciences 14 (mathématiques) ; Connaissances 4 (gestion) ; Communication 14 (éloquence) ; Social 14 (jeu) ; Artisanat 4 (bricolage) ; Artistique 9 (comédie)

Équipement : costume de marque blindé *Travel* (**Prot.** 8/2), gadgets multiples camouflés, neutralisateur léger (**FA** +6), gants à générateur de choc (**FA** +5)

MAÎTRE DÔ

Seung Voh Do Dienh – Maître Dô pour les sous-fifres (c'est-à-dire tout le monde) – se définit comme un homme d'affaire. D'apparence eurasiens, plutôt grand (190 cm), s'il semble très jeune (une grosse vingtaine d'années), c'est un malfrat aguerrri. Originaire du Canada, il a très tôt fait partie de gangs de trafiquants opérant sur la Transarctique avant qu'un énième règlement de compte avec les Amérindiens ne le force à s'exiler dans la Frontière.

Officiellement, il est « l'honorable partenaire financier de M. Dunstan » ; dans les faits, c'est lui qui donne des ordres. Sauf que, dans les vrais faits, Dunstan n'en fait qu'à sa tête et l'impassible Maître Dô commence à avoir sérieusement envie de tatanner son honorable partenaire. Petit problème : contrairement à ce que laisse entendre son surnom, c'est une pince en arts martiaux...

CM : 14. **Compétences** – Combat 4 (armes de tir) ; Agilité 9 (manipulation) ; Pilotage 9 (voiture) ; Sciences 4 (électronique) ; Connaissances 14 (gestion) ; Communication 9 (persuasion) ; Social 14 (information) ; Artisanat 9 (bricolage) ; Artistique 4 (imagerie)

Équipement : costume blindé *Travel* (**Prot.** 8/2), laser léger (**FA** +6)

WYRAN LERDANIELERINTIR

Grande, athlétique et longiligne, un visage très fin à la peau presque noire, des cheveux blonds très courts et des yeux bleus, si elle est une *dagorhiel* pur sucre, son nom la rattache à un ancien clan, dans le cas présent un clan stellaire sédentaire de la région de Mugen. Elle porte une combinaison dans les tons bleus ciel, avec une large tunique grise en toile épaisse conçue pour s'enlever très rapidement et, si nécessaire, pour servir d'arme de combat rapproché – art dont Wyran est experte.

C'est un agent des Principautés-unies – officiellement indépendante, mais en pratique inféodée au clan Iliarsin. Elle n'est pas très enthousiaste pour jouer les utilités dans cette histoire – d'une part pour n'être qu'une garde du corps et d'autre part pour l'usurpation de son nom par une bêcheuse venue du clan Iliarsin –, mais elle entend s'acquitter de sa tâche avec les honneurs.

CM : 14. **Compétences** – Combat 14 (armes de contact) ; Agilité 14 (déograv) ; Pilotage 4 (subluminique) ; Sciences 9 (environnement) ; Connaissances 4 (gestion) ; Communication 9 (psychologie) ; Social 14 (information) ; Artisanat 4 (confection) ; Artistique 9 (comédie)

Équipement : *Twinscreen* mal accordé avec le champ de Tzegoryne du vaisseau (**Prot.** 10/1), deux épées courtes (**FA** +4)

EXEMPLES DE JOUEURS

S'il se ressent de gérer tout ce petit monde, le déhemme est encouragé à créer sa galerie de cas sociaux, mais je recommande plutôt de rester dans le stéréotype vite fait, bien fait : les autres joueurs sont plus à considérer comme des éléments de décor plutôt que comme des protagonistes à part entière. Il y a déjà assez de monde comme cela.

Lord Clifford Bowler, faux noble écossais arnaqueur et fauché ; joueur doué. **Maria Ningtao**, impressionnante matrone affiliée à la mafia philippine ; joueuse douée. **Luke « Ace » Phelps**, joueur professionnel texan très riche ; joueur doué. **Péter Suleymanian**, ancien mercenaire nerveux ; joueur moyen. **Wethiel Andrali**, pilote de voilier stellaire et accro aux jeux d'argent ; joueuse moyenne. **Ludivine, marquise de Quatre-Tours**, noble en apparence ingénue, mais fûtée ; joueuse moyenne. **Ho Tak van der Meerken**, entrepreneur bedonnant et désœuvré ; joueur moyen. **Pierre-Louis, marquis de Quatre-Tours**, époux de la précédente, fat et prétentieux ; joueur médiocre. **Aflazaatrak**, Siyan de passage, ne connaît rien au poker mais a beaucoup de chance ; joueur médiocre. **Evren Krejartan**, noble atalen de Caramer, surtout en mission de représentation ; joueur médiocre.

sonnages, les concurrents forment un aréopage d'aventuriers de cultures et d'horizons divers, qui ont tous au moins un passé trouble : quelques anciens mercenaires, une poignée d'entrepreneurs plus ou moins mafieux, quelques membres de l'aristocratie française de Caramer Laeralis et une galerie de nobles atlano-cyldarin, locaux ou stellaires.

Une bonne moitié d'entre eux est là pour la gagne, les autres plutôt pour passer le temps et dilapider leur fortune. Quelques-uns profitent de l'occasion pour nouer des contacts professionnels dans un cadre neutre et (théoriquement) protégé. À peu près tout le monde couche.

FAITES VOS JEUX

Le temps de brièvement socialiser et il est temps de se lancer dans les premières parties. Soyons clair : ce n'est pas du tournoi pour nains ! Ça joue fort, ça joue haut et ça joue beaucoup ; à moins d'avoir des joueurs professionnels dans leurs rangs, ils vont être rapidement surclassés. Le tournoi se déroule en trois tours : le premier avec trois tables de six joueurs ; les deux meilleurs de chaque table sont qualifiés pour le tour suivant, à six joueurs, les quatre meilleurs se retrouvant pour la finale.

Pour simuler le tournoi, à moins d'avoir de vrais joueurs de poker autour de la table, le plus simple est sans doute de faire un test sous la compétence **jeu** et comparer les marges, en partant du principe que les autres joueurs ont des scores de 10-12 (médiocre), 13-15 (moyen) ou 16-18 (doué), les meilleurs ont une spécialisation en poker (qui leur permet de faire la décision en cas d'égalité). Un personnage avec la compétence **psychologie** en académique peut soit l'utiliser en lieu et place de **jeu**, avec un malus de 3, soit faire compter un jet réussi comme une spécialisation ; idem pour des Arcanistes, tant qu'ils restent discrets.

Comme il est fort probable que les personnages se fassent lessiver au premier tour, ils peuvent tout de même rester à bord pour regarder les compétitions pendant trois jours (la durée de leur séjour), voire plus s'ils peuvent s'offrir le prolongement de leur passage. Ça devrait être dans leurs cordes financières, mais tout juste.

S'ils gagnent, la somme leur sert de « pot » pour la suite de la compétition, ce qui a pour effet d'éliminer potentiellement un candidat qui aurait gagné avec une marge trop étriquée (en terme de jeu, la moitié de leur marge de réussite de la série précédente leur sert de bonus pour la suivante).

La réception qui conclut la première manche est l'occasion de plus d'interactions sociales, notamment avec l'entrée en scène de l'équipe de la FEF, qui va tenter d'enlever un personnage pendant que les deux autres équipes tentent la manière douce pour essayer de savoir pourquoi les personnages sont à bord. Car oui, la FEF a également envoyé du monde à bord, mais pas parmi les joueurs : une quinzaine d'agents du contre-espionnage qui ont pu se faire engager comme extras et passer en douce une quantité indécente de matériel.

LIDAR SHI-GARWANDIL, CAPITAINE ET EMMERDEUR

Lidar shi-Garwandil possède une stature plutôt élancée et une musculature noueuse, qui confère à ses mouvements une raideur physique qui prévient d'emblée de sa bien supérieure raideur psychologique. Ses cheveux presque gris et ses yeux d'un noir profond marquent son âge : il n'est pas loin de fêter son 1 200^e anniversaire !

Plus que son âge, c'est la vie trépidante qu'a menée Lidar shi-Garwandil qui l'a doté d'une grande confiance en lui que l'on confond aisément avec de l'arrogance. Il possède un sens de l'honneur très strict. Son but premier a toujours été le développement de son clan, envers lequel sa fidélité est sans limite. Il est très fidèle tant en amitié qu'en inimitié.

La plupart des gens considèrent Lidar shi-Garwandil comme un lunatique aux sautes d'humeur aussi fréquentes qu'excessives. Ajoutez-y l'impression d'arrogance qu'il dégage et vous comprendrez mieux pourquoi il passe pour imbuvable – particulièrement auprès des membres subalternes de l'équipage, un peu moins pour les clients réguliers du vaisseau qui ont appris à le connaître.

Ceci dit, Lidar n'est pas surnommé « l'Emmerdeur » pour rien.

SELIA SHA-GARWANDIL, LA VAMP

Selia est une Eylwen à la grande beauté, même selon les standards eyldarin, à la longue chevelure blond-roux, aux yeux noisette et aux courbes que même des aficionados des programmes érotiques terriens pourraient qualifier de généreuses. C'est la seconde femme de Lidar ; malgré leurs rapports apparemment houleux, les deux époux gardent un grand respect l'un envers l'autre.

Elle est en charge de tout le personnel d'accueil, du croupier au serveur, dont elle utilise l'apparente facilité, et les confidences qui en découlent, pour se constituer un fichier sur chaque passager de l'*Ergartis*. Fichier qui lui sert à tisser des intrigues aussi nombreuses qu'apparemment futiles.

Comme Selia est une des rares personnes à bénéficier de l'oreille (entre autres) attentive du capitaine, c'est à elle qu'il vaut mieux se confier

quand on a quelque chose à demander. Mais pour cela, il faut d'abord rentrer dans ses bonnes grâces (entre autres aussi). Plus encore que Lidar, elle a à cœur d'améliorer le statut du clan Garwandil. Autant dire qu'avec le caractère de chien de son mari, ce n'est pas gagné.

FEDOR SHI-GARWANDIL, CHEF DE LA SÉCURITÉ DE L'ERGARTIS

Fedor est le demi-frère de Lidar. Un peu moins grand et anguleux que lui, il est aussi plus jeune, à peine 900 ans. Les cheveux noirs et les yeux gris-vert, il a un regard intense et privilégie les combinaisons noires mates qui font un peu méchant de dessin animé, mais renforcent aussi son côté inquiétant ; dans son métier, c'est souvent utile. Il est souvent considéré comme un esprit rustre un peu brutasse. C'est une façade dont il joue également et derrière laquelle se cache un homme au cœur d'or (et au cœur d'artichaut, dirait Selia) – encore faut-il l'atteindre.

Il gère le casino, et surtout ses équipes de sécurité. Maniant plus la main de fer que le gant de velours, ses méthodes sont particulièrement appropriées à la foule de cas sociaux qui fréquente ce lieu. C'est un expert en combat rapproché, avec juste ce qu'il faut d'Arcanes de l'Esprit et de l'Éveil pour le rendre réellement dangereux.

Fondamentalement fidèle au clan, ce n'est pas auprès de lui qu'il faut se plaindre de la dernière lubie du capitaine, à moins d'avoir envie de tâter son poing de près ou de passer dans la « cour de récréation », doux nom de la salle d'interrogatoire du service de sécurité du casino.

Vous aurez remarqué que Lidar, Selia et Fedor n'ont pas de caractéristiques. C'est fait exprès ; je vous laisse deviner pourquoi (indice : ce n'est pas par flemme).

AMANT À EMMERDES

Il y a deux façons pour les personnages de rencontrer Fedor shi-Garwandil : la bonne et la moins bonne.

Fedor étant chef de la sécurité à bord de l'*Ergartis*, faire une suffisamment grosse connerie (genre sortir un flingue ou tabasser quelqu'un) est une méthode très efficace pour avoir un entretien en tête-à-tête avec lui – « tête-à-mains » serait en fait plus juste. Autant dire que c'est la moins bonne façon.

La meilleure méthode consiste à solliciter un entretien avec sa personne, mais ce n'est pas forcément la plus efficace : qui dit « chef de sécurité » dit aussi « personne très occupée en ce moment, voulez-vous laisser un message ? ». Si les personnages veulent obtenir rapidement l'attention de leur objectif, il va falloir qu'ils jouent un petit peu des coudes, socialement parlant.

Selia, qui se montre très présente dans toutes les occasions sociales (et a d'ailleurs un de ses obligés engagé dans le tournoi), est probablement un des plus mauvais angles d'approche : un peu de discussion avec le personnel ou avec les habitués permet de comprendre que les deux sont en très mauvais termes. Qui plus est, si les personnages ont pu échapper à son radar jusque là, un contact direct va éveiller son attention.

Eyren Arjani, l'assistante atalen de Fedor (petite brune avec de grandes tresses et un air timide, mais très compétente), est potentiellement un meilleur parti, mais elle prend son rôle très au sérieux. Elle serait un petit peu amoureuse de son patron que ça n'étonnerait personne, mais elle est surtout très protectrice de ses prérogatives. N'empêche qu'en étant convaincant (et patient), il y a peut-être moyen de moyenner. Elle a beau en pincer pour Fedor, c'est une Atalen et, donc, pas spécialement exclusive ; une option séduction-voire-plus-si-affinités a ses chances.

En fait, c'est du côté du petit personnel que les personnages ont le plus de chances de trouver des alliés. Déjà, en règle générale, il est rare que les passagers viennent leur parler. Ou alors, c'est pour des services sexuels ou pour les engueuler, ce qui fait que si des gens de la haute s'intéressent à leurs petites personnes avec un tant soit peu de gentillesse, cela risque de leur valoir quelques points de karma positif.

En plus, beaucoup sont là depuis très longtemps et savent comment fonctionnent les choses à bord du vaisseau. Bon, bien sûr, il n'y a pas de petit profit et les services ne seront pas gratuits non plus, mais en remontant du majordome au balayeur au videur au responsable de la sécurité du casino, les

personnages peuvent arriver jusqu'à Fedor un poil plus vite que par la voie hiérarchique officielle.

TOUT LE MONDE SUR LE PONT !

Échapper à la surveillance d'un peu tout le monde, trouver Fedor et lui parler : dites comme ça, les choses seraient trop simples. Mais, fort heureusement pour l'intérêt de ce chapitre, les personnages ne sont pas seuls sur le coup et les équipes de la concurrence qui ont embarqué sur l'*Ergartis* (FEF, Principautés-unies et Nueva Tortuga, sans oublier le Snivel du Cepmes) ont leurs propres plans.

Le fait est qu'autant Trian, planète en guerre au moment des faits, n'apparaissait pas comme une candidate idéale au planquage du magot, il en est tout autrement de l'*Ergartis*. Du coup, tout le monde est arrivé à la conclusion que, si les personnages sont sur le vaisseau, c'est pour récupérer les sous ; la FEF soupçonne même le clan Garwandil d'être les gestionnaires secrets de la fortune (l'aventure entre Leyran et Fedor, aussi bien cachée soit-elle, n'avait pas échappé à certains services de renseignements).

ON ENLÈVE, ON ENLÈVE ET ON ENLÈVE

À ce stade, les équipes en ont sérieusement marre de courir derrière les personnages. Ils ont donc décidé de prendre les devants en tentant d'en kidnapper quelques-uns pour les interroger. Face aux champions du contrôle corporel que sont les *telandili* et assimilés, il est logique qu'ils se rabattent plutôt sur les personnages.

La Nueva Tortuga a beau être en petit comité, elle a suffisamment de personnel et de compétences pour arriver à embarquer un personnage isolé ; Dunstan n'est pas très enthousiaste à l'idée de tremper dans ce genre de combine et pourrait discrètement aider sa victime si les choses vont trop loin.

OBJECTIF : PJ

Il faut cependant que les choses soient claires : si les agents de la FEF veulent prendre le contrôle de l'*Ergartis*, c'est surtout pour mettre la main sur les personnages en même temps que du lieu supposé du trésor de Leyran. Ces derniers peuvent tenter de feinter en prenant la tangente dès qu'ils ont ce qu'il leur faut, mais dans ce cas, le déhemme peut faire intervenir Selia, qui est prête à les livrer à la FEF si c'est pour sauver le vaisseau – chose qui peut se négocier en faisant miroiter ledit trésor.

Ithin et Wyran peuvent également jouer de leurs charmes pour vampirer les surhormonés de service. Edhiran, lui, préfère une approche plus subtile : sa couverture de majordome lui permet d'accéder un peu partout et il ne se gêne pas pour fouiller tout ce qu'il peut, tout en gardant un œil sur Lysan/Ithin – autant par intérêt personnel que professionnel.

Comme si cela ne suffisait pas, il y a Selia sha-Garwandil : ses propres réseaux (elle a « quelques » contacts chez les *telandili*...) lui ont rapporté l'histoire du trésor du président et, comme elle n'ignore pas non plus qui a couché avec qui, même dans le plus grand secret et il y a un siècle, elle ne va pas tarder à faire le rapprochement avec les amourettes de Fedor.

De son point de vue, mettre la main sur le magot est une autre belle occasion de faire remonter le prestige du clan. Pour ce faire, elle compte encore sur son équipe d'escortes, ainsi que sur la pression qu'elle espère pouvoir exercer sur Fedor. Les relations entre les deux ne sont pas vraiment au beau fixe, les manigances de Selia ayant souvent tendance à générer des dommages collatéraux qui, comme par hasard, viennent s'écraser sur les orteils de Fedor.

La question principale sera de savoir si les personnages cherchent à s'allier avec Selia (ouaf !) ou plutôt l'éviter, sachant qu'il risque d'y avoir beaucoup de gens qui ne voudront pas les éviter, mais plutôt leur mettre la main (dague, balle, aiguille empoisonnée) dessus. L'*Ergartis* peut s'avérer être un allié puissant, certes, mais également encombrant, avec son capitaine capable de rivaliser avec les Highlanders pour le titre de champion international d'incident diplomatique.

PIRATERIE À CHOIX MULTIPLE

Quoi qu'il en soit, lorsque les personnages vont se retrouver face à Fedor, la Fédération des États de la Frontière décide de passer à l'action. L'équipe infiltrée parmi les extras envoie un signal à ses forces extérieures et entreprend de se rendre maître du vaisseau.

Dit comme ça, cela semble un peu présomptueux, mais les agents infiltrés ne sont pas des manches et comptent sur leurs concurrents pour mettre encore plus de souk à bord du vaisseau et faire une diversion tout à fait passable.

INCIDENTS DIPLOMATIQUES

Une première partie du plan des agents de la FEF consiste à mettre dos à dos les autres protagonistes, histoire qu'ils se neutralisent et fassent diversion pendant que le reste de l'équipe se rend maître du vaisseau. Cela implique d'assas-

siner Lysan/Ithin en faisant retomber la faute sur la Nueva Tortuga – ou sur les personnages, s'ils en ont un sous la main.

Si certains des personnages ne sont pas avec Fedor, le déhemme peut (= doit) faire en sorte qu'Ithin ne soit pas loin et qu'elle se retrouve face à une équipe de trois à six commandos de la FEF, vaguement déguisés en pirates façon Nueva Tortuga, venus la flinguer. L'idée générale est qu'Ithin et Wyran savent se défendre, mais face à des commandos armés, elles ne vont pas survivre longtemps.

Si les personnages ne peuvent (ou ne veulent) rien faire, Pelir/Edhiran parvient à faire une diversion à base de beaucoup de fumigènes pour emmener une Lysan gravement blessée et inconsciente loin du danger. Il va ensuite passer un certain temps à s'engueuler avec la fine équipe des agents frontaliers sur les thèmes, « je suis de votre camp, bande d'andouilles ! » et « vous auriez pu me prévenir ! », puis tenter de neutraliser Ambrose et le reste des zozos de la Nueva Tortuga, ce qui est d'une part assez présomptueux de sa part, tout seul avec son petit short, et d'autre part va effectivement avoir comme effet secondaire de mettre un souk certain dans le palace.

Rapidement, Edhiran réalise que la situation est hors de contrôle, embarque Lysan (toujours inconsciente) et s'évacue par une capsule de survie.

ABORDAGE EN COURS

Outre l'équipe de faux pirates, la quinzaine d'agents restants de la FEF s'est répartie en deux groupes : une section d'assaut de six membres est partie vers la passerelle, une autre section de taille équivalente part se rendre maître de la salle des machines ; un dernier mini-groupe de trois personnes s'occupe de coordination et, éventuellement, de renforts. Dans l'orbite de Caramer, pas moins de trois vaisseaux de guerre (deux croiseurs légers et un transport de troupes) sont en attente et, au signal donné, viennent prêter main-forte aux agents infiltrés.

La mauvaise surprise vient du fait qu'ils ont pu pirater le système de sécurité interne du vaisseau et ont donc le contrôle des communications et des portes. La sécurité du vaisseau va

LES AGENTS DE LA FÉDÉRATION DES ÉTATS DE LA FRONTIÈRE

Ces agents sont des spécialistes des actions genre commando. Les personnages auraient tort de les traiter par-dessus la jambe et le déhemme ne doit pas hésiter à en améliorer l'efficacité s'ils ne sont pas un défi assez important.

VA : 13 ; spécialisation : combat. **Équipement** : tenues spatiales semi-rigides (+3), fusil QR (FA +8/+11)

ET TSK DANS TOUT ÇA ?

Notre cher Snivel des familles est un joker, que le déhemme peut employer comme bon lui semble. Il a officiellement une attitude de stricte neutralité, mais, dans les faits, il n'aime pas trop la violence. C'est vulgaire.

Il pourrait très bien se retrouver à secourir un personnage en mauvaise posture ou, le cas échéant, en neutraliser un qui prendrait des libertés avec les Lois de la Guerre (genre torturer ou assassiner de sang froid un prisonnier).

donc avoir non seulement des problèmes pour bloquer leur avance, mais également se trouver isolée.

La première tâche des défenseurs est donc de contrer le piratage, soit en s'attaquant directement à l'infection informatique (sur un système eyldarin antique ; bonne chance les Terriens !), soit en mettant la papatte sur la console du groupe de coordination. Il faut ensuite empêcher les deux sections d'atteindre leurs objectifs.

Les attaquants ont bénéficié de complicités intérieures à assez haut niveau ; c'est ainsi qu'ils ont pu prendre le contrôle de l'informatique de la sécurité interne et également la raison pour laquelle ils déambulent avec des tenues spatiales équivalentes à des combinaisons semi-rigides et qu'ils ont un armement pas piqué des hannetons : fusil QR, grenades aveuglantes, plus quelques spécialistes équipés d'un lance-roquette et d'un fusil de sniper (qui couvre l'écospace).

Face à ça, les personnages vont se sentir un peu seuls dans leur robe de soirée ou leur smoking de location. Fort heureusement, s'ils s'y prennent bien, ils peuvent rallier à leur cause ceux des membres d'équipage encore fidèles au clan Garwandil et, s'ils convainquent Fedor de leur bonne foi, les membres de la sécurité (qui, au passage, peuvent leur fournir un matos moins ridicule, genre fusils AMAG .20 et écrans calibrés à la gravité artificielle de l'Ergartis).

Si les personnages ne peuvent ou ne veulent rien faire d'offensif, la situation peut se résoudre d'elle-même, mais non sans un sérieux bain de sang.

REPRISE EN MAIN

Dès que la passerelle principale est reprise ou neutralisée par l'équipage, l'Ergartis se débarrasse des vaisseaux de ses adversaires avec un saut hyperspatial d'urgence qui va occasionner une méchante secousse. Puis, les haut-parleurs de bord diffusent l'annonce du capitaine, Lidar shi-Garwandil, qui informe les pirates qu'ils sont actuellement à une année-lumière

de leurs soutiens logistiques et militaires et que seule une reddition immédiate a une petite chance de leur éviter le sas.

Instantanément, tout le vaisseau dépose les armes. Y compris quelques gardes de la sécurité interne de l'Ergartis. On ne sait jamais.

VOUS DESCENDEZ ICI

Il est fort probable qu'à la fin des événements, les personnages se retrouvent face à l'équipe dirigeante du vaisseau. Pour résumer, le clan Garwandil est prêt à les aider, mais cela signifie une dette d'honneur de calibre d'autant plus conséquent que les personnages les ont aidé.

Si les personnages ont principalement été des fauteurs de trouble, ça va être sérieusement tendu et il va y avoir des comptes à rendre. Lidar est de mauvaise humeur et attend de bonnes raisons pour ne pas passer les personnages par le sas. Dans ce genre de configuration, Selia va tenter d'arrondir les angles, mais cela ne va pas forcément être au goût des personnages : la plaisanterie risque de leur coûter une certaine dose d'indépendance.

À l'opposé, une attitude honorable et une aide des personnages mettront le capitaine dans de meilleures dispositions. Il va les recevoir dans ses appartements privés, dans une ambiance beaucoup plus dénudée et donc détendue ; la voix de Selia se fera moins insistante. N'oublions pas que si Lidar a un caractère de chien et un esprit d'indépendance très marqué, Selia a comme objectif majeur le prestige du clan et que, dans cette optique, le magot de la FEF ne l'intéresse que pour les retombées qu'il peut amener à l'Ergartis.

Dans tous les cas, Fedor, lui, reste plutôt silencieux ; l'aventure lui a rappelé des souvenirs mitigés, mais, sauf faux-pas majeur, il est plutôt d'avis d'aider les héritiers de son ancien amant. Les personnages ont intérêt à faire montre d'une certaine sincérité avec le clan – comme par exemple partager les informations sur le lieu de la cache de Leyran. Surprise : celle-ci se trouve sur Presidium, dans un des secteurs administratifs de la planète. Une fois ceci révélé, Lidar lâche : « Je vois » et change de sujet.

PROCHAIN ARRÊT : PRASIDIAN

Une fois les discussions avec les dirigeants du clan Garwandil terminées (compter un ou deux jours, quand même), les personnages vont être assignés à la Suite Rouge pendant une grosse semaine. « Assignés », comme dans « on ne sort pas, pour votre sécurité » ; suivant l'état d'esprit de Lidar (et de Fedor), le personnel sera plus ou moins avenant.

Passé ce laps de temps, Fedor va sortir les personnages de leurs chambres à une heure indue, traverser avec eux les coursives désertes du vaisseau pour arriver aux soutes ; s'ils sont venus avec l'Ethirin, la navette d'Oliandil, elle est prête à partir, sinon, une des navettes de l'Ergartis est à leur disposition. Lidar et Selia sont également présents pour leur souhaiter bonne chance.

L'Ergartis est sorti d'hyperespace sans prévenir personne (ses translateurs hyperspatiaux sont suffisamment bien réglés pour que la transition se fasse sans secousse) ; il est à la limite du système de Presidium. Aux personnages de jouer !

ET SI...

Explorons quelques possibilités alternatives.

... les personnages ne montent pas à bord de l'Ergartis ?

Disons les choses clairement : l'aventure se déroule à bord du vaisseau et il n'y a pas de raison pour qu'ils n'y montent pas – à part peut-être un manque de fonds. Cela dit, les personnages pourraient essayer de faire venir Fedor sur Caramer, ce qui n'est pas impossible, mais ne va pas être simple – surtout que ce serait l'occasion rêvée pour la FEF de tenter de le capturer en partant du principe que si les personnages veulent le voir, il y a une raison.

Potentiellement plus réaliste et plus ennuyeux, le cas où une partie des personnages ne monte pas à bord du vaisseau. En ce cas, les agents de la FEF vont les capturer et les amener à bord de l'Ergartis pour servir de monnaie d'échange. Évidemment, ils peuvent aussi en profiter pour s'évader... au moment où tout le cirque commence.

... les personnages se fâchent à mort avec le clan Garwandil ?

Les joueurs étant ce qu'ils sont, on ne peut pas vraiment exclure la probabilité d'un incident diplomatique majeur : flinguer Selia, enlever Fedor ou insulter le capitaine – ou une autre combinaison du même genre. À moins qu'il n'y ait une dette de sang – ou que Fedor soit sorti de l'équation – le clan sait très bien où est son intérêt et ne va pas envoyer bouler les personnages comme ça. Par contre, ça signifie que les négociations vont être bien plus serrées.

Au pire, selon le droit eyldarin, ils sont jugés par un tribunal présidé par le capitaine de l'Ergartis et risquent d'être condamné à un certain nombre d'années de servitude pour le clan Garwandil – nombre probablement supérieur à leur espérance de vie.

PRESIDIUM SHOWDOWN

Fin du voyage, bout de la route, terminus tout le monde descend, assurez-vous de ne rien avoir oublié dans la campagne ! Les personnages arrivent sur Prasiadian, plus connue sous le nom de Presidium, planète-capitale de la Fédération des États de la Frontière dont la seule réputation qui fait crépiter les compteurs Geiger.

Objectif : retrouver l'ancienne salle des coffres bâtie pendant l'*Arlauriëntur* et soigneusement oubliée depuis, qui abrite le magot caché par Leyran avant la destruction de la planète. Au reste, pour une planète atomisée, Presidium est en plutôt bon état – et peuplée...

RÉSUMÉ

C'est ici que tout doit se décanter : les personnages arrivent sur Presidium et trouvent une planète à l'abandon. Il leur faut retrouver la cache de leur mentor, sans doute avec une grande quantité de malfaisants au train et, au final, décider de ce qu'ils vont faire du trésor.

Il y a beaucoup à faire dans ce scénario, trop sans doute pour une seule séance ; dans la grande tradition des fins de saison de série télé en deux parties, prévoyez deux sessions et coupez à la fin du « Dernier métro ».

EN APPROCHE

La première chose à faire, c'est de forcer le blocus : Presidium est sévèrement surveillée par le Cepmes dans un premier temps et la Coalition mercenaire dans un second. Si les premiers se contentent de messages menaçants, les seconds sont plus directs. Les environs étant surchargés en épaves, des personnages prudents devraient atteindre l'atmosphère planétaire sans trop de souci.

Si les personnages ne se sentent pas trop de jouer les furtifs – ou s'ils se font intercepter par les mercenaires – on peut jouer la prise de contact avec les autorités locales. Celles-ci vont être quelque peu ennuyées. Dans le meilleur des cas, les personnages vont pouvoir arpenter Plutonium, la ville/camp de la Coalition mercenaire, sous étroite surveillance ; dans le pire, ce sera la prison. Reste à voir comment se sortir de ce mauvais pas, prendre la poudre d'escampette et continuer les fouilles.

PNJs importants

Arinas Angrist, commandant de la Coalition mercenaire sur Presidium
Orcus, Rowaan embastillé

CAPITAINE PRESIDIUM ? JE VOUS CROYAIS MORT !

Sur la planète, les personnages vont devoir fouiller les alentours de l'ancien complexe administratif de la capitale. Mauvaise nouvelle : c'est un des coins qui a pris des bombes. Suivant de quelle façon les personnages

ont pu se débarrasser de leurs poursuivants, les ennuis mettront plus ou moins de temps à arriver.

Les premiers à venir leur faire des misères sont les agents de la Coalition mercenaire, qui vont se rendre compte que des Choses se Passent (ou vont en être avertis par la FEF). Les personnages sont traqués et doivent s'enfoncer de plus en plus profondément dans les entrailles du complexe.

LE DERNIER MÉTRO

Leur objectif est un ancien train souterrain. Sur le quai, il y a bien une rame avec des batteries, mais il faut un peu de temps pour la faire redémarrer. Ce qui va poser un problème lorsque les commandos arrivent.

Lorsque la situation paraît la plus sombre, les tirs cessent et une voix retentit dans les communicateurs : « Mission d'interposition du Cepmes ! Cessez le feu immédiatement ! » Les personnages en profitent pour prendre la poudre d'escampette comme des malpropres, ils filent sur une dizaine de kilomètres, avant qu'une brutale interruption de viaduc ne propulse la rame – et les personnages avec – dans le collecteur d'eau pluviale en contrebas.

LE PEUPLE DU PRÉSIDENT

Les personnages se réveillent dans les bras de personnes fort accortes, dont le but principal est de recueillir des renseignements sur qui ils sont et ce qu'ils veulent. Il s'agit de survivants de Prasiadian, rassemblés en une organisation qui a pris pour nom « clan Prasiadiani ». Ils ne sont pas ouvertement hostiles, mais méfiants.

Il faudra aux personnages faire la preuve de leur bonne foi, par exemple avec leur lien avec Leyran, pour que le clan les accueille comme des frères. Ils se portent même volontaires pour les amener au coffre.

PNJs importants

Rilien Lathandar, matriarche du clan Prasiadiani

Luen Thunder, militaire highlander et membre du clan Prasiadiani

MON PRÉCIEUX

Les personnages arrivent dans une vaste salle où se trouve le trésor de la FEF. Le déhemme peut ajouter une ou deux trahisons, mais, avant que les choses ne tournent mal, l'équipe du Cepmes, accompagnée d'un groupe de commandos de la Coalition, arrive à son tour.

Le Snivel déclare que le Cepmes assume désormais la responsabilité du trésor et... se prend une balle dans la tête.

TRAHISON !

Dans la bagarre, on avait oublié la Nueva Tortuga. Surprise ! Elle a infiltré les deux groupes et, au cri de ralliement « Maracaïbo », trois des membres de la délégation des Principautés et quatre mercenaires retournent leurs armes contre leurs anciens camarades. Bataille finale !

PARTAGE DU TRÉSOR !

Quoi qu'il en soit, les personnages devraient sortir victorieux ; reste à voir que faire du trésor. Suivant le rapport des forces survivantes, cela peut être plus ou moins facile de se barrer avec la caisse, mais il faudra en ce cas gérer tous les autres mercenaires de la Coalition éponyme sur la planète, plus le Cepmes – qui risque de ne plus se contenter de messages menaçants s'ils apprennent qu'on a flingué leur émissaire.

MAIS AU FAIT, POURQUOI ALLER LÀ-BAS ?

Bonne question. Il est vrai que des personnages vénaux (il paraît que ça existe) pourrait décider de refiler au plus offrant les informations recueillies sur l'emplacement du magot et prendre leur retraite avec l'argent ainsi obtenu. La Fédération des États de la Frontière est prête à monter assez haut, genre 1% de la somme estimée, pour récupérer le trésor, ce qui équivaut facilement à quelques milliards de dollars.

La vraie question, c'est si l'argent est réellement là-bas – et, accessoirement, si le « là-bas » en question existe encore. Presidium a beau ne pas être une planète complètement ravagée et radioactive, il y a quand même eu quelques bombinettes qui se sont promenées à gauche et à droite ; les chances

que l'une d'entre elles ait transformé la cache de Leyran en chaleur, lumière et gros cratère disgracieux ne sont pas nulles.

Qui plus est, la cache peut également abriter autre chose que de l'or, des matériaux stratégiques ou des choses de ce genre. Qui sait quel artefact mystérieux est entreposé dans ce coffre ?

PENDANT QU'ON EN PARLE, IL Y A QUOI, DANS CE COFFRE ?

Si les personnages s'attendent à une caverne d'Ali-Baba où s'entassent or et bijoux, ils vont être déçus. L'économie des nations stellaires ne repose pas (plus, dans le cas des économies terriennes) sur des réserves massives de matériaux stratégiques, genre lingots et autres doublons. Techniquement, elle ne repose même sur rien de matériel.

La cache de Leyran comporte trois types de ressources distinctes :

- une certaine quantité de devises et autres liquidités facilement convertibles, qui servaient en quelque sorte de fond de roulement à la Fédération des États de la Frontière (comptez quelques dizaines de millions de mallin, à la louche) ;
- une impressionnante quantité, en terme de volume, de « trésors nationaux » : œuvres d'art, trésors historiques, archives, propriétés intellectuelles numérisées, etc. ;
- et surtout les clés informatiques vers un vaste portefeuille de valeurs : obligations à très long terme, actes de propriété, reconnaissances de dettes morales ou financières, etc.

Dans l'absolu, les valeurs numériques représentent largement la plus grosse somme et le plus petit volume : un petit ordinateur de très haute qualité (niveau services secrets – d'il y a cinquante ans, mais sérieux quand même). Ces valeurs sont parfois au porteur, le plus souvent nominatives, mais avec des appellations fort exotiques comme « les représentants de la Fédération des États de la Frontière » ou « les autorités compétentes », du genre à former un terrain de jeu pour légistes taquins pendant encore quelques siècles. Le système politico-économique des cultures atlano-eyldarin est très féodal et ça se voit clairement dans cette terminologie.

Sans aller jusqu'à dire qu'il y a là de quoi remettre à flots toute la FEF, cela représente un ballon d'oxygène plus que consé-

LA CARTE AU TRÉSOR

Les informations contenues dans le cristal mémoire sont les suivantes : des données de géolocalisation précises, correspondant au septième ou au huitième sous-sol du bâtiment de la Banque centrale de la FEF, Tara Duanti, Prasadian ; le code d'une porte d'entrée (la grosse porte de la cache) ; et le mot de passe d'un ordinateur (le serveur militaire, qui contient également des informations embarrassante, voir « La liste de Leyran » plus loin).

EN TERMES DE JEU

Compter trois jets de **subluminique** pour arriver sur Prasidian : le premier pour arriver dans le système stellaire, le second pour l'approche de la planète en elle-même et le dernier pour la descente orbitale. À chaque jet, le déhemme lance lui un jet de détection générique sur un score de 10, puis 11 et enfin 12.

Le pilote peut décider de s'accorder un malus de son choix au jet de pilotage, qui se rapporte au jet de détection.

En cas d'échec du jet de **subluminique**, le vaisseau rencontre un des problèmes susmentionnés : débris en balade, missiles dormants, etc. Cela signifie un nouveau jet de pilotage – et un nouveau jet de détection – pour l'éviter.

Si le déhemme réussit le jet de discrétion, une patrouille vient voir ce qui se passe. Suivant si les personnages décident de se cacher ou fuir, il peut y avoir recherche (de nouveau le binôme **subluminique**-détection) ou combat.

Cela dit, si le déhemme veut faire dans le rapide et le linéaire – si les personnages ont un plan, par exemple – cette partie peut très bien ne se passer que par un descriptif rapide.

quent pour cette nation, un trésor de guerre fabuleux pour les Principautés-unies et une somme d'argent inimaginable pour la Nueva Tortuga. Ne parlons même pas des personnages : il n'y a juste pas assez de place sur leur feuille de personnage pour indiquer leur fortune (et leurs ennemis) s'ils se partagent la somme !

EN APPROCHE

Le système de Prasidian n'est pas exactement des plus faciles d'approche. La guerre n'a pas seulement eu lieu sur la planète : tout le système stellaire alentours a été, pendant six ans, un gros champ de bataille.

On y trouve donc une quantité d'épaves tout ce qu'il y a de plus impressionnante, d'autant plus que le système abritait également moult habitats spatiaux, qui ont bien sûr été aux premières loges quand les festivités ont commencé. Il n'est pas exclu qu'une poignée d'entre eux soient toujours habités, mais c'est peu probable – et, si c'est le cas, il ne faudra pas trop en vouloir à la population si elle est un peu agacée.

L'autre mauvaise nouvelle est que le secteur regorge de « méduses » : des missiles nucléaires non explosés qui, une fois leur autonomie atteinte, dérivent lentement dans l'attente d'un imprudent pour remplir leur office. Ça ne facilite pas vraiment le pilotage.

C'est sans compter les emmerdes plus actives, à savoir les patrouilles du Cepmes et de la Coalition mercenaire. Si les premiers sont surtout présents à l'extérieur du système, avec

deux petites stations spatiales et beaucoup de balises automatiques diffusant des messages d'avertissement sur le thème « planète interdite, danger » et ne font guère que des missions d'observation prudentes à longue distance, les seconds sont présents en force.

Et ce n'est pas non plus du vaisseau pour rire : il y a là l'équivalent d'une flotte de combat, avec un nombre non négligeable de gros lourds qui cognent, ainsi qu'un contingent de plus petits vaisseaux, certes fort disparates, mais qui font mal quand même, surtout quand on pilote une navette de catégorie 3 sans armes et peu manœuvrable.

Cela dit, au vu du boxon local, leurs patrouilles ne concernent qu'une portion réduite du système stellaire. Ainsi, des personnages un tant soit peu malins et prudents ne devraient pas avoir de mal à sauter d'épave en épave pour s'approcher au plus près de la planète avant de se poser. Ce qui ne doit pas empêcher le déhemme de jouer avec leurs nerfs en leur proposant un face à face avec une patrouille imprévue, un signal mystérieux provenant d'une station abandonnée ou un troupeau de méduses en goguette.

CAPITAINE PRESIDUM ? JE VOUS CROYAIS MORT !

Les informations de géolocalisation laissées par Leyran pointent vers un emplacement en sous-sol, plusieurs dizaines de mètres sous le principal quartier administratif de Tara Duanti. C'est un coin où, avant guerre, se trouvaient un certain nombre d'anciens bâtiments ministériels – dont la Banque centrale de la FEF, située dans un bâtiment qui était l'ancienne représentation du *Varsiëntur*, le conseil économique de l'*Arlauriëntur*.

Pour ceux qui se posent la question, ce n'est pas le même quartier que celui de la Présidence, située dans un district plus récent et excentré ; l'endroit a d'ailleurs été particulièrement bombardé et pillé pendant les derniers mois de guerre et il n'en reste pas grand-chose.

VOUS ÊTES DANS L'ESPACE AÉRIEN DE LA COALITION MERCENAIRE

Cela dit, avant d'aller creuser, il reste à négocier un problème capital : entrer dans l'atmosphère et se poser – autrement que sous la forme d'une grosse boule de métal en fusion lancée à vitesse terminale, s'entend.

Ça ne va pas être coton : comme mentionné, la Coalition mercenaire est présente en force et dispose de forces orbitales et atmosphériques conséquentes. Le modèle composé de

mercenaires qui s'ennuient et qui parfois tirent sur des débris stellaires, voire des bâtiments en ruine, juste pour passer le temps. Autant dire que l'arrivée d'une vraie cible mobile et légitime va réveiller en eux des instincts de tueurs (qui d'ailleurs ne dormaient que d'un œil).

Il y a plusieurs façons de parvenir à passer ; aux personnages de voir comment négocier l'approche :

- un passage en douce, en jouant soit sur la furtivité du vaisseau ou sur un passage par un trou de souris mal défendu, nécessite un jet d'**électronique** ou de **subliminique** à -5 ; en cas d'échec, les personnages vont avoir la patrouille aux fesses ;
- une diversion, par exemple faire sauter un gros débris ou remettre en état une épave ou (soyons fous !) un vieux missile photonique qui partira en zig-zag sous le nez des contrôleurs – dangereux et ne fonctionnera qu'un temps, mais potentiellement très amusant ;
- chiquer aux épaves en perdition, par exemple en déstabilisant un gros débris et en suivant sa course de suffisamment près pour que les systèmes de repérage n'y voient que du feu (c'est le mot) ; éviter juste de faire tomber ledit débris sur quelque chose d'important, sinon la Coalition va envoyer ses pilotes désœuvrés accélérer la combustion du météore à coups d'antimatière ;
- s'ils sont vraiment taquins, il y a aussi la corruption pure et simple de mercenaire ; c'est un plan faisable, mais qui implique un contact préalable avec lesdits mercenaires et, suivant les cas, à peu près aucune garantie de fiabilité.

Quoi qu'il en soit, la subtilité avec laquelle ils gèrent cet épisode aura une grosse influence sur le degré d'enquiquinements auxquels ils auront droit une fois sur la surface. Autant dire que, si les pontes de la Coalition ne font même que soupçonner la présence d'intrus, les parages vont rapidement fourmiller de gens lourdement armés et à l'enthousiasme frisant l'hystérie.

PLANÈTE MÊME PAS MORTE

Ceux des joueurs qui connaissent l'univers de Tigres Volants vont sans doute quelque peu appréhender une visite sur Presidium. La légende de la planète maudite, réduite en cendres par le feu nucléaire, est connue dans toute la Sphère et, si ce

n'est pas le cas, c'est au déhémme – par la bouche de ses PNJ – de la colporter comme il se doit.

Arriver sur une planète habitable, certes dans un secteur passablement détruit et encore quelque peu radioactif, a de quoi surprendre. Si les personnages font attention où ils mettent les pieds, ils devraient même pouvoir se passer de combinaison antiradiation (tout en prenant une prophylaxie idoine, bien entendu).

C'est assez heureux, car l'environnement dans lequel ils doivent évoluer n'est pas des plus aisés à négocier : ruines, passages souterrains effondrés, végétation dense et omniprésente, chaleur étouffante. Cela sans même compter la présence probable de mercenaires surexcités.

PLUTONIUM

Si les personnages sont capturés ou s'ils décident d'approcher directement la Coalition (ce qui revient quelque peu au

ARINAS ANGRIST, COMMANDANTE DE PLUTONIUM

Ce n'est bien sûr pas le vrai nom de cette Atalen d'extraction noble, élevée dans les arts du combat par une famille qui prétend remonter à la Couronne d'Eokard. Vétéran des Forces de défense de la Frontière, elle est passée à la Dame de fer un peu par défaut et beaucoup par dépit. Elle a un respect plus que certain pour Prasidian, comme symbole de l'autorité de la nation, et se désespère un peu de l'attitude de ses ouailles.

Elle se démarque en portant l'uniforme officiel de la Q5 Borderliners – une des rares Divisions de la Dame de fer à avoir un uniforme officiel (qui n'implique pas un t-shirt noir à décorations douteuses, s'entend) – et en logeant dans un domaine traditionnel conservé en l'état. C'est une femme de grande taille, au visage ovale et à la peau olivâtre, cheveux bruns et yeux gris ; elle a, sinon une certaine beauté, du moins une allure certaine.

Sa loyauté va d'abord à la FEF avant la Dame de fer ; pour elle, la compagnie mercenaire est un outil. Il n'est donc pas complètement impossible que les personnages arrivent à la convaincre de les aider contre la promesse d'un rétablissement de Prasidian comme capitale nationale.

CM : 14. **Compétences** – Combat 14 (armes de tir) ; Agilité 9 (nage) ; Pilotage 4 (antigrav) ; Sciences 4 (environnement) ; Connaissances 9 (gestion) ; Communication 14 (tactique) ; Social 14 (bureaucratie) ; Artisanat 9 (fermage) ; Artistique 4 (musique)

Équipement : uniforme blindé *Duelling* (**Prot.** 10/3), pistolet *Kerbenathan* (**FA** +7/+7), communicateur militaire

FERREUX (TRÈS) MOYEN

VM : 12 ; **spécialisation** : faire des trous dans le décor avec beaucoup d'enthousiasme. **Équipement** : écran magnétique [+2], arme de poing variable (**FA** +6), déguisement post-apo, substances psychotropes

FERREUX D'ÉLITE

VM : 13 ; **spécialisation** : commando. **Équipement** : armure semi-rigide (+4), fusil *Panzerfaust* (**FA** +7 + lance-roquette) ou *Fulgurant* automatique (**FA** +11).

même, à moins qu'ils ne parviennent à se faire passer eux-mêmes pour des mercenaires), ils vont découvrir tout cela et plus encore : le gigantesque camp que la Dame de fer a installé dans un secteur résidentiel de Tara Duanti, en bord de mer, et qu'elle a baptisé avec un goût certain « Plutonium ».

Comme on sait rire à la Dame de fer, le quartier, qui était autrefois composé d'un mélange de *sierin* traditionnels et de petits domaines de clans fortunés, a été redécoré façon *dieselpunk* par des mercenaires enthousiastes qui tripent un peu trop sur des œuvres comme « Mad Max » ou « Fallout ».

C'est assez trash : des carcasses de véhicules ornent les carrefours, d'autres épaves en à peine meilleur état sillonnent des routes hâtivement tracées, les bâtiments ont été reconvertis en un mélange d'habitations, d'ateliers et d'entrepôts où un peu tout le monde se la pète comme pour un grandeur-nature post-apo – avec à peu près le même goût dans les costumes.

Cela dit, au delà du décor pour film highlander sur les Anées d'ombre (ou sur les USA, c'est parfois difficile de dire), les mercenaires n'oublient pas qu'ils sont là pour s'entraîner : Plutonium compte pas loin de dix mille habitants, dont plusieurs groupes de combat d'élite (soyons honnête : il y a aussi un nombre considérable de bras cassés) avec le matériel qui fait bien.

LA PRISON

Si les personnages ont été capturés, ils vont se retrouver dans un *sieren* qui a été aménagé en centre de rétention et qui héberge une petite centaine de prisonniers. Un bon tiers sont des mercenaires qui ont fait de vraiment très grosses conneries et qui

ORCUS, CAÏD DES PRISONS

Orcus est un Rowaan d'un fort beau gabarit – genre 220 cm et 150 kg., poil brun-roux constellé de décolorations dues à des blessures – qui s'est illustré à la Dame de fer à la fois par ses actions d'éclat (entendez par là qu'il y a eu beaucoup d'éclats) et son indiscipline notoire. En ce moment, il est en tôle pour avoir cassé la tête – littéralement – au prédécesseur d'Arinas Angrist.

Le gros problème d'Orcus est qu'il est limite psychopathe : son confort est à peu près tout ce qui compte et il n'aime pas du tout ce qui peut mettre sa petite routine en danger. Il considère son incarcération comme une convalescence forcée et il ne faut pas déranger un convalescent – surtout un qui écrase les cannettes de bière entre le pouce et l'index.

Constamment habillé d'une salopette de jean's délavée et de tongs fluos, il est également entouré d'une petite cour de sycophantes à peine moins tordus que lui, qu'il tolère tant qu'ils lui permettent d'avoir la paix.

CM : 14. Compétences – Combat 14 (armes naturelles) ; Agilité 4 (nage) ; Pilotage 14 (avions) ; Sciences 14 (mécanique) ; Connaissances 9 (survie) ; Communication 9 (persuasion) ; Social 4 (jeu) ; Artisanat 9 (bricolage) ; Artistique 4 (sculpture)

Équipement : salopette très salopée, tongs fluos, beaucoup de bière

terrorisent les autres, un autre des pillards qui pensaient pouvoir récupérer tranquillement quelque trésor plus ou moins radioactif et un derniers tiers est composé de journalistes, d'équipage en perdition et de ce qui semble être des autochtones.

S'évader du lieu n'est pas immensément difficile ; y parvenir sans se frotter aux mercenaires qui font la loi dans la geôle va être plus compliqué : Orcus et sa troupe aime bien jouer avec les petits nouveaux... S'ils y pensent, les personnages ont beaucoup à gagner à discuter avec les autochtones : tous sont membres du clan Prasidiani (voir plus loin), même s'ils n'en parleront pas avec des étrangers – à moins que ceux-ci ne leur parlent de Leyran. Dans tous les cas, ils connaissent des passages souterrains non loin de la prison qui faciliteraient leur fuite.

LE DERNIER MÉTRO

Ce que les personnages recherchent est techniquement une station de métro. C'est un peu plus compliqué, mais c'est l'idée : il s'agit d'une ligne de train magnétique, construite pendant la Guerre stellaire pour relier la représentation du *Varsiëntur* et ce qui était alors la bourse d'échange planétaire.

Avec l'indépendance de la Fédération des États de la Frontière et les multiples réorganisations des quartiers administratifs de Tara Duanti, toute cette partie des sous-sols a fini par être murée et longtemps oubliée, jusqu'à ce que Leyran en entende parler par les laissés-pour-compte de Prasidian, qui souvent hantaient ces mêmes souterrains. Il s'est ménagé un nouvel accès caché, a remis en état la ligne et s'en est servi, avec l'aide de quelques complices parmi ces mêmes laissés-pour-compte, pour transférer en lieu sûr une grande partie des réserves stratégiques de la FEF.

Le lieu sûr en question, c'est le coffre qui se trouve sous l'ancienne bourse d'échange – immeuble devenu depuis une annexe des autorités portuaires maritimes de Tara Duanti et donc considérée comme d'intérêt stratégique nul –, conçu pour résister à une frappe orbitale karlan et inusité depuis la fin de l'*Arlauriëntur*.

TERMINUS PRASIDIAN, DESTINATION MAGOT

Seulement, pour accéder à tout ceci, il va d'abord falloir retrouver la station de métro en question. Le problème est que le bâtiment qui l'abrite, par son statut de banque centrale, a été particulièrement visé par les Highlanders et âprement défendu par un peu tout le monde. C'est dans les derniers moments de cette défense que l'on s'est d'ailleurs aperçu qu'en fait d'objectif stratégique, le bâtiment avait été vidé de tout ce qui faisait son intérêt. Si Leyran n'avait pas disparu

INSPIRATION :

Les ruines du complexe dans lequel erre Mortimer, dans *Le piège diabolique* (E. P. Jacobs) – avec un peu moins de grosses machines de guerre et d'inscriptions absurdes.

en même temps, tout le monde aurait sans doute pensé que c'était une action commando highlander qui l'avait nettoyé.

Tout ceci pour dire que c'est une carcasse vide et noircie que les personnages vont devoir visiter, dont les souterrains portent les stigmates de combats violents. En fait de stigmates, il faut bien comprendre que, même avec des plans de l'époque, il est très difficile de reconnaître quoi que ce soit : il y a eu de l'aménagement intérieur à l'arme lourde et la décoration est dans le plus pur style « gravats ».

Trouver un accès vers la station de métro peut s'avérer, pour les personnages, un exercice long et frustrant, sur lequel il est conseillé au déhemme de ne pas s'appesantir plus que de raison. Un simple « vous passez plusieurs jours à fouiller les ruines, tout en jouant à cache-cache avec les patrouilles des mercenaires » devrait suffire.

FERMEZ LES PORTIÈRES, ATTENTION AU DÉPART !

Quoi qu'il en soit, à un moment où un autre, les personnages vont finir par trouver un moyen pour accéder à la station – en théorie. Il s'agit d'un puits d'ascenseur qui est à la verticale (à peu de choses près) du point indiqué sur le plan. Il y a juste une petite vingtaine de mètres à descendre.

C'est le moment que le déhemme choisira pour faire arriver les mercenaires en force. Pour le coup, il n'y a plus à tortiller : il faut y aller, et vite ! Parce qu'en face, il y a de l'armement lourd et une déficience endémique de la glande hospitalière. À moins de précédentes escarmouches avec les troupes de la Coalition mercenaire, ces dernières devraient avoir comme consigne « prenez-les vivants si possible, mais seulement si possible ».

La station de métro est en fait un simple quai, sur lequel est adossé une rame unique de train magnétique ; c'est un gros morceau, de fabrication visiblement ancienne et militaire. La mauvaise nouvelle, c'est que rien n'a été alimenté depuis belle lurette (cinquante ans, à vue de nez) et que les personnages doivent dans un premier temps réactiver le réacteur à fusion de la rame avant de pouvoir espérer aller où que ce soit.

C'est une mauvaise nouvelle dans le sens qu'ils sont suivi par des gens agressifs et suréquipés en substituts phalliques. Si les lieux se prêtent aisément à monter une embuscade, les personnages ne peuvent qu'espérer ralentir la horde, pas l'arrêter. C'est un moment de décisions, de sacrifices héroïques et de ten-

sion élevée : les personnages doivent gagner quelques minutes face à une horde surarmée, le temps que ceux d'entre eux qui ont des compétences d'ingénierie fassent démarrer le bouzin.

Bon, l'idéal est que personne ne meure ici, non plus – à part peut-être des PNJ, si le déhemme se ressent de mettre la pression. Suivant le degré de préparation et d'équipement des personnages, ils vont affronter leurs adversaires (des Ferreux d'élite, voir plus haut) pendant un temps laissé à l'appréciation du déhemme. C'est lorsque cette tension est à son comble qu'une voix s'élève dans tous les communicateurs, sur une fréquence prioritaire : « Ici la mission d'interposition du Cepmes, cessez immédiatement le feu ! » Les mercenaires, ayant entendu « interposition » et « Cepmes » dans la même phrase, vont obéir avec un zèle remarquable. Suivant la situation, cela devrait sauver la peau des personnages et/ou leur donner une chance de mettre les voiles.

INCIDENT TECHNIQUE SUR LA LIGNE

Voilà donc les personnages à bord d'une rame de métro lancée à grande vitesse dans les entrailles de la planète. Tout serait pour le mieux s'ils avaient la moindre idée d'où ils vont – et de comment on pilote ce machin.

Ce dernier point va être assez important lorsque déboule un imprévu pour adultes : une alerte structurelle, qui annonce aux personnages que la ligne est coupée un peu plus loin. Par « coupée », on entend que le viaduc qui enjambait un immense collecteur n'enjambe plus rien du tout pour cause de destruction.

Que les personnages réagissent ou non, la rame va effectuer un freinage d'urgence, qui va envoyer tout le monde dinguer à travers l'habitacle, suivi d'un gracieux plongeon au ralenti vers les eaux en furie du collecteur.

C'est un assez bon moment pour mettre fin à la séance.

LE PEUPLE DU PRÉSIDENT

Le fait qu'il y ait une nouvelle séance (qui devrait être la dernière) devrait rassurer quelque peu les joueurs : non, leurs personnages ne sont pas morts. Ils ont été recueillis par le « clan Prasidiani », les habitants légitimes de Prasidian.

La bonne nouvelle, c'est qu'ils ne sont pas cannibales.

MAIS OÙ SUIS-JE ?

Les personnages vont se réveiller, après leur grand plongeon, dans une situation qui pourrait avoir des effets délétères sur leur conception personnelle de la vie après la mort : en grande

DANS QUEL ÉTAT J'ERRE ?

Dans un premier temps, demandez aux personnages un TCO -5 pour résister aux effets de la drogue. En cas d'échec, toutes les autres actions sont à -5 pour le reste de la scène, -10 pour les activités mentales. L'amour rend bête. Enfin, le sexe. Ou les drogues. Bref.

Dans un second temps, les Arcanistes entrent en scène. Ce ne sont pas des grands maîtres, leurs compétences dans les Arcanes de l'Esprit tournent autour de 10-13 dans les bons jours. Heureusement que les personnages sont dans les vapes !

partie dévêtus, allongés sur une vaste couche fort confortable et entourés d'Eyldar et d'Atlani des deux sexes – environ trois par personnage, plus en cas de gabarit hors norme (Rowaan, Talvarid, etc.) – pas beaucoup plus vêtus qu'eux.

Les pensionnaires qui les accompagnent sont probablement déjà entrain de lutiner les autochtones, voire plus si affinités. Tout le monde à l'air beau, tout le monde à l'air gentil ; ça cache quelque chose !

Ce n'est pas tout à fait faux. Ajoutons à l'ambiance de débâche un esprit quelque peu cotonneux, pour cause d'hypnotique artisanal à base de champignons qui font rêver, pour comprendre que la scène a un but principal : contenir les personnages le temps que leurs hôtes s'assurent de qui ils sont et, surtout, de qui ils ne sont pas.

Au reste, les GA (gentils autochtones) n'ont pas été choisis par hasard : un sur trois est Arcaniste et tous ont de solides connaissances de corps à corps, que ce soit la variante jambes en l'air ou main dans la gueule. Ils n'hésiteront d'ailleurs pas à maîtriser

les récalcitrants, mais toujours dans la joie et la bonne humeur : étreinte amoureuse, drogues récréatives, voire discrets coups de neutralisateur (camouflé en bijou) pour les plus coriaces.

Il y a également des gardes armés à l'extérieur de la grande caverne qui abrite leurs ébats, mais le but est que les personnages ne s'en aperçoivent pas avant un bon moment.

MAIS QUI ÊTES-VOUS ?

Le souci du clan Prasideani, c'est qu'ils n'ont pas vraiment accès à des sources d'informations directes et de première fraîcheur. Déjà, un des effets secondaires des attaques nucléaires de 2245 est d'avoir mis en vrac une grande partie du réplà. Le clan a des archives très fragmentaires et, dans les bons jours, au réseau mis en place par la Coalition mercenaire – qui contient beaucoup de jeux vidéos et de films de cul (sans qu'il soit toujours possible de les distinguer), mais pas énormément d'informations exploitables.

Du coup, si les personnages peuvent prétendre être un *boys' band* à la mode, des marchands itinérants ou une délégation zorgmulienne, le clan n'a pas beaucoup de moyens de vérifier qu'ils disent la vérité. C'est pourquoi ils comptent passer à la bonne vieille méthode de l'ère pré-informatique : l'interrogatoire. La bonne nouvelle, c'est que ce ne sont pas des sauvages : quoi qu'éthiquement discutables, leurs méthodes sont à base de drogues (relaxantes et hypnotiques) et d'Arcanistes (pas de très haut niveau, mais suffisamment doués pour savoir si les personnages mentent et éventuellement capter leurs pensées superficielles).

LE CLAN PRASIDIANI

Parmi les multiples secrets que cache Presidium, il en est un qui a un potentiel explosif encore plus important que les secrets de Leyran et son magot caché. L'évacuation de la planète, en 2245, s'est faite dans un chaos indescriptible et, fatalement, un certain nombre de personnes sont restées derrière. Par « un certain nombre », on entend plusieurs millions.

Cette population, en grande partie composée des franges les plus basses des habitants, a trouvé refuge dans les multiples réseaux de souterrains qui sillonnent les conurbations de la planète. Les destructions finales les ont à peine touchés. Au vu des ressources de Prasidean, ils n'ont pas eu trop de mal à survivre en récupérant ce qui avait été laissé sur place.

À cette population s'est ajoutée ceux des habitants qui n'ont pas pu ou pas voulu quitter la planète, plus une quantité certaine de combattants des deux camps – highlanders et mercenaires – qui se sont retrouvés coincés après l'évacuation, plus quelques exotiques : pillards perdus, naufragés ou journalistes qui ont échappé aux patrouilles de la Dame de fer.

Au fil des années, les petits groupes ont fini par se retrouver et se lier en une organisation informelle : le clan Prasideani. Là où ça devient intéressant, c'est qu'il s'agit d'une expression inventée par Leyran qui, à l'époque de sa présidence, l'avait utilisée pour désigner les sans-abris et les plus défavorisés de Prasidean. Ils n'ont pas oublié et, pour eux, le Président est toujours une figure paternelle reconnue et aimée.

Le clan Prasideani se considère comme les gardiens de la planète et voit la Coalition mercenaire comme des usurpateurs et des incapables (dans les bons jours). Vu que le rapport des forces militaires n'est pas vraiment en leur faveur, ils évitent cependant de confronter cette opinion à celle de leurs vis-à-vis de la surface. Du coup, le clan est une grosse épine – une épine supplémentaire d'ailleurs – dans le pied des mercenaires, qui ne savent pas comment gérer un problème dont ils ne font que soupçonner l'existence.

RILIEN LATHANDAR, MATRIARCHE DU CLAN PRASIDIANI

Avec sa chevelure hirsute blond paille et ses traits marqués, cette Atalen âgée d'une grosse centaine d'années a de faux airs de sorcière, mais des manières de reine. Vêtue d'une combinaison rapiécée et d'un long manteau poussiéreux, elle se déplace avec une certaine lenteur régaliennne et parle de façon posée.

Née dans les bas-fonds de Tara Duanti, elle a rencontré Leyran de façon assez fortuite : en volant sa limousine antigrav alors qu'il était encore dedans et qu'elle ne savait pas réellement la piloter. Une grosse gamelle dans les égouts puis tard et le tout jeune Président découvrait les souterrains de sa capitale.

Dans l'absolu, Rilien n'a rien perdu de sa fougue, mais elle l'a longtemps rangée sous un pragmatisme fort atalen, en attendant des jours meilleurs (et moins radioactifs). Elle a envie de croire en les personnages, mais elle est très méfiante de nature.

CM : 14. **Compétences** – Combat 9 (armes de contact) ; Agilité 9 (discrétion) ; Pilotage 4 (antigrav) ; Sciences 14 (électronique) ; Connaissances 9 (orientation) ; Communication 14 (éloquence) ; Social 14 (survie urbaine) ; Artisanat 4 (bricolage) ; Artistique 4 (imagerie)

Équipement : combinaison rapiécée, mais blindée *Travel* (**Prot.** 8/2), fusil AMAG .20 (**FA** +9), épée courte (**FA** +4)

LUAN THUNDER, (ANCIEN ?) OFFICIER HIGHLANDER

En 2245, le capitaine Luan Thunder était à la tête du 14^e bataillon des Commandos urbains de la Fédération des hautes-terres et commandait les opérations de sécurisation de la Banque centrale de la FEF sur Presidium – jusqu'à ce que la situation dégénère et qu'il se retrouve irrémédiablement perdu au moment où les premières charges nucléaires sont tombées sur la ville.

Cinquante ans plus tard, le capitaine se considère toujours comme un soldat highlander – il ne quitte pas son uniforme, soigneusement rapiécé,

mais toujours à peu près entier – mais est également un membre du clan Prasidiani (techniquement chef militaire de la matriarche Lathandar). Il se sentirait très embêté s'il devait faire un choix entre ces deux loyautés.

Highlander de taille moyenne aux traits eurasiens, seuls ses traits marqués trahissent (un peu) son âge réel – pas loin de 90 ans. Pour le reste, il est un peu pâle car cela fait longtemps qu'il n'a plus vu la lumière du jour, mais son maintien et sa mobilité générale sont facilement ceux d'un homme quarante ans plus jeune.

CM : 14. **Compétences** – Combat 14 (tir) ; Agilité 9 (escalade) ; Pilotage 9 (voiture) ; Sciences 4 (électronique) ; Connaissances 14 (orientation) ; Communication 14 (tactique) ; Social 9 (recherche) ; Artisanat 4 (bricolage) ; Artistique 4 (imagerie)

Équipement : uniforme blindé *Travel* (**Prot.** 8/2), pistolet fulgurant (**FA** +10), communicateur militaire

LES GENTILS AUTOCHTONES

VM : 12 ; **spécialisation** : combat rapproché ou détection des mensonges (pour les Arcanistes). **Équipement** : micro-neutralisateur (**FA** +6) ou lance-aiguille hypnotique camouflé en bijou

LES MEMBRES DU CLAN PRASIDIANI

VM : 12 ; **spécialisation** : crapahuter dans les souterrains. **Équipement** : pistolet neutralisateur (**FA** +7).

LES GARDES DU CLAN PRASIDIANI

VM : 13 ; **spécialisation** : guérilla dans les souterrains. **Équipement** : armure souple (+2), fusil AMAG .20 (**FA** +8) ou fusil neutralisateur (**FA** +8).

Il faut être clair : les membres du clan Prasidiani n'ont aucune raison *a priori* de faire confiance aux personnages. Les autres individus présents sur la planète sont de la Coalition mercenaire et ne se comportent pas exactement comme invités modèle. Néanmoins, ce sont des gens civilisés : même s'ils finissaient par être convaincus que les personnages sont des vils mercenaires, ils ne vont pas en faire de la colle pour autant.

Toujours est-il qu'un élément peut suffire à faire retomber la tension : la mention de Leyran. Le clan voue une sorte d'adoration envers l'ancien président et se prévaloir de son patronage, même à titre posthume, est une excellente façon de se mettre dans ses bonnes grâces. Bon, la mention seule ne suffit pas : il serait bon d'apporter également des preuves. L'enregistrement vidéo de Leyran est un bon début, mais des souvenirs précis de l'animal et de ses petites lubies ou expressions fétiches peuvent convaincre.

Pour cela, ce n'est pas le chef de la petite communauté qui va pouvoir trancher : il va emmener les personnages rencontrer Rilien Lathandar, une des matriarches du clan qui a bien connu le président – à l'époque, ben, de sa présidence justement ; c'était il y a trois quarts de siècle, mais, pour une Atalen, autant dire l'année passée – et son adjoint le capitaine Luan

Thunder, un officier highlander qui était à la tête d'une des missions commandos en charge de capturer la Banque centrale.

MAIS QUE FAIRE ?

Une fois que les lettres de créance virtuelles des personnages sont reconnues par le clan Prasidiani, une métamorphose s'opère : il sont officiellement acceptés comme membres du clan de par leurs liens avec l'ancien président (lui-même considéré comme « grand patriarche », puisque le clan est en quelque sorte son invention). Du coup, la méfiance n'est plus de mise.

Le souci est que les personnages vont, pour le coup, être un peu considérés par les clan comme autant de Messies : non qu'ils veulent les crucifier, mais si l'envie leur prenait de lancer une révolution planétaire et de bouter la Coalition mercenaire hors de Prasidian, il y a fort à parier que tout le clan serait derrière eux – ce qui n'est pas une très bonne nouvelle, les mercenaires ayant l'habitude de tirer d'abord sur ceux qui sont devant.

Reste que, dans ces conditions, à défaut de Grand Soir, le trésor du président représente un objectif plus que respectable pour le clan. Ses membres ont une assez bonne idée d'où emmène la ligne de métro que les personnages avaient briè-

vement empruntée et sont d'accord de leur fournir guides et escorte. Compte tenu de l'état général des souterrains dans ce secteur, entre destructions, invasion végétale et effondrements divers, il est recommandé d'accepter cette offre.

MON PRÉCIEUX

Le crapahutage devrait prendre une bonne journée et se composer de moult détours par des couloirs désaffectés depuis des lustres, des gaines techniques improbables, des escaliers de plus en plus anciens et quelques descentes en rappel du plus bel effet. Au final, les personnages vont déboucher d'une galerie d'entretien en plein milieu des voies, pile au terminus de la ligne. De là, il leur suffit de suivre un large couloir dégagé avant d'arriver devant une porte monumentale.

MAIS QU'EST-CE DONC ?

La porte est frappée d'un monogramme très effacé, que des personnages doués en histoire atalen (très) ancienne peuvent reconnaître comme étant celui d'un clan noble de Brivianë, disparue depuis quelques millénaires. Une serrure électronique de conception récente (à peine un siècle – anachronique dans ce contexte) remplace l'ancien dispositif d'ouverture. Les personnages en ont le code.

La vaste caverne dans laquelle les personnages débouchent a de quoi surprendre : par certains côtés, on se croirait dans un chantier archéologique qui aurait exhumé un domaine eyldarin datant des premiers âges de l'*Arlauriëntur*. Même si ce sont des ruines plutôt bien conservées, ce sont quand même des ruines : la plupart des bâtiments sont éventrés, des vastes cours à colonnades ne se devinent que par des alignements de socles et de tronçons de colonnes, les nombreux basins (à sec) ne sont que partiellement excavés, etc.

De plus, cette caverne a visiblement été renforcée a posteriori, et pas simplement pour la protéger des éléments : c'est de la construction antinucléaire, antisismique et anti-tout ; il y a fort à parier que si la planète explose, cet endroit reste intact. Des spécialistes en génie civil pourront reconnaître le style de construction comme étant typique de la fin de la Guerre stellaire. Les personnages peuvent également noter la présence de plateformes antigrav, du genre de celles servant au transport et au levage de charges, également d'un modèle atalen vieux de moins d'un siècle. À part cela, la caverne semble vide.

C'est bien entendu une illusion, savamment entretenue par des filets de camouflage et un système holographique subtil, couplé à un générateur à fusion. En étant attentif,

les personnages peuvent entendre le discret vrombissement caractéristique du générateur ou noter des parasites visuels dans le fond du bassin principal du domaine. C'est là que le trésor est caché : quelques dizaines de mètres cube sous forme de caisses scellées du sceau présidentiel et un gros ordinateur militaire, lui aussi raccordé au générateur (mais qui possède également son alimentation autonome, au cas où).

MAIS QUI EST LÀ ?

En admettant que les personnages n'y aient pas déjà pensé, la question qui se pose est, que faire de ce magot ? Techniquement, en serrant un peu, les personnages pourraient très bien remonter la totalité à la surface, l'enfourner dans leur navette et mettre les voiles dans le soleil couchant – ou une métaphore romantique dans ce goût-là. Au vu de la situation extérieure, c'est très optimiste. D'ailleurs, les plateformes antigrav sont déchargées ; il faudrait les brancher quelques heures au générateur à fusion pour pouvoir les utiliser.

Si le déhemme s'en ressent et suivant comment les personnages ont mené leur barque avec les PNJ, c'est à ce moment que les trahisons et arrière-pensées des uns et des autres peuvent refaire surface : Kim Pak et ses accointances highlanders, Veyrin et ses amitiés au sein de la Dame de fer, Oliandil et sa loyauté envers Leyran, etc. Sans compter celles des personnages eux-mêmes, qui pourraient également avoir des agendas individuels conflictuels.

TRAHISON !

Au moment où la tension est à son comble (ou lorsque les personnages se mettent à hurler « Nous sommes riches, muhahaha ! »), déboulent dans la caverne l'équipe du Cepmes, une quinzaine de combattants en armure semi-rigide emmenés par l'inévitable Tsk, accompagné par la non moins inévitable Lysan Ervindil à la tête d'une délégation de cinq envoyés des Principautés-unies (deux diplomates et trois gardes du corps

IL FAUT SAUVER LE SOLDAT SIYAN

Enfin, Snivel. J'entends par là que la mort de Tsk est potentiellement évitable, si le déhemme le désire, par des personnages attentifs et rapides (par exemple, du genre reconnaître Krajjka). Pas que ça change grand-chose : le Snivel étant un peu en fin de vie, la balle dans la tête lui évite le cancer ultra-rapide mais douloureux quand même qui se profile à plutôt brève échéance. Du coup, le Tsk auquel les personnages auront affaire après la bagarre risque fort d'être un Siyan beaucoup plus banal, moins tatillon, mais toujours jovial.

URAIS-FAUX FERREUX

VM : 12 ; spécialisation : mercenaires. **Équipement :** armure semi-rigide (+4), fusil AMAG .20 (FA +8) ou Fulgurant automatique (FA +11).

SOLDATS DU CEPMES

VM : 13 ; spécialisation : commando. **Équipement :** armure rigide (+6), Fulgurant automatique (FA +11).

GARDES DU CORPS DES PRINCIPAUTÉS

VM : 14 ; spécialisation : garde du corps. **Équipement :** armure souple (+2), fusil AMAG .20 (FA +8).

en armure souple) ; le troisième inévitable, Edhiran, emmène un groupe d'une douzaine de commandos de la Dame de fer.

Tsk annonce, un communicateur à la main, que le trésor ici présent se trouvant sur une planète du Cepmes et faisant l'objet d'un contentieux international, il en fait la saisie au nom du Cepmes. Dans le silence qui suit, un « pop » se fait entendre et la tête du Snivel explose. Le garde de la délégation des Principautés qui se tenait derrière lui, l'arme à la main, hurle « Maracaïbo ! »

MAIS ?...

Ce cri de guerre est surtout le cri de ralliement d'un certain nombre des membres des trois groupes, celui des Principautés, celui du Cepmes et celui de la Dame de fer : ceux qui s'avèrent être à la solde de la Nueva Tortuga.

Forces en présence

Le nombre exact de ces traîtres est laissé à l'évaluation du déhemme, mais dans l'absolu, c'est quelque chose comme tous les gardes du corps des Principautés-unies (plus un des membres de la délégation, mais plus légèrement armé), une grosse moitié des militaires du Cepmes et une petite moitié des membres de la Dame de fer. En théorie, les personnages et leurs alliés (certains de circonstance) devraient être en nombre légèrement supérieur à leurs adversaires, mais ces derniers sont sans doute bien mieux équipés en matériel militaire. Comptez un adversaire par PJ et PNJ allié.

Cela dit, ils vont d'abord devoir neutraliser leurs petits camarades : dans le cas des autres combattants du Cepmes, un sabotage bienvenu va bloquer armes et écrans, mais pour ce qui est de la Dame de fer, ça risque d'être plus brutal. Des « sangsues » préalablement posées sur les casques et explosent après une tentative de négociation avortée par un Rowaan très énervé ; ce n'est pas très propre (mais ça va aussi laisser plein de grosses armes très méchantes sans propriétaires, si les personnages se sentent d'humeur aventureuse).

À part Lysan (qui n'a au reste qu'un bête pistolet AMAG et un Twinscreen), la délégation des Principautés est composée de diplomates peu portés sur la castagne. Ils vont donc tous lever les bras très sagement ; Lysan est la seule susceptible de tenter quelque chose si elle voit une ouverture, mais comme c'est quelqu'un de plutôt posé, elle n'agit que si elle est sûre de ne pas se faire tuer avant d'agir. Reste le clan Prasi-diani, qui est peu armé (mais qui connaît les recoins à embuscade), mais qui est fidèle aux personnages – en théorie.

Après les coucherries, boucherie !

À moins que les personnages ne sortent tout de suite l'artillerie et commencent les échanges d'amabilités en acier calibré ou en énergie cohérente, le chef de cette nouvelle force annonce qu'il représente la Nueva Tortuga et que si personne ne moufte, il n'y aura pas plus de bobo. Au reste, si les personnages ne se sont pas débarrassés d'elle préalablement, il s'agit de Krajjka, accompagnée de Wenchan – vous pensiez bien que la réunion de famille n'allait pas en rester là. Sa promesse est évidemment un gros mensonge : elle ne compte pas laisser de témoins (à part s'ils ont une chaussure rouge, en lequel cas l'Esprit du Sang les protège).

Parmi les éléments susceptibles d'influer sur cet affrontement final, il faut noter que le générateur holographique est partiellement basé sur les horizons de Tzegorine, ce qui peut causer une mauvaise surprise à un combattant qui compterait sur son écran. Les caisses du trésor sont très solides et devraient résister à beaucoup de choses avant de changer d'avis. Enfin, les ruines du domaine forment un véritable labyrinthe qui peut être exploité par les amateurs.

Le souci avec les mercenaires, c'est qu'ils sont toujours prêts à réévaluer leur loyauté en fonction des forces en présence. Dans le cas présent, si les personnages et leurs alliés parviennent à compter plus du double des forces adverses encore actives, les sbires survivants vont commencer à entamer un repli stratégique direction ailleurs, pour voir s'ils y sont. Seule Krajjka et une poignée de fidèles combattront jusqu'au bout, pendant que Wenchan tentera de se faire oublier voire, si possible, aller voler l'ordinateur, qui est à peu près la seule chose immédiatement transportable dans le trésor.

PARTAGE DU TRÉSOR !

Au final, les personnages devraient arriver à se rentre maîtres de la caverne et de son trésor. Reste à savoir qu'en faire. S'ils pensent à regarder le communicateur du Snivel, qui fort heureusement est resté allumé sur le texte en anglais galactique qu'il lisait avant de mourir, ils peuvent voir qu'il y a effectivement une procédure

légale en cours, lancée par les Principautés-unies, pour l'attribution des fonds cachés par l'ancien président.

Ce qui veut dire que si les personnages décident de passer outre, ils vont se retrouver avec les Principautés-unies, la Fédération des États de la Frontière et le Cepmes sur le dos. Sans compter la Nueva Tortuga, mais bon, à ce stade, c'est anecdotique... Soyons clair : ce n'est pas impossible, mais ce n'est pas vraiment la solution de facilité.

Une solution acceptable serait de remettre la somme au clan Prasidiani et faire de ce trésor un fonds pour la reconstruction et la réhabilitation de Prasidiani. Cela ne va sans doute pas aller sans des pleurs et des grincements de dents, mais assez rapidement, la foule hostile va se désintéresser d'eux pour reporter son attention sur le clan, qui va faire de son mieux pour reconstruire sa planète au cours des prochaines décennies, tout en faisant tourner en bourrique les autres principaux intéressés.

Il ne faut pas oublier non plus qu'ils auront sans doute avec eux des gens (Lysan, notamment) qui ont des agendas politiques et militaires assez précis et que, la menace imminente de la Nueva Tortuga étant réglée, les alliances de circonstances peuvent basculer. Bien évidemment, tout dépend du nouvel équilibre des forces à la fin du combat : la situation sera différente si les personnages sont tous seuls et diminués ou s'ils sont encore en état de se battre avec la majorité de leur escorte du clan Prasidiani encore avec eux.

Quoi qu'il en soit, si les personnages sont habiles, ils peuvent espérer mettre la main sur une petite fortune, soit par la reconnaissance des bénéficiaires du trésor (quels qu'ils soient), soit en engourdissant, l'air de rien, une partie du magot. Ça tombe bien : ils ont un lupanar à reconstruire...

LA LISTE DE LEYRAN

Un autre élément à considérer, c'est une série d'informations stockées sur le serveur militarisé : les noms des personnes coupables de malversations diverses au sein du Conseil de la Frontière et dans les grandes administrations de la FEF et les preuves de ces multiples culpabilités. Ça fait beaucoup de noms, dont la plupart sont encore actifs dans les plus hautes sphères de l'État – des États, même, puisque quelques-uns sont passés aux Principautés-unies ou chez les états fantoches mis en place sur quelques planètes par la Fédération des hautes-terres dans l'intervalle.

En théorie, ces informations sont suffisantes pour faire tomber trois fois n'importe quel gouvernement normalement constitué. En FEF, l'effet risque d'être moins radical, d'autant plus qu'un demi-siècle s'est écoulé. Beaucoup des informations reposent sur des preuves indirectes, certaines demandent vérification et d'autres concernent des personnes qui sont mortes ou ont radicalement changé de vie depuis.

Paradoxalement, c'est du côté des Principautés-unies que ce dossier peut faire le plus de dégâts : plusieurs membres du clan Iliarsin, ou de clans affiliés à ce dernier, sont impliqués et, notamment, des notables qui ont fait grand bruit de leur intégrité personnelle. On peut d'ailleurs penser que c'est de ce côté que les personnages vont avoir le plus d'opposition.

Là encore, une solution taquine serait de laisser la liste aux bons soins du clan Prasidiani, qui se fera une joie de l'utiliser pour asseoir sa nouvelle position géopolitique au sein de la FEF (et enquiquiner des gens qu'ils n'aiment pas).

ET SI ?...

Explorons quelques pistes alternatives.

... les personnages font alliance avec les mercenaires ?

C'est clair que les choses seraient beaucoup plus simples pour les personnages s'ils arrivaient à convaincre les autorités... euh, la Coalition mercenaire, de les aider. En plus, ça a des chances de fonctionner : Arinas Angrist est une patriote et elle pourrait être tentée par une telle action – sans même parler du prestige personnel.

Cela dit, cela risque fort de priver les personnages du soutien précieux de clan Prasidiani – voire de susciter leur hostilité. Quelques rencontres brutales peuvent ponctuer la recherche du trésor, assorti de déclarations dérangeantes des prisonniers sur leur allégeance à Leyran.

Dans tous les cas, les mercenaires à la solde de la Nueva Tortuga n'auront aucun mal à rejoindre l'expédition pour trahir les personnages, le moment venu.

... les personnages se rendent au Cepmes avant de monter dans le métro ?

Dans le cas où les personnages entendraient la voix de la raison et obéiraient à l'injonction de Tsk à déposer les armes, tout le monde va grimper dans le métro et tomber dans le ravin ; les personnages vont alors être séparés de leurs accompagnateurs.

... le clan Prasidiani n'était pas convaincu ?

Il n'est jamais de jet de dé aussi important qui ne se rate et, du coup, il est possible que les personnages n'arrivent pas à convaincre le clan Prasidiani de leur bonne foi. Ils seront alors captifs du clan – jusqu'à ce qu'une opération jointe du Cepmes et de la Coalition mercenaire n'attaque le camp.

À ce stade, les personnages peuvent très bien se libérer tout seul et tenter de poursuivre l'exploration seuls (ou avec l'aide de membres du clan qui les croient, eux) ou se faire récupérer par le Cepmes.

POST COITUM ANIMAL TRISTE

PETITS CONSEILS POUR GRANDS DÉVIANTS

Dans sa forme présente, la campagne lupanar est très linéaire : un épisode mène au suivant, les événements s'enchaînent (blague parisienne) comme à la parade ; couplet refrain, pont, refrain, solo de fin.

Que ce soit par désir personnel de faire quelque chose de moins dirigiste ou, plus simplement, parce qu'on ne peut jamais (jamais !) prévoir ce que feront les joueurs, cette section finale a pour vocation de donner au déhemme quelques idées et pistes pour permettre des divergences sans pour autant flinguer l'intégralité de la campagne.

NEUTRALITÉ DE POINT DE VUE

Une grande partie de la campagne part du principe que les personnages vont rester neutres ou, à tout le moins, vont penser surtout à leurs propres intérêts dans toute cette affaire et éviter de prendre partie pour l'une ou l'autre des parties, sinon adverses, du moins poursuivantes.

Mais que se passe-t-il s'ils décident de prendre parti et de s'allier avec les Principautés-unies, la Fédération des États de la Frontière ou même avec la Nueva Tortuga ?

ALLIANCE AVEC LES PRINCIPAUTÉS

Terpendrë ayant rejoint les Principautés-unies, les personnages pourraient sentir une forme de loyauté patriotique envers leur nouvelle nation – ou avoir envie de surfer sur la vague sécession-révolutionnaire, juste parce que c'est *hype*. Le principal impact d'une alliance avec les Principautés-unies, c'est que les personnages vont être beaucoup plus vite dans le collimateur de la FEF.

Ils peuvent certes compter sur un certain soutien logistique, notamment auprès de clans traditionalistes (qui, suivant les personnages et leurs actions, risquent de reconsidérer le bien fondé de leur alliance avec le temps), mais ils vont comprendre assez vite qu'il y a une différence notable d'organisation entre une nation bordélique, soit, mais avec trois mille ans d'expérience et une toute jeune alliance encore reconnue par à peu près personne.

En l'état, ça signifie que si les personnages vont sans doute avoir des opportunités plus officielles pour rentrer dans le Domaine Tirmegil, lors de l'épisode 5, ils vont surtout se

retrouver en plein « territoire ennemi » dans ce chapitre et le suivant et vont devoir prendre des précautions pour éviter de se retrouver dans l'équivalent frontalier de Guantanamo – ou, pire, sur la route d'un groupe de la Dame de fer qui aurait quitté leur briefing un peu avant le « ramenez-les vivants ! ».

Au final, s'ils ramènent le magot du Président, y compris les preuves de trahison, cela va mettre un souk pas concevable au Cepmes, en FEF et aussi au sein du clan Iliarsin, qui va s'apercevoir qu'il y a quelques moutons noirs (blague suisse pas drôle) dans ses rangs ; reste à savoir si c'est une information qui va être étouffée – nul doute que certaines personnes auraient intérêt à faire taire les témoins gênants.

ALLIANCE AVEC LA FRONTIÈRE

Si on va au cœur de l'histoire, le magot de la FEF appartient précisément à la FEF et si Leyran l'a caché, c'est peut-être pour qu'il revienne au final à ses légitimes propriétaires, le temps venu. Le mot-clé est « peut-être ». Toujours est-il que, de ce point de vue, une alliance avec les autorités de la Fédération des États de la Frontière est logique, voire morale.

C'est clair qu'une telle approche va leur ouvrir plein de portes et modifier radicalement la structure du sixième et du septième épisode. Sauf que...

Sauf qu'une grande partie des gens qui n'ont absolument aucun intérêt à voir remonter à la surface les petits secrets de feu l'ancien président sont encore en poste au sein du Conseil de la Frontière (voir *Les traîtres*, page 63) et, s'ils aimeraient bien savoir où se trouve le pognon, ils sont beaucoup moins pressés de récupérer les preuves de leur propre culpabilité.

Maintenant, l'approche rationnelle serait d'attendre que les personnages récupèrent tout le paquet et étouffer l'affaire de l'intérieur. Seulement, cinquante ans ont passé, des jeunes loups aux dents longues sont arrivés, du genre à bouffer du cacique pour piquer leur fauteuil. Du coup, les personnalités potentiellement impliquées dans le Leyranga vont quelque peu paniquer et les personnages risquent de se retrouver dans la ligne de mire d'assassins.

Du coup, si la campagne change de forme, cela ne veut pas dire que ça va pour autant être une partie de plaisir pour les personnages, avec retournements d'alliances, coups de poignards (dans les bons jours) dans le dos et paranoïa généralisée.

ALLIANCE AVEC LA NUEVA TORTUGA

Autant dire qu'il s'agit d'une mauvaise idée, mais comme il ne faut jamais compter sur les joueurs pour ignorer une mauvaise idée, considérons ce qui se passerait en cas d'alliance (de bonne foi) avec la Nueva Tortuga.

Tout dépend bien sûr du degré d'alliance et d'à quelle moment elle intervient : si la Nueva Tortuga arrive à entrer dans le capital du Domaine, les chicaneries entre Wenchan et Monsieur Martin vont déjà prendre une autre tournure, pour pousser les personnages à vendre le reste de leurs parts. Ce dernier étant un petit malin, il va laisser Wenchan prendre le devant de la scène – et donc tous les risques en cas de problème.

Le fait est que toute l'histoire avec Leyran et son magot est passée complètement au-dessus de la Nueva Tortuga ; lorsque Monsieur Martin va s'apercevoir de l'existence du pactole présidentiel, il va devenir sérieusement mégalomane et se piquer de récupérer le magot pour ensuite le négocier contre des influences majeures avec les nations impliquées.

Dans l'absolu, ça ne changerait pas grand-chose à la seconde partie de la campagne : c'est sûr que, vue à l'échelle des personnages, l'organisation criminelle est impressionnante et peut donner quelques coups de mains logistiques intéressants, mais face à deux états-nations en mode contre-espionnage majeur, elle ne fait juste pas le poids. Cela peut donner d'ailleurs quelques scènes amusantes, avec Wenchan et Krajka essayant de gérer des situations bien plus complexes que prévues.

De plus, on peut partir du principe qu'au cours du dernier épisode, elle décide de se débarrasser des intermédiaires et se lance dans une tentative d'alliance contre-nature à un niveau quantique avec la Dame de fer. Autant dire qu'un tel plan ne peut se terminer que dans le sang, les larmes, les pleurs, les grincements de dents et d'autres métaphores au goût amer.

AUTRES ALLIANCES

Si les personnages ont des liens avec d'autres nations ou organisations, ils peuvent essayer de les rameuter dans l'histoire. Ce qui peut s'avérer une idée plus ou moins bonne, suivant les cas.

La Fédération des hautes-terres, par exemple, a de gros intérêts dans la FEF et une certaine tendance à vouloir mettre son nez là où il ne faut pas. Il ne faudrait pas grand-chose pour convaincre les Highlanders de s'intéresser de près à cette histoire de magot présidentiel. Idem pour les NAUS, qui sont de plus en plus impliqués dans les Principautés-unies et qui voient là l'occasion d'augmenter considérablement leur crédit diplomatique.

Les autres nations terriennes ne savent honnêtement pas quoi faire de cette histoire. L'Europe ne s'est jamais impliquée outre mesure en FEF et ni Israël, ni Copacabana n'ont les moyens de s'y intéresser. C'est également le cas pour les nations stellaires : la République eyldarin est très contente de ne plus être en FEF et la plupart des nations atlani ont beaucoup de mal à éclaircir leurs relations claniques avant de se prononcer dans un sens ou dans l'autre. La Ligue stellaire pourrait très éventuellement s'intéresser au bazar, par exemple dans le cadre d'une éventuelle alliance avec les Principautés-unies, mais ces dernières sont très réticentes à tout rapprochement dans ce sens.

Restent les organisations. La Dame de fer, les Tigres volants et la GIC ont des intérêts clairs en FEF ; enfin, quand je dis « clairs », les deux premières ont peut-être des problèmes de conscience (la GIC a un bilan comptable) avec lesquels il est possible de jouer. Ce sont des organisations mercenaires dont le client principal est au bord de la guerre civile : quel camp choisir, si choix il doit y avoir ?

Enfin, il y a le Cepmes, qui voit dans cette histoire une occasion de reprendre la main en Fédération des États de la Frontière et – peut-être – faire oublier quelques décennies de pétouillages à grande échelle. Jouer la carte du Cepmes est pour les personnages un assez bon moyen pour survivre à l'après-campagne ; c'est un peu le joker-légitimité ultime qui écrase tous les autres atouts.

TRAHISONS EN SÉRIE

À de rares exceptions près, la campagne part du principe que les personnages non-joueurs vont rester fidèles à leurs alliances respectives. Pour pimenter l'action, rien de tel qu'un ou deux retournements de veste et quelques agents doubles, triples ou quadruples : comme pour le sexe, à deux, c'est bien, mais à plus, c'est mieux !

Le Domaine compte déjà son lot d'agents doubles, plus ou moins retournés (blague eyldarin), tels Veynir (en théorie toujours membre de la Dame de fer) ou Kim Pak (agent de la Police politique highlander). On peut aussi ajouter Meren, qui travaille pour le clan de Thalín. Si des personnages comme Oliandil ou Watr sont à peu près neutres (et le destin tragique de Rena la mettant assez rapidement hors du coup),

les autres peuvent avoir leurs petits secrets – enfin, plus de petits secrets.

Par exemple, Vanar est présumé déserteur, mais un déhemme taquin peut, si les PJ ratent son sauvetage, partir du principe qu'il est « retourné » par Anita et renvoyé au Domaine avec mission de surveiller le coin ; Kim Pak sera son superviseur.

QUE SONT-ILS DEVENUS ?

C'est donc la fin de la campagne, mais que pourrait-il se passer après ? Voici quelques idées – susceptibles bien évidemment de modifications selon les actions des personnages.

La capitaine Destiny Warwinch sera clonée sur Terre, officiellement félicitée, officieusement engueulée, promue au rang de vice-amiral et placardisée derrière un bureau. Après quelques mois, elle parviendra à obtenir sa mutation sur Avadi-Arag, comme attachée militaire auprès de l'ambassade US près les Principautés-unies – dont l'ambassadeur n'est autre que Leister Nakajima.

Lysan Ervindil et Edhiran shi-Rakandar vont se retrouver assez souvent à la table des négociations entre Principautés-unies et Fédération des États de la Frontière – et dans les bras l'un de l'autre peu après (voire pendant ; on est chez les Eyldar). Leur relation personnelle sera inversement proportionnelle à celle entre les deux nations qu'ils représentent, ce qui ne manquera pas de donner naissance à une Légende gratinée.

Après clonage, Tsk reviendra sous la forme d'un Siyan d'un fort beau gabarit, sans rien n'avoir perdu de son sens de l'humour. Il continuera à suivre l'affaire Presidium jusqu'à sa conclusion, décrétant qu'il s'agit là de son œuvre d'art majeure et déclenchant ainsi pas mal de remue-ménage dans le milieu de l'art siyansk.

Le clan Prasidiani deviendra une force politique fort remuante dans la Frontière post-sécession et militera intensément pour que Prasidian devienne une planète indépendante. S'ils sont en possession de la Liste de Leyran, il y a fort à parier que cela devienne réalité à l'horizon 2350 ; avec une planète en pleine reconstruction (grâce à des capitaux frontaliers, principautaires, américains et indigènes).

La révélation de la Liste de Leyran va faire un méchant remue-ménage dans toute la Frontière, Principautés-unies incluses. Si les choses retomberont rapidement une fois l'intérêt médiatique passé, les initiés pourront noter d'intenses manœuvres dans les arcanes du pouvoir, avec des mises à l'écart aussi discrètes que brutales.

Une fois remis en état, Oliandil négociera fermement avec un peu tout le monde pour que le Domaine, tout en continuant à être une maison de voyageurs, devienne également une école des arts amoureux – sinon de *telandili* (ce qui pourrait être le cas, mais pas avant quelques *lieni*) – pour perpétuer l'héritage de Leyran.

Thalín finira par avouer publiquement son identité réelle et, simultanément, y renoncer pour devenir, avec l'accord de Geryn, Ithildin Piliantir. La chose va faire grand bruit et se terminer, après quelques décennies, par des négociations sur l'avenir de Dor Elduëni, son monde d'origine, au Domaine.

Geryn, avec l'aide d'œnologues européens et des relations houleuses avec une poignée d'ingénieurs agronomes du clan Maygran, ne mettra que quelques décennies pour mettre au point une première cuvée de *Taneithel* (la quatrième source). Considéré par les Terriens comme une piquette médiocre, les autochtones trouveront au contraire qu'il fait une excellente base pour les mélanges à base d'épices et d'herbes par eux prisés.

L'Ergartis viendra faire relâche à Terpendrë – et s'offrira une bringue privée de proportion biblique au Domaine.

Monsieur Martin se reconvertira dans l'import-export – toujours au service de la Nueva Tortuga ; on ne le reverra pas souvent dans le système de Terpendrë.

Tarik Wenchan changera douze fois de nom avant de rentrer sur Terre et d'ouvrir un petit cabinet d'assistance juridique à Larnaka (Israël). Ses cartes de visite, toujours d'un goût atroce, affirmeront qu'il est un ancien membre des barreaux de Fantir, Terpendrë et Prasidian.

On ne retrouvera jamais le corps de Krajjka Wktzuri sur Prasidian, mais on signalera sa présence dans toute la Sphère pendant au moins deux cents ans, sans qu'il soit possible de la confirmer ou de l'infirmier. Les Discordiens parachèveront sa légende en faisant le bras armé d'Eris.

Thalin peut se voir promettre par son clan (le vrai, le clan Palantherindor) qu'on lui fiche une paix royale – enfin, justement pas royale – en échange de ses bons offices au Domaine. Lors de l'indépendance des Principautés-unies, ledit clan va bien évidemment pencher pour l'une ou l'autre des parties en présence – ou carrément vouloir accaparer l'héritage de Leyran pour eux tous seuls.

Quant à Meren, il est également un bon candidat pour le changement de camp express, suivant comment pourrait

réagir l'autre branche du clan Palantherindor. Enfin, ce cher Rajen a peut-être lui aussi des allégeances claniques conflictuelles, qui pourraient se révéler au plus mauvais moment (dans le chapitre « Reconnaissance en force », par exemple).

Même Geryn pourrait avoir un intérêt à se retourner contre les personnages. Quelle grosse surprise si elle s'avérait ne pas être la cuisinière caractérielle et un peu fofolle, mais un redoutable agent de la Nueva Tortuga (ou des Services secrets de Copacabana ; ça serait assez bien leur style...).

PERSONNAGES PRÉTIRÉS

QUI ÊTES VOUS ET HABILLÉS COMMENT ?

Histoire de commencer rapidement, voici un échantillon de quatre personnages prétirés – vous les aurez peut-être reconnus, ce sont les mêmes qui font de la figuration dans les illustrations de ce volume.

Ces personnages sont définis selon la méthode de création rapide (livre de base, pp. 209–217), avec en plus un point particulier à intégrer dans la création du personnage (ce ne sont pas de points gratuits) ; aux joueurs de remplir les blancs !

Pour les flemmards, des feuilles de personnages déjà remplies pour ces quatre zozos sont disponibles sur le site www.tigres-volants.org.

BIANCO SCHWARTZ, DIT « LE GRIS »

« *On va se la faire à la Rowaan : pas subtil !* »

Rowaan archétypique, ancien pilote de chasse sur plusieurs maquis rowaans, sa route a croisé celle de Valen Jeyriran sur Trian, alors qu'il avait été abattu au-dessus de Huir. Ce dernier l'a hébergé, soigné et, pendant plusieurs mois, a été son confident – et peut-être amant.

Leur relation a pris fin lorsque la guerre s'est terminée ; entretemps, le RPF avait conclu à la mort de Schwartz et lui ont gentiment signifié que son retour signifierait sans doute des discussions houleuses sur le thème de la désertion. Depuis, le Rowaan a fait le pilote sur plusieurs colonies européennes,

souvent avec des résultats douloureux pour l'appareil, les passagers, la cargaison, le décor et ses supérieurs.

Profil : ENG 7 RES 9 ADA 8 PHY 9 MEN 8 SPI 7

Profil racial : Rowaan. **Culture** : mercenaire. **Environnement** : nomade.

Carrières : pilote, combattant.

Point particulier : malchanceux

BRITNEY ZORAYA

« *Holy madre ! C'est quelle partie de 'ma chambre' que vous ne comprenez pas ?* »

Originaire d'un quartier populaire d'Hamilton, la grande ville texane sur Asgard, Britney a eu la chance de décrocher une bourse pour l'université de Nova Napoli. C'est là qu'elle a fait la connaissance de Valen, alors prof de langues et culture atalen ; elle a assez mal assimilé la culture, par contre, pour la langue, c'était mieux.

Cette rencontre, qui a sérieusement contribué à ouvrir l'esprit (entre autres) de la jeune *redneck*, s'est achevée après trois ans, lorsque Valen a quitté son poste de professeur pour repartir dans la Frontière. Depuis, elle enchaîne boulots et amants sans intérêts dans une morne banlieue.

Profil : ENG 9 RES 8 ADA 7 PHY 9 MEN 7 SPI 8

Profil racial : Humain. **Culture** : nord-américaine. **Environnement** : suburbain.

Carrières : zonard, artiste.

Point particulier : trois niveaux en atalen

MAJOR ERIN STARSLEY

« Je veux bien que l'improvisation est une des douze vertus cardinales de l'officier highlander, mais dans cette tenue, je ne sais pas... »

Militaire highlander, en poste dans la police militaire sur une des bases d'Orion, Erin n'a jamais connu sa mère, morte pendant les derniers combats de Trian, mais sait que son père était un Atalen (Leyran, donc), ce qui explique sa longévité. Elle a été élevée par un clan atalen d'Orion, puis par les institutions highlanders spécialisées dans les orphelins de guerre.

Enquêtrice hors pair avec un flair particulier pour les énigmes, elle a également un entraînement militaire conséquent. En ce moment, elle végète sur une base orbitale d'Alt, entre bagarres d'ivrognes et querelles de clans talvarids.

Profil : ENG 9 RES 7 ADA 8 PHY 9 MEN 8 SPI 7

Profil racial : Humain highlander. **Culture :** highlander. **Environnement :** globe-trotter.

Carrières : combattant, enquêteur.

Point particulier : trois niveaux en atalen

VIKTOR « DRAKUL » GRASCHAR

« Si ça ne vous dérange pas trop, je préfère rester de ce côté-ci de l'écran. Oui, je sais, ce n'est pas très pratique. »

Drakul est une personnalité des milieux en ligne de la région de Varna, en Bulgarie : DJ, animateur communautaire, joueur pro et organisateur d'événements virtuels, c'est surtout un post-adolescent complexé et dépressif, qui a rencontré Valen sur des salons de discussion éducatifs alors qu'il était dans une période de dépression intense, cinq ans auparavant. Dire que ce dernier lui a sauvé la vie n'est probablement pas une exagération.

Très à l'aise dans les réseaux informatiques et réellement curieux de tout, Viktor est cependant d'une timidité maladive pour toute interaction qui ne passe pas via des avatars informatiques. Ses occupations lui permettent de vivre dans une colocation étudiante bordélique.

Profil : ENG 7 RES 8 ADA 9 PHY 7 MEN 9 SPI 8

Profil racial : Humain. **Culture :** européenne. **Environnement :** urbain.

Carrières : érudit, artiste.

Point particulier : charismatique (spécialisation globale, mais seulement pour les relations en ligne)

BADGE DÉBLOQUÉ !

BONUS DÉBILE

Attention : ceci est une option de jeu pour la campagne. Correction : ceci est une option de jeu **idiote** pour la campagne ; à ce stade de débilité, on peut encore pousser un peu, pas vrai ? Histoire de balancer jusqu'au bout, cette idée est originellement de Cédric Ferrand, qui doit encore s'en mordre les doigts.

Comme pour les jeux vidéo, cette campagne comporte certains badges, que vous pouvez attribuer à vos joueurs au cours de la partie. Bien évidemment, ils ne sont pas censés savoir 1) qu'il y a des badges et 2) ce qu'ils sont et je vous conseille de ne pas leur révéler quoi que ce soit avant la toute fin.

Pour être très honnête, je vous conseillerais même de ne rien leur révéler du tout si vous tenez à votre réputation. En même temps, si vous jouez déjà à Tigres Volants et en particulier à cette campagne, c'est déjà un peu mort.

Bref.

Tableau de chasse : coucher au moins une fois avec tous les pensionnaires du Domaine pendant la campagne. *Variante difficile* : tous les PNJ décrits dans « Le Domaine et son contexte ». Y compris Watr et Tsk.

Hasta la Vesta Baby : ne coucher avec absolument personne pendant toute la campagne.

Vocation : devenir *telandil* ; ça va probablement prendre plus de temps que la campagne, mais compte si le personnage compte s'y lancer sérieusement.

À Cuba ! Détourner le Domaine de son utilisation première (et deuxième) de maison de voyageur/lupanar/lieu de négociation en hébergeant un événement particulier : cérémonie religieuse, concert, convention de jeu de rôle, etc.

Gandhi était une brute : aucun jet de combat pendant toute la campagne.

Ingénieur social : retourner un des PNJ adversaires (Wenchan, Krajjka, Lysan ; Tsk ne compte pas) et le gagner à la cause des personnages.

¿Qué? Finir la campagne sans avoir le moindre niveau en atalen ou en eyldarin.

Les portes du pénitencier : au moins trois séjours en cabane ou condamnations pendant la campagne.

Par les poils : finir au moins la moitié des chapitres en slip. *Variante difficile* : tous les chapitres.

Ne vous retournez pas : parvenir à quitter Fantir avec Oliandil (et l'héritage) sans accrochage avec la Nueva Tortuga.

Fin Scoubidou : exposer publiquement Monsieur Martin comme agent de la Nueva Tortuga.

Mort ou vif : capturer Amren Kirdan vivant.

Titty Twister Memorial : organiser une séance de pole-dancing pour les officiers US ; points bonus si les personnages y participent.

Plus ils sont gros, plus ils tombent vite : descendre le turbopère *Luftmörder* ; points bonus si on est à poil (ou en slip) à ce moment.

Brelan de grenades par les colts : gagner le tournoi de poker.

Cinématique de fin : finir la campagne en vie.

Mwahaha ! Trahir tout le monde à la fin.

Pouvoir au peuple ! Donner l'argent de Leyran au clan Prasidiani pour la reconstruction de la planète.