

Opération : Lupanar

Une aide de jeu pour Tigres Volants, plus précisément pour la campagne *Le Secret du Domaine des trois sources*, reprenant des articles parus sur **BLOG À PART**, **TROISIÈME ÉPOQUE** et sur le **TIGRES VOLANTS CENTRAL**.

Textes de Stéphane « Alias » Gallay, publiés sous licence Creative Commons

Avant-propos

Il y a deux ans paraissait – officiellement, parce que ce fut un peu plus complexe que prévu – *Le Secret du Domaine des trois sources*, campagne pour Tigres Volants également connue sous le nom de « Campagne Lupanar ».

Ce supplément avait fait l'objet **D'UN FINANCEMENT PARTICIPATIF VIA LE SITE ULULE**, dont une des contreparties consistait – pour mille euros – à me voir débarquer chez le contributeur pour jouer la campagne.

La contrepartie avait été mise en place un peu comme une plaisanterie et, dans la grande tradition de Tigres Volants, quelqu'un l'a choisie.

Et donc, entre le 6 et le 11 mai, je me suis retrouvé chez Gaëlle Desnoyers-Joudelat et son mari Éric pour faire jouer la campagne à son groupe de joueurs. Dans la foulée du projet, je me suis également lancé dans la rédaction de comptes-rendus pour chacune des sept sessions, **PUBLIÉS SUR MON BLOG** dès le lendemain.

Ce sont ces comptes-rendus que vous allez retrouver dans ce document, sous une forme légèrement corrigée. Le but de ce document est de faire une sorte d'aide de jeu pour les joueurs de cette campagne, un résumé de près de onze mille mots du déroulement possible de cette équipée de sauvage.

Bonne lecture et, si vous jouez cette campagne, bon jeu !

Introduction

Or donc, me voilà sur Paris (enfin, Saint-Cyr-École) pour faire jouer la campagne lupanar **AUX SOUSCRIPTEURS** qui ont payé l'option « Actionnaire éminent du Domaine des trois sources » (celle à mille euros). Oui, toute la campagne. En une semaine. *Challenge time* !

La bonne nouvelle, c'est qu'on est en France, en mai ; ce n'est pas qu'il y ait beaucoup de jours chômés en France, en mai, c'est surtout qu'il n'y a pas beaucoup de jours travaillés, en fait. On a donc tout le mercredi et le jeudi congé pour jouer, en plus des soirées.

Donc, suivez cet espace pour les comptes-rendus des parties, tout au long de cette semaine. Avertissement sans frais : chérie, ça va spolier !

OpLupanar, épisode 1 : L'héritage

En ce début d'année 2298, cinq jeunes Terriens (ou peu s'en faut) reçoivent un curieux courrier. Le genre qui implique un notaire sur Fantir et un héritage fabuleux, le tout dans un anglais galactique un peu approximatif ; la seule chose qui évite à ce message l'infamie du filtre antispam est un certificat d'authenticité solide et reconnu.

C'est ainsi qu'à Copacabana, Spiral, le musicien ex-highlander rebelle, aux chansons engagées et à la vie de barreau de chaise et Horácio, jeune gloire planétaire du parkour tendance transgressif, ainsi que, sur Olympus, Urion le Rowaan **HELLOKITTISTE** et son associée Fiametta, fille d'une célèbre actrice de **CINECITTÀ** et aspirante artiste en botanique, apprennent la mort de Valen Jeyriran, un Atalen qu'ils ont connu dans diverses circonstances, et leur statut d'héritiers.

(Le cinquième viendra plus tard.)

Fantir, planète centrale de l'univers de Tigres Volants point de ralliement de presque toutes les cultures de la Sphère. Une fois quelque peu passé le choc culturel initial (et après quelques déboires pour trouver quelque chose qui ressemble à un vrai hôtel pas trop cher), les voici partis pour rallier l'étude du notaire, qui est sise dans un **SIEREN**, un domaine traditionnel éloigné du centre.

Celui-ci, Jargen Lentassar, les informe qu'il attend une tierce personne : Oliandil Disterin, une Eylwen qui devrait arriver sous peu. Le personnage qui surgit alors dans la salle de réunion n'a rien d'une Eylwen : Tarik Wenchan, avocat puant flanqué de ses deux gardes du corps, s'affiche comme son représentant.

Alors que Lentassar leur annonce officiellement qu'ils héritent chacun d'une part dans un domaine eyldarin, le Domaine des trois sources, en Fédération des États de la Frontière, l'avocat leur propose une somme conséquente (mais dérisoire, en regard de ce que rapporte le domaine) pour leurs parts avant de quitter les lieux. Problème : sans son accord (enfin, l'accord de l'Eylwen qu'il dit représenter), l'héritage ne peut être finalisé.

Fiametta : « C'est folklo, les successions chez les Atlani ! »

Ruminant leur dilemme, les personnages se retrouvent dans la station de métro, ou ils se font agresser par une dizaine de sbires encagoulés et armés de nerfs de bœuf. Fiametta, frappée, part à terre et Spiral tente d'éviter les coups, pendant qu'Urion « esquive » les agresseurs vers le mur le plus proche et qu'Horácio les expédie à coups de savate. Les fâcheux s'enfuient d'un côté, Spiral de l'autre et les personnages se retrouvent à s'expliquer avec la milice.

Les ennuis continuent : Spiral, retournant par sa chambre d'hôtel, la retrouve truffée d'une bombinette taquine et s'évacue sans mal, sinon à l'amour-propre. À ce stade, les personnages trouvent que ça commence à faire beaucoup. L lançant quelques enquêtes sur les autres actionnaires, ils finissent par tomber sur le site d'Oliandil, qui s'avère être, d'une part, une node globale et, d'autre part, contenant

une partie cachée et protégée par un mot de passe, qui révèle qu'elle est une *telandil* et, en plus, qu'elle est descendue au « Domaine Wergarion ».

Spiral : « La violence, c'est pas cool, et en plus, ça fait mal. »

Le domaine en question est une sorte d'hôtel, réservé à une certaine élite qui peut prétendre à un parrainage ; les personnages s'y rendent, parlent avec Lysyl, une des employées et la convainquent de les accompagner jusqu'au bungalow d'Oliandil. Pendant qu'Urion chasse la canette de bière vide dans un arbre (et descend beaucoup plus rapidement que prévu), les autres finissent par arriver à la conclusion qu'il y a eu enlèvement.

La milice arrive pour enquêter, emmenée par Keren Etherion, un enquêteur Eyllda si mignon que Fiametta en perd tous ses moyens. Cependant, lorsque les personnages mentionnent Tarik Wenchan, le milicien tique. Il ne dit rien, mais leur remet sa carte numérique – qui contient un gros dossier officieux sur l'individu, radié du barreau de Fantir et soupçonné de blanchir en sous-main les activités de la Nueva Tortuga.

Parmi les propriétés gérées par Wenchan, plusieurs entrepôts dans le port ; Horatio part en reconnaissance, tombe par hasard sur un trafic d'armes qui lui vaut quelques sueurs froides, mais finit par noter qu'un entrepôt est particulièrement surveillé : un sniper sur le toit et une grosse berline américaine blindée devant l'entrée.

Horácio : « On va faire ça cool, tout va bien se passer. »

En recontactant Keren, les personnages montent un plan d'action : Keren fournit un véhicule antigrav et son pilote, ainsi qu'un système de vision thermique ; deux de ses collègues vont mettre le notaire en sécurité. L'observation thermique confirme la présence de trois gardes à l'intérieur, ainsi que d'une silhouette immobile. Horácio passe sur le toit et neutralise le sniper, les autres forcent discrètement la porte de derrière, neutralisent plus ou moins proprement deux gardes et ressortent avec Oliandil, inconsciente, mais l'alerte est donnée.

Évacuation vers une planque de Keren, dans un immeuble en construction (abandonné depuis un demi-siècle) ; Spiral parvient à réveiller Oliandil, Lentassar arrive et on finalise la succession. Puis, direction le starport : une fausse piste pour faire croire que les personnages repartent vers la Terre, puis ils prennent la petite navette interstellaire d'Oliandil : l'*Ethirin*.

Le départ se faisant avec tout de même une certaine pression, rapport à des injonctions du contrôle au sol et une poignée de petits vaisseaux en poursuite, ce n'est qu'après l'entrée en hyperspace que l'on s'aperçoit que le ravitaillement en vivres et en carburant n'a pas été fait. La navette a tout juste assez pour atteindre **DAGABAND**, station spatiale (mal) tenue par la Dame de fer.

Pendant qu'Urion et Oliandil s'occupent du ravitaillement sérieux (et, dans le cas d'Urion, de faire des cookies à toute la station), Horácio, Spiral et Fiametta font la tournée des coins mal famés de la station et finissent dans un état pas racontable.

Le départ, avec une gueule de bois d'anthologie, est quelque peu contrarié par l'intervention d'un vaisseau hostile. Fiametta prend les commandes pour slalomer dans le trafic autour de la station pour éviter les tirs ; ledit trafic n'apprécie que peu les tirs et le fait savoir : alors que la navette des PJ se prépare à entrer en hyperspace, ils voient le vaisseau hostile s'enfuir dans la direction opposée avec près de cinq mille missiles aux fesses.

Urion : « ils auraient dû accepter mes cookies... »

Faut pas faire chier la Dame de fer !

Prochain arrêt : Silestarin.

OpLupanar, épisode 2 : Des cliques et un claque

Après deux mois de voyage, c'est autour du 15 mai 2298 que le quatuor terrien (et assimilé), accompagné d'Oliandil, à bord de la navette de cette dernière, arrivent dans le système de **TERPENDRÈ** et, plus précisément, au dock spatial de l'habitat de **SILESTARIN**, un astéroïde transformé en station d'habitation, qui abrite le Domaine des trois sources.

Après une discussion un peu longue et compliquée avec les services douaniers locaux, qui se méfient visiblement des Terriens, les personnages rallient le domaine. L'endroit est dans une vaste caverne, mais il est assez facile d'oublier ce détail ; il s'agit d'un ancien domaine eyldarin, composé d'un bâtiment central en dur et de plusieurs bungalows en bois, le tout relié par un réseau de canaux et de bassins.

Spiral : « On peut se faire naturaliser ? »

Officier des douanes : « Vous voulez vous faire empailler ? ? »

Spiral : « Non, j'aimerais avoir la nationalité de la FEF. »

Officier des douanes : « Ah... je crois que personne n'a jamais demandé ça... »

Ils rencontrent les autres pensionnaires : Rena, une *geisha* à l'hérédité mixte atlano-japonaise ; Veynir, une Ataneylwen surexcitée et un peu punkette ; Thalys, une Eylwen au crâne rasé ; et Sanar, un Atalen beau gosse à la plastique de surfeur. Sont également présents Geryn, propriétaire en titre des lieux et intendante, ainsi que Watr, Talvarid-à-tout-faire au poil grisonnant.

Les personnages se choisissent un bungalow pour leur usage personnel et commencent à le retaper. Urion, bien évidemment, transforme le sien en temple hellokittiste avec beaucoup d'enthousiasme. Fiametta fait de sa bâtisse un petit laboratoire de botanique et s'intéresse à la gestion du domaine, tout en faisant un inventaire de la flore de l'habitat.

Plus terre-à-terre, Horácio retape ce qui est nécessaire pour accrocher un hamac, puis se lance dans une exploration systématique des tunnels techniques en vue de *runs* de folie, pendant que Spiral s'intéresse à obtenir une alimentation électrique digne de ses amplis et de sa guitare et, surtout, à Veynir, en qui il trouve une âme sœur (voire plus, si affinités).

Quelques jours après leur arrivée, alors que leur installation est à peu près achevée, Geryn annonce qu'un clan local, le clan Wergarion, souhaite utiliser le domaine pour une négociation. Alors que tout le monde prépare les lieux, l'intendante réquisitionne Fiametta et Horácio pour régler quelques « petits » problèmes d'intendance.

En chemin vers le centre administratif de l'habitat, il devient évident que les problèmes ne sont pas si petits que cela et, au fur et à mesure que l'on s'approche, Geryn monte les tours et aborde la réunion avec le dirigeant de Silestarin, Monsieur

Martin, en mode « chaud bouillant », oubliant son eyldarin pour insulter tout le monde en français du XXe siècle.

Fiametta et Horácio parviennent à calmer le jeu et, après discussion avec Meyan, l'Eylda en charge de l'intendance de l'habitat, reçoivent la promesse que les problèmes seront réglés. Geryn repart (un peu) calmée, pendant que Horácio part enquêter aux docks. Il y est accueilli par un silence inquiet et une force de sécurité privée qui, après provocation, l'envoie en tôle. Spiral, qui vient interpréter des *protest-songs* devant les geôles avec son ampli portable, l'y rejoint très vite.

Monsieur Martin, en sa qualité de dirigeant et eu égard au fait que les personnages sont peu au fait des coutumes sociales et que c'est leur première incartade, accepte de passer l'éponge. Spiral, lui, fait connaissance avec le marché de Silestarin. Au sens biblique du terme, puisqu'il se réveille le lendemain nu, à côté de la fontaine sur la place du village, avec des vêtements en pile non loin ; ce ne sont pas les siens, mais c'est pas grave...

Dans la soirée, alors que Spiral veut voir si Veynir a terminé avec le couple de clients qui viennent depuis quelques jours, elle note que son bungalow est cerné par une demi-douzaine de silhouettes en armes ; Urion et Fiametta, plus loin, notent la même chose et Urion leur hurle dessus. Les sbires se retournent, ce qui n'est pas une bonne idée : Veynir, en tenue SM et *Panzerfaust* à la main, ouvre brutalement sa porte et balance une grenade flash-bang à bout portant dans le groupe.

Une mêlée brève s'en suit : Urion fonce, deux tournevis de guerre rowaans à la main ; il assomme deux des sbires, pendant que Spiral en sèche un troisième par derrière. Le dernier parvient à toucher Veynir, mais pas suffisamment pour l'empêcher de lui balancer une rafale de balles en caoutchouc. Les personnages vont taper dans le vaste stock personnel de l'ancienne parisienne pour ligoter les fâcheux.

Il s'avère que le couple de clients était en fait un duo de chasseurs de prime, à la poursuite d'un agent de la Dame de fer responsable, il y a une quinzaine d'années, de l'assassinat du gouverneur highlander de Neovil. Veynir s'explique longuement avec lui avant de le raccompagner vers la sortie du domaine à grands coups de talons-aiguille.

L'après-midi, les négociations commencent : deux membres du clan Wergarion, un représentant d'un clan stellaire nomade font face à trois individus plus « prolétaires », dont Oreann, une Atalen qu'Urion note rapidement comme abusant assez sérieusement de toutes sortes de substances chères et psychotropes (et des services des pensionnaires), sans en être affectée en apparence. Horácio se fait encore remarquer en affolant les pare-feux de la station par une simple recherche.

Le lendemain, l'intendance ne suit de nouveau pas, au grand agacement de Geyrin. Spiral retourne au centre administratif pour faire part des problèmes, Monsieur Martin affirme qu'il va Prendre Des Mesures, mais Spiral préfère prendre les devants et passer par le marché pour ramener de quoi tenir. Il semble que

l'ambiance y soit d'ailleurs plus tendue que précédemment, sans qu'il ne comprenne pourquoi.

À son retour, il a la surprise de voir une chaise passer à travers la porte de la salle de réunion, chaise suivie par la matriarche du clan Wergarion, son petit-fils et le plus âgé de l'autre délégation. Des hurlements sortent de la salle, provenant d'Oreann, les yeux exorbités, en pleine crise de délirium. S'en suit une autre grosse bataille, rendue plus compliquée par le fait qu'Urion ne supporte pas qu'on maltraite une femme et baffe d'importance Horácio et Spiral.

Urion : « On ne frappe pas les femmes ! On leur offre des cookies. »

Oreann est finalement maîtrisée et emmenée à un dispensaire par des infirmiers qui commencent à trouver que, deux interventions en autant de jours, ça commence à faire beaucoup. Les négociations se poursuivent dans un lieu moins ravagé et se concluent dans l'après-midi ; les personnages comprennent qu'il s'agissait de discussions entre les chantiers stellaires, pris par un coup de bourre, et les syndicats, protestant contre les cadences infernales.

Note : j'ai dû quelque peu abréger la séance pour cause de manque de temps.

OpLupanar, épisode 3 : Le président est mort

Cet épisode commence par une arrivée, mi-juin 2298 : Etty, une humaine au lointain passé militaire, plus connue sous le nom de Lady Pervertum de l'**ORDRE DE SAINTE MARIE-MADELEINE DES TALONS-AIGUILLES** et cinquième actionnaire, débarque de Paris via Fantir au Domaine des trois sources après un très long voyage.

Elle a la désagréable surprise de voir débouler deux individus embarquant un tapis, alors que d'autres individus se battent dans le fond. Très à cheval sur la valeur de ses actions, la sœur agit pour empêcher le vol du tapis et profite de ce qu'Horácio plaque les porteurs pour les soumettre à sa façon. Du tapis déroulé s'échappe Sanar, inconscient.

Après la mise hors service des fâcheux, il apparaît qu'il s'agit d'une équipe de militaires highlanders qui avaient reconnu dans Sanar un traître à la Mère Patrie et avaient entrepris de l'embarquer manu militari. Etty est par la suite intronisée parmi les actionnaires du Domaine et y prend un bungalow ; elle y découvre une consœur (blague eyldarin) en Veynir et assez rapidement, les deux femmes commencent à parler chiffons (enfin, cuir, vinyle, cordes...) tout en jetant des regards appuyés en direction de Spiral et de Horácio.

Fiametta : « Prépare ta nébuleuse, ma comète arrive ! »

Néanmoins, il faut songer à faire tourner le domaine : après les modifications apportées par Monsieur Martin aux structures de l'intendance de l'habitat, ça grogne ferme parmi les producteurs, qui sont assez prompts à pointer du doigt les Terriens et leurs idées nouvelles. Fiametta et Spiral lancent une opération séduction (et payent de leur personne) pour panser les âmes meurtries et finissent par monter avec certains habitants un système d'approvisionnement parallèle.

Ça tombe bien, car un mois plus tard s'annonce le Festival des Nouvelles Comètes : un événement majeur dans la vie du système stellaire, qui a lieu tous les dix-quinze ans, et qui combine les promotions universitaires, les réunions des clans stellaires nomades et le lancement de nouveaux vaisseaux – dans le cas présent, de nouveaux patrouilleurs de classe Dargan. Etty en a entendu parler lors de son voyage : le système attend des représentants de toute la Sphère.

Le domaine, lui, attend un afflux de visiteurs et pas mal de réunions : le clan Wergarion, des chantiers stellaires, réserve déjà le premier jour pour une réception avec ses principaux clients potentiels et une option pour un jour suivant, alors que certains ex-étudiants vont sans doute venir lors du troisième et, le quatrième jour (14 juillet), un petit groupe de Terriens veulent organiser un « bal champêtre ». Un truc traditionnel, paraît-il.

Il fait donc également organiser une poutze majeure du domaine : Urion et Horácio se chargent de retaper ce qui doit l'être, en particulier les derniers bungalows un peu en vrac, pour qu'ils deviennent habitables ; Fiametta profite d'un

nettoyage des allées et massifs floraux pour exposer ses propres créations en sculpture botanique ; Spiral continue à entretenir les relations (entre autres) avec les autres habitants du domaine et Etty aide occasionnellement, étant plus occupée à prendre ses marques. Sans jeu de mots.

Spiral : « Je ne suis pas à poil : j'ai mes rangeos et mon trench blanc... »

C'est donc la foule des grands soirs qui se presse au domaine ; les pensionnaires ont le plus grand mal à délimiter un périmètre pour que la réception du clan Wergarion se déroule avec un minimum de pique-assiettes. On y trouve des délégations américaines et singaporiennes, plus divers clans de la **BANNIÈRE DU CYGNE** et des Principautés-unies. Au cours de la réception, Urion remarque un des membres de la délégation du clan Iliarsin, un Atalen à l'air falot qui semble ne pas s'amuser comme les autres.

Le lendemain, au cours de la journée, les écrans holographiques installés pour l'occasion et qui diffusent des images des cérémonies officielles et des informations, affichent la photo de Valen, avec un autre nom en dessous : Leyran Vareyjin, dernier président de la Fédération des États de la Frontière et traître à la patrie, qui s'est enfui avec les fonds stratégiques peu de temps avant la destruction de Presidium en 2245, a été officiellement déclaré mort.

La nouvelle surprend les personnages et la plupart des pensionnaires ; seuls Oliandil et Watr ne sont pas étonnés. Oliandil a été son élève à l'école des *telandili* et Watr était chargé de le tuer, mais a fini par l'accompagner dans sa fuite (Leyran l'a recueilli et soigné alors qu'il était mortellement blessé). Du coup, les personnages commencent à cogiter sur la question du « trésor » ; Urion récupère les *parsivrin* (les cristaux-mémoires servant de portefeuille électronique et contenant, entre autres, les parts du domaine) et commence à rechercher des fichiers cachés.

Le soir, les étudiants commencent à affluer dans le domaine. Spiral en profite pour se lancer dans un *one-man-band* endiablé, sous l'œil (et l'oreille) moyennement intéressé de la foule. Par contre, le regard exercé de Urion repère assez rapidement que deux camps commencent à se faire face : des navigatrices Eylwyn de clans nomades et un Atalen format « fils à papa » et sa cour de sycophantes – rejoints par Horácio. Alors que le ton monte et que la chicorne menace, le fouet d'Etty claque entre les deux groupes et tout le monde se calme d'un coup.

Plus tard dans la nuit – ou plus tôt le matin, c'est selon – alors que Fiametta et Spiral roupillent appuyés l'une sur l'autre, Urion, Horácio et Etty remarquent que, parmi les corps allongés (et, souvent, dénudés) qui jonchent le domaine, un certain nombre, costumés de noir et armés de katanas, commencent à se relever tels les morts-vivants moyens et s'avancent vers le pavillon de Rena.

Alors que le chef des costumés lance le cri de guerre à base de « Banzai ! », les personnages interviennent : Etty ouvre le feu de ses deux colts (avec des balles en caoutchouc ; on n'est pas des sauvages), Urion attaque aux tournevis jumelés, alors que Horácio entreprend de remonter les agresseurs. Le premier qui ouvre la porte

se prend en grand coup de neutralisateur entre les deux oreilles, puis Rena sort, fusil à pompe dans une main et neutralisateur dans l'autre.

L'attaque tourne court ; Horácio est touché par un coup de katana sans gravité et se débarrasse de son vis-à-vis, pendant qu'Etty et Urion nettoie le reste ; un seul yakuza parvient à s'enfuir, mais il ne va pas loin avant d'être séché par un pot de fleur lancé de main de maître par Watr. Un bref interrogatoire des agresseurs par une Rena très agacée conclut que l'attaque est le fait d'une de ses (très) anciennes rivales, Sakura Tetsuda, maintenant très âgée. La milice embarque tout ce petit monde.

Urion a fini par dénicher un fichier vidéo caché dans les *parsivrin* ; il le décode et le montre aux pensionnaires et aux autres actionnaires. La vidéo est de Valen – enfin, Leyran – et datée d'il y a trente ans : « Si vous voyez ceci, c'est que vous êtes mes héritiers. Si j'ai fait ce que j'ai fait, c'est pour mettre les fonds stratégiques de la Frontière à l'abri de la rapacité de certains membres du Conseil de la Frontière (*il énumère des noms*), coupables de trahison et de corruption. Les clés pour les retrouver, ainsi que les preuves de ce que j'avance, sont là où tout a commencé et auprès de mon seul amour. »

Le soir, le clan Wergarion revient avec des clients potentiels ; signature de contrats et moult libations au programme. Urion recherche l'Atalen falot et ne le voit qu'au moment où les délégations repartent, discutant avec une certaine Lysan Ervindil, officiellement « attachée commerciale de second rang » auprès du clan Iliarsin, mais ayant visiblement l'oreille du patriarche.

La journée du 14 se déroule, d'une part, en réapprovisionnement du domaine, dont les réserves alimentaires et alcoolisées sont en forte baisse et, d'autre part, dans l'aménagement du « bal champêtre » pour la communauté francophone. Spiral donne un coup de main pour l'installation de la sono, avant de fuir lorsqu'arrive l'accordéoniste et sa perruque tricolore. Le bal en lui-même implique des gens déguisés en pompiers, de la danse, de l'alcool et une bagarre générale (chorégraphiée) ; la milice regarde ça de loin en mangeant du pop-corn (à l'orange et au piment), puis intervient au signal donné.

L'atmosphère de liesse est salement compromise lorsque Geryn hurle : elle vient d'ouvrir la porte du bungalow/salon de thé de Rena et d'y découvrir trois corps décapités, dont celui de Rena. Du coup, c'est la grosse panique dans le domaine : les miliciens débarquent et blêmissent (les morts violentes, c'est pas trop leur truc), Fiametta évacue Geryn, en pleine crise de nerfs ; Oliandil est prévenue et s'effondre pareil ; Sanar est réquisitionné pour appliquer ses mains magiques et faciliter un sommeil que l'on espère sans rêve.

Urion et Fiametta explore les lieux du crime et concluent que Rena et les deux autres morts – des membres de la délégation singapourienne – ont été tués par un gaz avant d'être égorgés. Ils constatent également que le *parsivrin* de Rena a disparu. Des miliciens un peu plus solides arrivent de Terfalindar au bout d'un moment et évacuent les corps.

Autant dire que tout le domaine est sous le choc ; on est le matin du 15 juillet, dernier jour du festival, mais plus personne n'a la tête à ça. Deux enquêtrices arrivent dans la matinée pour interroger tout le monde : une milicienne de Terfalindar, qui semblent prendre l'enquête par-dessus la jambe, et Li Soong, de la délégation singapourienne, qui prend des kilomètres de notes à 300 mots par minute.

Les personnages s'interrogent longuement sur la suite à donner aux événements, puis, l'heure pressant – la cérémonie de clôture et, donc, le départ des délégations, est pour ce soir – ils décident de contacter le clan Iliarsin par l'entremise du clan Wergarion en faisant jouer la réputation du domaine. Ils arrivent à parler à Lysan, qui a les traits tirés : elle avoue que c'est de sa faute si Rena est morte, mais qu'elle ne voulait obtenir que le *parsivrin*, jamais faire un massacre. L'assassin est Amren Kirdan et il lui a déjà tué six personnes envoyées à sa recherche. Elle donne l'endroit où il a été vu pour la dernière fois : un dock de Terfalindar.

Les personnages embarquent dans la navette d'Oliandil et rallient Terfalindar ; la fête bat encore son plein et la station est un véritable chaos de cris, de rires, de chants, de corps plus ou moins dénudés et de substances psychotropes. Lysan leur fait parvenir des images d'une caméra de sécurité montrant Amren Kirdan en pleine discussion avec un Terrien d'une cinquantaine d'années, que Veynir reconnaît comme étant Balthazar Rapac Sorescu, honorable correspondant de la Dame de fer sur la station.

Sur la vidéo, un des sbires de Sorescu, à l'apparence de touriste archétypique, mange un hamburger ; l'emballage met les personnages sur la piste d'un fast-food terrien dans le secteur des arrivées internationales ; le restaurant est à peu près vide et le tenancier dit volontiers qu'à part trois touristes qui sont dans un motel pas loin, il n'a pas beaucoup de clients. Dans la chambre du motel en question, les personnages trouvent des bagages vides, qui contiennent des formes dans un plastique opaque aux scanners rappelant des pièces d'armures et des armes. Des grosses armes. Et, au mur, le plan d'un dock abandonné.

Traversant la station à grande vitesse, les personnages arrivent au dock juste à temps pour voir Sorescu, pestant contre son équipe avec qui il a perdu le contact, ajuster son fulgurant automatique, être touché au bras par un couteau de lancer et s'effondrer brusquement au sol, pris de convulsions. L'assassin descend tranquillement une échelle, donne un petit coup de pied au corps allongé en ricanant et se dirige vers la sortie.

Les personnages se préparent à monter une embuscade dans les règles de l'art lorsqu'une voix féminine, derrière eux, leur hurle de lâcher leurs armes et de ne pas bouger. Amren porte la main à sa ceinture mais n'a pas le temps de faire plus : il est touché par un carreau d'arbalète électrifié et deux coups de neutralisateur et tombe en petit tas. Les personnages doivent gérer une Li Soong quelque peu nerveuse, avant que la milice de Terfalindar ne déboule et embarque l'assassin.

Sorescu, stabilisé par Fiametta, est embarqué par les services de secours ; du petit véhicule, les personnages peuvent entendre la fin de la cérémonie de clôture

du festival et l'annonce que Terpendrë est officiellement invitée à rejoindre les Principautés-unies. L'interrogatoire de Kirdan ne donnera pas grand-chose : c'est un psychopathe qui a tué parce qu'il voulait voir les gens mourir.

Le lendemain aura lieu au domaine une cérémonie en l'hommage de Rena – et, plus discrète, à la mémoire de Leyran Varejin.

OpLupanar, épisode 4 : Reconnaissance en force

Après l'intensité des événements autour du Festival des Nouvelles Comètes, il faut au domaine deux bonnes semaines pour prétendre reprendre une activité normale. On ne prétendra pas que le deuil est fait, mais le plus gros du chagrin est passé et les pensionnaires les plus salement atteintes par la mort de Rena – Geryn et Oliandil – se surprennent à sourire de nouveau.

Urion et Fiametta ont pu organiser le rapatriement de leur semi-épave de vaisseau spatial depuis Olympus jusqu'à Terpendrë et profitent du fait que le domaine est quasi-directement relié à un sas de maintenance pour l'y amarrer. Le duo a également renforcé la sécurité du domaine avec une flottille de drones-libellules en vol aléatoire et de détecteurs de mouvements à l'entrée. Dans l'intervalle, Urion, Spiral et Etty ont surpris une conversation entre Tarik Wenchan et Monsieur Martin dont il ressort que les deux oiseaux sont responsables d'une partie des ennuis du domaine.

L'enregistrement a été transmis à Keren Ethiran, le milicien de Fantir qui leur avait donné un coup de main, qui a fait remonter l'information à Interpol, qui a transmis une demande d'enquête aux autorités de Terfalindar. Combiné à une *bronca* des producteurs de Silestarin contre les nouvelles règles de l'intendance, le processus aboutit au retrait de Monsieur Martin du poste d'administrateur de l'habitat ; Meyan a été nommé à sa place (ce qui l'agace un peu : il n'aime pas les responsabilités) et la disparition dans la nature de Wenchan et de la PanSec.

Cela dit, pendant les Affaires, les affaires continuent : le domaine reçoit coup sur coup une demande pour l'organisation de négociations entre deux parties qui souhaitent rester anonymes et une recommandation du clan Keharen, de Mugen, pour l'accueil d'officiers américains en vadrouille. La requête est liée à une opération militaire desdits américains qui, dans le système de Mugen, ont réduit une base de la Nueva Tortuga particulièrement active. Ce coup d'éclat, massivement relayé par les journalistes embarqués à bord de la *task force*, leur a valu une grande notoriété dans la région.

Les deux demandes sont plutôt surprenantes. Pire : elles se chevauchent et il faut s'arranger pour que les deux groupes d'invités ne se croisent pas. Deux jours plus tard, la *task force* américaine – un croiseur léger et trois destroyers – arrive dans le système de Terpendrë ; les Américains semblent s'attendre à arriver dans une boîte de *strip-tease* haut de gamme, ce qui force les personnages à mettre en place en urgence une structure apte à gérer cette attente et à organiser un spectacle ad hoc. Etty et Veyrin font le tour de leur équipement respectif en ricanant très fort ; Horácio et Spiral s'inquiètent un peu.

Spiral : « Détends-toi, tu verras... »

Horácio : « Ça va bien se passer ? »

Spiral : « Non. »

Fort heureusement, les deux délégations-mystère arrivent en premier ; il devient assez clair que ce sont des négociateurs représentant, qui la Fédération des États de la Frontière, qui les Principautés-unies (Lysan en faisant partie). L'ambiance est plutôt tendue, ce d'autant plus que les autorités de Terpendrë sont très partagées sur la question de l'indépendance, une petite majorité des clans étant plutôt pour et une grosse minorité plutôt contre.

Peu de temps après débarquent les Américains : un ambassadeur, Lester Nakajima, la capitaine Destiny Warninch, commandant le croiseur léger USS *Monte Cassino* et, partant, la flottille, et son adjoint le major Kevin Vildaranion, un Ataneylda qui semble un peu déçu du côté très américain du décor. Assez rapidement, les invités prennent leurs aises et tombent les vestes, une bière à la main, alors que Etty, Veyrin, Spiral et Horácio se livrent à un numéro de *pole-dancing* assez laborieux.

Pendant que tout ce petit monde s'amuse, Urion s'inquiète d'une panne de réseau informatique ; si, à première vue, elle ressemble à une maintenance un peu prolongée, un message sur un canal de diagnostic, normalement pas utilisé pour ce genre de chose, avertit de mouvements suspects dans le système stellaire. Urion prévient Fiametta, en promenade romantique avec le major Vildaranion, lequel passe immédiatement en mode professionnel. Il prend sur lui d'aller sortir sa capitaine d'une grande quantité de bras accueillants, idem pour Son Excellence (qui en oublie brièvement son pantalon).

Les deux délégations sont également prévenues et tout le monde est regroupé dans le bâtiment central du domaine et Urion et Horácio décident de partir aux nouvelles via les couloirs techniques. Peine perdue : les sas d'isolation sont fermés ; en voulant passer par les voies normales, genre le tube de transit, Horácio aperçoit une escouade d'individus en armure de combat occupés à mettre en place des armes d'appui. Les officiers américains n'ayant pas réussi à entrer en contact avec leur flotte, tout le monde évacue à bord du vaisseau d'Urion et Fiametta – baptisé pour l'occasion *Fugi Fugi*, ou *Sauve-Qui-Peut*.

À bord de la petite navette, c'est un peu serré. Les officiers américains rembarquent à bord du *Monte Cassino* et suggèrent aux personnages de se mettre à l'abri derrière l'habitat, parce que, selon une expression bien connue, ça va chier des bulles carrées. Les personnages suivent le reste de l'action via les journalistes embarqués : la *task force* se scinde en deux, les destroyers nettoyant les quelques vaisseaux mercenaires dans le système et le croiseur allant attaquer un croiseur lourd, faisant cinq fois son tonnage, situé à la limite du système (deux bataillons de *Marines* se chargent de réduire les troupes débarquées dans les habitats).

Le croiseur lourd, de la Dame de fer, finit très cassé, mais le *Monte Cassino* est presque une épave : la capitaine Warninch a été tuée et le major Vildaranion gravement blessé. Dans la mêlée, deux missiles frappent Silestarin, non loin du domaine, détruisant une partie de l'écosystème. Watr, Geryn, Thelis et Sanar décident de rester pour remettre le domaine en état ; Oliandil et Veyrin accompagnent les personnages à bord de l'*Ethirin*.

Direction : Trian ; la chasse au trésor de Leyran commence !

OpLupanar, épisode 5 : La tradition, c'est pour les cons

Et donc, voici la fine équipe des personnages, accompagnés de Veynir et Oliandil, partis pour **TRIAN**, « là où tout a commencé » selon l'énigmatique phrase de Leyran. Trian, planète de la Fédération des États de la Frontière longtemps en guerre, désormais divisée en trois entités politiques dont la plus récente – **L'HUIRAËNTUR** – est leur destination.

Négocier avec le contrôle de trafic n'est pas chose aisée, surtout parce qu'il n'y a pas un, mais quatre contrôles de trafic qui se battent quasiment pour obtenir le droit de diriger la navette. Les personnages optent pour le Cepmes, qui a le défaut d'être peu amusant, mais l'avantage d'être fiable.

Atterrissage sur le « starport » (guère plus qu'un terrain dégagé avec quelques bâtiments) non loin de Huir, la capitale de la petite nation. Autour d'eux, un paysage de jungle d'où surgissent quelques pitons rocheux rougeâtres ; sur l'un d'eux, la « ville sainte » de Huir aux mille sources, sur un autre, un peu plus loin, le domaine Telansenil, qui abrite l'école de *telandili* où Leyran a autrefois fait ses classes.

Commençons par le commencement et trouvons un hôtel : le plus proche et le plus terrien est le « Grand Hôtel Huir Palace », anciennement Hôtel Gabriel-Fore, ce qui fait tiquer Spiral. Au point qu'il refuse énergiquement de rejoindre le reste de l'équipe, s'engueule avec Veynir et part vers la ville, avec son sac à dos et sa guitare.

Après s'être installés et pendant qu'Oliandil part au domaine pour préparer le terrain, les autres personnages se dirigent également vers la cité et vont faire les touristes. Il y a de quoi : Huir est une ville magnifique, avec des merveilles architecturales, des cascades et des bassins innombrables, des jardins en terrasse et des escaliers. Beaucoup d'escaliers... Horácio s'éclate comme un petit fou ; les autres sont moins enthousiastes.

Et aussi une atmosphère très particulière, qui tend à faire perdre la tête à certains : outre les touristes, la ville compte un nombre remarquable de pèlerins et de mystiques, qui ne savent pas très bien pourquoi ils sont là, mais qu'Etty tente de convertir à sa foi : c'est une idée qui fonctionne un peu trop bien et la sœur se rend rapidement compte qu'elle frôle l'hérésie.

Urion : « Hello Kitty a sauvé Fiametta, c'est un miracle ! »

Retour à l'hôtel ; pendant qu'Etty tente de draguer un (ancien ?) mercenaire qui picole au bar de l'hôtel – et se prend un râteau – Urion repère sur le parking un gros minibus truffé de matériel militaire, entouré par une dizaine de gros bras. Spiral, lui, pris par l'atmosphère de la ville, troque sa guitare contre une lyre eyldarin, vire baba-cool et s'installe dans une maison de voyageurs, après une énième engueulade avec Veyrin.

Le lendemain, Oliandil revient et invite les personnages dans une maison de voyageurs non loin de leur hôtel, où ils pourront discuter plus tranquillement ; elle a visiblement passé une excellente nuit (le sommeil était sans doute optionnel) et explique qu'elle peut faire entrer une personne avec elle au domaine Telansenil en la faisant passer pour son apprenti. Horácio, qui est déjà un peu dans ce cas, accepte.

Veynir et Urion forment l'équipe de soutien et partent pour aller explorer le piton rocheux ; au passage, Urion note que le minibus militarisé a quitté le parking de l'hôtel. Dans le même temps, Spiral, qui chante les louanges du prophète John sur les places de Huir, voit passer un couple inattendu : Tarek Wenchan, l'avocat marron, attifé d'une chemise hawaïenne aux motifs fluos et animés, faisant le touriste au bras d'une Karlan *hjangdri* qui, elle, a l'air extrêmement agacée.

Fiametta et Etty sont prévenues et partent pour Huir ; Spiral suit le couple, mais se fait repérer et également suivre par deux mercenaires au service de Wenchan. Au moment où ils lui tombent dessus avec des générateurs de choc, Etty intervient et neutralise les deux agresseurs ; Fiametta tente de suivre Wenchan, mais les perd – et se perd.

Le groupe revient avec un prisonnier à la maison de voyageurs, prisonnier qu'Etty entreprend selon les rites de son sacerdoce ; autant dire qu'il ne met pas longtemps à lâcher qu'il a été engagé par Wenchan et une Karlan folle dangereuse et que son groupe est planqué dans un domaine abandonné, à quelques kilomètres de là. Avec un turbopère de combat...

Pendant ce temps, Oliandil et Horácio se présentent à l'entrée du domaine et sont accueillis par les dirigeants du domaine, et notamment Merin Lanjeron, un Atalen androgyne qui prend Horácio sous son aile (en tout bien tout honneur – pour le moment) et lui fait visiter le domaine. Il finit par le lâcher au milieu d'un groupe de jeunes Eyldar qui semblent différents des autres étudiants : plus âgés et plus martiaux. Il est d'ailleurs pris à parti par une Eylwen du nom d'Arinwen, qui le défie en combat singulier ; Horácio s'en tire plutôt bien.

Du côté des montagnards – Urion et Veynir – la situation devient compliquée : le sommet du piton semble virer à la convention de mercenaires avec, d'un côté, un groupe d'une vingtaine de combattants qui pourraient très bien être ceux du minibus entrevu dans le parking et, de l'autre, une douzaine équipés avec du matériel plus atalen, posés par un véhicule antigrav discret.

Après avoir exploré diverses possibilités, Veynir a une idée très damedeferrienne : faire en sorte que les deux groupes se tirent dessus parmi. Une petite diversion bien sentie entre les deux groupes et beaucoup de discrétion plus tard et la jungle au sommet du piton rocheux bruisse de tirs et d'explosions. À ce petit jeu, il semble néanmoins que les mercenaires terriens, plus lourdement armés, soient plus doués et le groupe atalen reflue.

Dans le domaine Telansenil, on se dit que le temps semble à l'orage, mais cela ne va pas arrêter les cours pour autant : Horácio a droit à des exercices d'endurance pas piqués des hannetons ; heureusement qu'il a un certain entraînement ! Puis,

alors qu'il finit à peine sa sieste, Arinwen l'informe qu'il est de corvée de service auprès des professeurs et de leurs invités.

Etty, Fiametta et Spiral décident d'aller voir ce qu'il en est de ces mercenaires, avec le secret espoir de mettre enfin la main sur Wenchan et lui faire une grosse tête. Ils louent un véhicule antigrav – un transpalette visiblement bricolé par la Dame de fer, ça se voit à la peinture et à la sono – et se glissent entre les sentinelles.

Etty : « Une douzaine de mercenaires lourdement armés, prêts à te tuer, te tuer, te tuer, et à interroger ton ADN après. »

Le domaine est effectivement abandonné ; il semble avoir été nettoyé à la hâte (et au lance-flamme) et abrite une dizaine de mercenaires dans des tentes et les quelques bâtiments en dur qui ont survécu à la jungle ; au milieu, un turboptère abominablement bricolé est caché sous des filets de camouflage. Mais il semble accessible via les canalisations asséchées et emplies de déchets végétaux...

Etty et Fiametta se faufilent fort discrètement jusqu'au véhicule, alors que Spiral se propose de faire une diversion ; comme d'habitude, il n'en fait qu'à sa tête et, sans attendre le signal, fonce vers l'entrée du domaine à bord de sa trapanelle antigrav, la sono coincée sur douze, et demande à voir Wenchan. Après renseignements, le garde sort un neutralisateur et le zappe.

Les filles se rendent maîtresses du turboptère en forçant sa serrure électronique, en éliminant le mécanicien puis en capturant la pilote, qu'Etty scotche à l'écouille. Fiametta démarre le turboptère et Etty prend les commandes de l'unique canon de l'engin – amoureuxment baptisé *Luftmörder* – pour arroser la gente mercenaire.

L'un et l'autre sont affreusement caractériels, mais ça fait son petit effet : même si la Karlan parvient à placer quatre roquettes lourdes, le turboptère bronche à peine et Spiral se réveille au milieu d'un chaos généralisé ; il a l'habitude... Dans la confusion générale, et malgré avoir encaissé quelques balles, la Karlan parvient à s'enfuir avec Wenchan. Fiametta pose le turboptère dans un marais (un peu en vrac) et avertit la section locale du Rowaan Power Force qu'un cadeau les y attend ; la fine équipe (et leur prisonnière) rejoint ensuite le starport, pas loin.

Taeren Watson, RPF : « Putain, mais c'est Luftmörder ! On ne l'avait pas déjà fourgué il y a trois ans, cette merde ? »

Pendant ce temps, sur le piton rocheux, les mercenaires terriens semblent avoir définitivement réglé le problème de leurs confrères atlani et préparent une descente en rappel sur le domaine Telansenil en contrebas. Veynir et Urion attaque leur camp et neutralisent tout le monde (ainsi que trois survivants du groupe atalen, qui tentaient une embuscade).

Dans le domaine, alors que la fête bat son plein, Horácio est approché par Merin, qui lui dit savoir qu'il est venu pour ce que Leyran a laissé ici il y a une vingtaine d'année : son *parsivrin*, entreposé dans la « chambre de mémoire » du domaine. Il l'y guide et le laisse recueillir les données du cristal, puis Oliandil et

Horácio évacuent discrètement les lieux, avant de quitter la planète ; on ne sait jamais, il y a un peu trop de mercenaires dans le secteur pour que ce soit très sain...

Au milieu des données partielles, Urion découvre le monogramme d'un clan, qu'Oliandil reconnaît comme le clan Garwandil, propriétaire de l'*Ergartis*, le vaisseau à bord duquel Leyran a quitté Presidium. Ledit vaisseau est attendu dans trois semaines en orbite de Caramer Laeralis pour un tournoi de poker. Cap donc sur le système de Caramer !

OpLupanar, épisode 6 : Eh oui, ça c'est palace !

La prochaine destination de l'*Ethirin* et de ses passagers est donc le système de **CARAMER**, où doit prochainement arriver l'**ERGARTIS**. Problème : comment aborder un système planétaire qui a la réputation d'être le principal port d'attache de la **COALITION MERCENAIRE** quand on a un vaisseau immatriculé dans une nation hostile, sinon ennemie ?

Spiral : « *Ah, ben je savais que j'aurais dû prendre ma nationalité de la Frontière...* »

La réponse est rapidement trouvée par Urion, qui bricole le transpondeur de la navette et qui, profitant d'une escale de ravitaillement dans une station spatiale peu regardante sur la nationalité de ses clients (et sur leurs achats) pour acquérir au marché noir un lot d'identifications plus compatibles avec la sensibilité frontalière (il y en a même une du Haut-commandement karlan ; parions qu'ils nieront avoir eu connaissance de tels agissements).

Urion et Fiametta vont également s'expliquer avec le logiciel automatique de navigation hyperspatiale qu'utilise Oliandil et parviennent, avec quelques optimisations, à gagner deux jours sur le temps de trajet. Les personnages arrivent donc en orbite de Caramer avant l'arrivée de l'*Ergartis* et en profitent pour mettre au point leur plan d'action et acheter costumes et accessoires *ad hoc*.

Etty : « *Fais-moi confiance : tout va bien passer.* »

Etty, seule à avoir des bases raisonnables en poker, s'inscrit à la compétition (pour un prix déraisonnable) avec un Horácio peu enthousiaste comme accompagnant ; Oliandil se trouve un client en la personne d'un des compétiteurs et les autres personnages prennent des places de spectateurs (à peine moins chères au final) ; Veynir ayant vent du peu d'amour que porte le clan Garwandil au personnel de la Dame de fer préfère rester à garder la navette.

Le jour dit, tout le monde se retrouve au terminus VIP du starport de Caramer Laeralis pour embarquer dans les navettes de l'*Ergartis* ; arrivés en orbite à bord du vaisseau, un personnel diligent les dirige vers leurs cabines respectives : chambres honnêtes pour les spectateurs, cabine de 150 mètres carrés pour les participants et suite réellement déraisonnable pour Oliandil et le joueur qu'elle accompagne, un certain Ambrose Kange Dunstan.

Le premier soir est consacré à une réception de bienvenue, pince-fesse très protocolaire où le capitaine, Lidar shi-Garwandil, prend brièvement la parole pour souhaiter aux participants une bienvenue sur un ton plutôt sec ; son épouse, Selia, une Eylwen plantureuse, a de l'emphase pour deux et donne à la réception un ton plus chaleureux, voire sensuel.

Par la suite, elle viendra échanger quelques mots avec Etty, laissant entendre qu'elle sait qu'elle est avec Oliandil ; un Snivel du Cepmes, qui dira s'appeler Tsk,

viendra aussi lui adresser un message sibyllin, sur le thème « il y a toujours d'autres alternatives ».

Horácio : « Combien d'anges peuvent-ils danser sur un talon-aiguille ? »

Plus tard, dans la soirée, les personnages se retrouvent dans un sauna pour discuter tranquillement, mais la discussion est tout, sauf tranquille : que faire du magot ? Entre ceux qui souhaitent le remettre à la FEF, ses légitimes propriétaires et ceux qui préfèrent les Principautés-unies, le ton monte. Au final, on décide de ne rien décider et d'attendre d'en savoir plus. Ce d'autant plus qu'au cours de la réception, Horácio pense avoir reconnu Lysan sous les traits d'une des joueuses (Ithin Lerdanielerintir) et, peut-être, Edhiran shi-Rakandar, représentant de la Frontière, engagé comme extra.

Le lendemain soir, le tournoi commence. Etty se retrouve à une table de valeur plutôt moyenne et se débrouille pas trop mal, mais la concurrence est rude : elle peut continuer vers le deuxième tour, mais ça ne va pas être facile. À la fin de la compétition, un steward lui amène une invitation, signée Ithin, pour un dîner au restaurant ; et, comme c'est la soirée, alors qu'elle rentre dans sa cabine, elle découvre un bristol avec une autre invitation, au bar de l'écospace vers minuit.

Au restaurant, Ithin/Lysan confirme être envoyée par les Principautés-unies pour négocier la part des fonds stratégiques qui revient à sa nation. À minuit, au bar, c'est Edhiran qui, au nom de la Fédération des États de la Frontière, qui demande le retour des fonds. Tous deux promettent évidemment aux personnages une « prime d'invention ». Après ces deux entrevues, les personnages se réunissent dans la forêt de l'écospace pour évoquer ces deux rendez-vous ; les passions de la veille ressurgissent, lorsque survient Selia sha-Garwandil et son escorte, euh, d'escorte, justement.

Selia explique aux personnages qu'elle sait pourquoi ils sont là et que, s'ils le souhaitent, elle peut les amener auprès de la personne qu'ils cherchent ; en échange, elle souhaite que les personnages aident le clan Garwandil à retrouver, sinon la respectabilité, du moins un peu plus de prestige qu'il n'en a maintenant. Après son départ, les engueulades sur le thème « qui donner quoi à qui » reprennent de plus belle et pas mal de personnages quittent la conversation, fâchés. Urion ne dit rien, mais semble avoir une idée derrière la tête.

Au final, il est vaguement décidé (faute de mieux) d'accepter l'offre de Selia. Celle-ci les rejoint (avec d'autres escortes) et les guide à travers les coursives du vaisseau vers Fedor shi-Garwandil, frère du capitaine, responsable de la sécurité de l'*Ergartis* et... seul amour de Leyran (amour hélas peu réciproque). Leyran lui a laissé une chevalière avant de quitter l'*Ergartis*, mais, au moment de la remettre aux personnages, toutes les alarmes du vaisseau se mettent à sonner.

La situation est problématique : non seulement un commando armé (les extras de la réception) est en train de prendre le contrôle des postes-clés du vaisseau, mais ils ont aussi réussi à pirater certaines systèmes importants. Les personnages

proposent leur aide et commencent à retracer les pirates, qui se cachent dans une cabine inoccupée ; ils s'équipent de façon un peu plus sérieuse et montent à l'assaut de la chambre, neutralisant ses trois occupants en deux coups de cuillère à pot.

Horácio : « Tiens, des intérimercenaires... »

Une fois le piratage neutralisé, la passerelle reprend le contrôle du vaisseau et, une brève secousse plus tard, le capitaine annonce qu'ils viennent de sauter en hyperspace et, du coup, les agresseurs sont maintenant à près d'une année-lumière de leurs vaisseaux de soutien. S'ils ne veulent pas que ça tourne **très** mal pour leur matricule, il suggère la reddition immédiate. Tous les commandos posent les armes (ainsi que quelques gardes, on ne sait jamais).

Peu de temps plus tard, alors que les personnages et Oliandil sont regroupés dans une suite fort confortable, ils sont invités auprès du clan Garwandil. Fedor leur remet sa chevalière ; Urion recueille les données et obtient un plan : l'ancienne Bourse marchande de Presidium (ainsi qu'une série de codes). Lidar leur promet une certaine assistance : il va les amener à la limite du système de Presidium, leur fournir une navette pour aller sur la planète et un peu de matériel.

À son avis, il ne faut pas trop se soucier de la radioactivité : les frappes nucléaires ont été somme toute très limitées. C'est rassurant.

OpLupanar, épisode 7 : Presidium Showdown

C'est ici que les Terriens se terrèrent, les Eyldar se soldèrent, les Atlani s'aplatirent, les Karlan se carrelèrent et les personnages arrivèrent dans le système de **PRESIDIUM**.

Vu de l'espace, l'endroit est modérément accueillant : des balises automatiques du Cepmes diffusent des messages peu engageants, genre « planète interdite, danger, barrez-vous ! » en toutes les langues (même en basque) et les senseurs détectent des quantités pas racontables de débris stellaires, certains ressemblant furieusement à des « méduses », des missiles non explosés transformés en mines flottantes.

Pour le coup, Fiametta est du genre prudente et passe d'épave en épave à vitesse très réduite pour arriver en orbite extérieure de la planète. Au fur et à mesure, d'autres ennuis apparaissent : il y a du monde autour, le monde en question étant des vaisseaux de la Dame de fer (immatriculés en « République populaire du **LIECHTENSTEIN** »).

Mis à part ça, pour une planète censément rasée par des bombes nucléaires en pagaille et ravagée par les radiations, Presidium semble se porter plutôt bien : c'est une jolie boule bleue persillée de systèmes météorologiques en apparence très normaux. Les personnages décident de se livrer une approche discrète et Fiametta va imiter un débris stellaire en phase de désorbitage.

Fiametta : « Pensez épave... Pensez épave... »

Urion : « Je t'avais dit qu'on n'avait pas le bon vaisseau ! »

Par excès de zèle, elle doit cependant opérer une ressource aux propulseurs fort peu discrète pour éviter que la navette que leur a prêté l'*Ergartis* ne se transforme en sous-marin impromptu (ce qui aurait très certainement annulé la caution). Fort heureusement, ils sont de l'autre côté de la planète et leur manœuvre n'attire pas l'attention.

Il leur faut cependant deux jours pour retraverser toute la planète, à petite vitesse et en rase-motte pour éviter la détection. En chemin, ils remarquent qu'en cinquante ans, la végétation a repris ses droits et a eu un impact nettement plus marqué sur les habitations de la planète que les rares explosions nucléaires, qui ont d'ailleurs surtout visé certaines mégastructures, comme des starports ou des bases militaires.

Spiral capte (un peu trop bien, de l'avis de ses petits camarades) le répla limité mis en place par la Dame de fer pour son usage propre, mais également un signal similaire, mais plus faible et en atalen, qui semble provenir d'on ne sait où. Y aurait-il des survivants sur la planète ?

Spiral : « Je veux bien mourir, mais pas en silence ! »

Laissant la navette camouflée dans les vestiges d'un petit port marchand, les personnages tentent de se diriger vers le point indiqué par le plan de Leyran, l'ancienne Banque centrale de la FEF (anciennement Bourse marchande, à l'époque de l'*Arlauriëntur*). Dans un magnifique ensemble, ils décident de faire confiance à la géolocalisation de leurs communicateurs, qui les envoie droit vers un bar/distillerie « clandestin » de la Dame de fer.

Il faut dire ce qui est, l'Honorable Compagnie sait recevoir : dans un décor post-apo du plus bel effet, l'endroit propose des boissons aux noms évocateurs : Nuka-Cola, Radium Blonde ou Brune, Vodka Tsar Bomba, etc. Fiametta s'en va discuter avec le Rowaan distillateur, pendant que Spiral monte sur scène et, comme à son habitude, se fâche avec plein de gens et que les autres personnages tentent d'éluder les questions de leurs petits camarades de tablée.

Grâce à Spiral, la situation dégénère rapidement en bagarre générale, ce qui est somme toute une bonne chose, car Urion avait repéré un des mercenaires en train de jeter des coups d'œil soupçonneux vers Fiametta et de parler dans un communicateur. Tout le monde s'évacue (en récupérant Spiral, qui avait raté son stage-dive et se faisait allègrement piétiner).

Une fois éloignés, Urion s'aperçoit que les communicateurs avaient eu du mal à se mettre à jour et pirate le répla de la Dame de fer pour obtenir les dernières données en date. Bonne nouvelle, les personnages ne sont pas très loin de la Banque centrale – ou de ce qu'il en reste ; mauvaise nouvelle : ils sont sans doute repérés.

Urion : « Je comprends pas. Il y a dû avoir inversion des pôles : on est parti dans la mauvaise direction. »

Une fois dans la carcasse du bâtiment, les personnages s'aventurent dans des couloirs peu avenants pour chercher le huitième sous-sol, leur objectif. On s'est visiblement battu ici, et pas proprement. Il y a des stigmates, notamment une caisse de grenades instables qui explose ; Etty, qui a une certaine habitude de la chose, parvient à prévenir à temps, mais le bruit attire l'attention de personnes, plus haut. Il est temps de presser le mouvement.

Après une dernière descente en rappel d'une cage d'ascenseur, arrivée sur une sorte de quai de métro, très ancien et très fonctionnel (donc sans doute militaire) où est arrêté une rame de train magnétique, lui aussi de conception ancienne et militaire (on parle ici de quelque chose qui doit dater de l'*Arlauriëntur*).

À l'intérieur, un générateur à fusion récent, en mode veille, et une console d'époque, que Fiametta décode pour Urion (qui ne parle toujours pas atalen). Ce dernier lance les moteurs, qui mettent tout de même une bonne minute pour démarrer. C'est un peu ennuyeux, vu que les poursuivants des personnages sont en train de descendre la cage d'ascenseur. Etty et Fiametta les accueillent comme il se doit et parviennent à les tenir en respect le temps nécessaire, malgré l'arrivée d'un drone de combat.

Avec une accélération foudroyante (sans doute due à la délicatesse rowaan en matière de pilotage) la rame file bientôt sur la voie à près de 200 km/h, laissant les ennuis derrière. Sauf qu'il y a aussi des ennuis devant, sous la forme d'un viaduc coupé ; Urion freine d'urgence, mais c'est trop tard : le train magnétique, lancé à pleine vitesse, bascule dans le vide. Chute, nuit, froid...

... et les personnages se réveillent dans un univers doux, chaud et cotonneux, entourés par une vingtaine de corps dénudés et lascifs. Ah, eux aussi sont dénudés, au fait. Ce qui fait quelque peu paniquer Etty et Urion, qui partent tous deux à la recherche de leurs fringues et de leurs, ahem, symboles religieux. Fiametta, Spiral et Horácio trouvent tout cela plutôt sympa.

Spiral : « Ou c'est un rêve humide et c'est cool, ou c'est la réalité et c'est encore plus cool. »

Après quelques temps, les autochtones s'en vont, laissant les personnages alanguis au milieu des coussins, ensuqués par leur propre stupre. Avant d'être repoussés vers l'intérieur de la pièce, Etty (un peu) et Urion ont pu voir qu'il y a des gardes et une sorte de cité troglodyte. Après un peu de débarbouillage, les personnages reçoivent une partie de leurs vêtements ; Etty râle pour retrouver les symboles de son culte et, avec Urion, commence à agresser les gardes.

Survient un individu assez âgé, équipé d'un uniforme highlander qui a beaucoup vécu et dont l'emblème est recouvert par un monogramme de style atalen. Il est accompagné par une quinzaine de personnes en armes et se présente comme le capitaine Luan Thunder, du clan Prasidiani ; il demande aux personnages de le suivre.

Après quelques salles et couloirs souterrains, le cortège arrive dans une salle de taille moyenne, où discutent plusieurs groupes. Le capitaine Thunder mène le groupe vers une Atalen aux traits marqués, robe noire fortement usagée et cheveux blonds paille (une vraie allure de sorcière) : Rilien Lathandar, matriarche du clan Prasidiani.

Lorsque les personnages disent être les héritiers de Leyran (et le prouvent, avec une des vidéos de Leyran, écoutée religieusement par l'assistance), les conversations dans la salle s'arrêtent. Rilien leur souhaite alors la bienvenue et leur dit que, s'ils sont les héritiers de Leyran, ils font partie du clan. Le clan Prasidiani est un clan informel, qui regroupe tous les survivants de Prasidian (le nom atalen de Presidium) qui vivent dans les sous-sols de la planète : pas loin d'un milliard de personnes.

Rilien leur propose une escorte et des guides pour retrouver la destination de la ligne qu'ils suivaient. Il faut un peu de temps pour tout préparer, dans l'intervalle ils sont les hôtes du clan (c'était déjà un peu le cas, mais bon). Urion, toujours à trifouiller le répla, s'aperçoit d'une part qu'ils sont là depuis quatre jours (un gel antichoc les a protégé de la chute, mais ça a fait mal quand même) et, d'autre part, que des vaisseaux du Cepmes sont en orbite de la planète, ce qui met la Dame de fer dans un certain embarras.

Il est donc grand temps de reprendre la route ! Après plusieurs heures de crapahutage, les personnages et leur escorte arrivent en vue d'une station terminus du train magnétique, qui donne sur une porte cyclopéenne au monogramme effacé par les ans et nantie d'une serrure électronique moderne (moins d'un siècle).

Urion entre le code, la porte s'ouvre sur les vestiges d'un domaine d'apparence oublié par les siècles : les bâtiments sont en ruine, la végétation grise et desséchée et les bassins à sec. À ce moment, une voix sifflante se fait entendre derrière eux : Tsk le Snivel du Cepmes, accompagné par une quinzaine de commandos de la Force d'interposition, fait son entrée ; à ses côtés Lysan et deux autres civils, avec leurs trois gardes du corps, et Edhiran, escorté par une douzaine de combattants de la Dame de fer.

Tsk déploie un écran holographique à l'air officiel et commence à annoncer que, au nom du Cepmes, il, lorsqu'un de ses commandos – une grande asperge très fine à l'apparence féminine – lui colle une balle dans la tête et crie « Maracaïbo ! »

À cet instant, la moitié des commandos du Cepmes voient leur armure se bloquer, du côté de la Dame de fer, une moitié des combattants hurle à la trahison et est réduite fort brutalement au silence par l'explosion de grenades-sangsues au niveau du casque ; le reste, y compris les gardes du corps de Lysan et de ses collègues, braque les personnages (ainsi que Lysan et Edhiran).

Urion réagit quasi instantanément et fonce sur le grand échalas qui vient d'abattre Tsk. Il tente de la prendre en otage, mais elle se débat ; le tournevis lui arrache son casque et lui laisse une grosse balafre, révélant le visage de Krajjka, la Karlan *hjangri* qui accompagnait Wenchan sur Huir. Plusieurs tirs la mettent hors d'état de nuire.

Pour le reste, la situation est chaotique : l'escorte des personnages réagit avec un temps de retard et se fait arroser par la quinzaine de vilains-pas-beaux en face. Fiametta shoote le garde de Lysan ; cette dernière en profite pour embarquer Edhiran et tenter de se mettre à l'abri, mais ils sont poursuivis. Ça canonne dans tous les sens ; c'est Verdun, Denver et Panama – toutes proportions gardées, bien sûr !

Pendant ce temps, Spiral a fui vers l'intérieur du domaine. Il se réfugie dans un bassin d'où s'échappe un bourdonnement suspect, mais il n'a pas le temps d'étudier le phénomène : il aperçoit, sortant d'un conduit de service, une silhouette en armure. En s'approchant, il reconnaît dans les grommellements la voix de Wenchan et lui tombe dessus avec enthousiasme. Horácio le rejoint et parachève le travail d'un direct d'anthologie à travers la visière du casque.

Devant la porte, Etty réorganise un peu la défense en déléguant la moitié des forces survivantes à la protection des deux diplomates, qui semblent passer un mauvais quart d'heure. Sous l'action déterminée et précise de Fiametta, dont la Winchester fait des ravages dans les rangs, d'Etty et de ses deux Colts .45 et de l'arbalète d'Union, les rangs de l'adversité se délitent et les survivants tentent de fuir, mais Urion en fait des cachous à la sulfateuse lourde.

La poussière et l'odeur de cordite retombent doucement sur le champ de bataille. Des douze gardes du clan Prasideani, seuls sept sont encore en état de combattre ; deux autres sont gravement blessés, trois morts. Lysan et Edhiran sont blessés, mais encore debout. En face, seuls les sept soldats de la Force d'interposition bloqués dans leur armure sont encore à peu près intacts. Urion annonce à Lysan et Edhiran (en même temps qu'à ses collègues, d'ailleurs) qu'il a effacé les codes permettant d'accéder au trésor de Leyran.

Ce n'est qu'à moitié vrai : si les personnages n'ont effectivement plus les codes, Urion demande à un des gardes d'aller chercher la matriarche, qui en possède encore une copie. Il faut cependant retrouver ledit trésor, mais là, Spiral a pris de l'avance : il a fini par percer le mystère du bourdonnement, qui s'avère provenir d'un générateur holo qui camoufle, au fond du bassin principal, deux gros coffres et un mini-serveur militaire. Spiral étant Spiral, il tente d'ouvrir le serveur à coups de crosse et il faut qu'Etty et Urion lui tapent dessus pour qu'il se calme.

Une fois la matriarche arrivée, les personnages entrent le code informatique en leur possession, ce qui ouvre les deux coffres et donne accès aux données du serveur. Les coffres contiennent plusieurs milliards de crédits en liquide et en valeurs aisément convertibles, plus quelques œuvres d'art façon « trésor national », mais ce n'est rien par rapport aux titres, reconnaissances de dettes, participations et autres services dus selon les principes de l'*AGLARIN* que contient le serveur. Sans parler des preuves de la trahison des membres du Conseil de la Frontière.

Quelques engueulades plus tard, sur le thème « que faire avec tout ça », les personnages décident de suivre les conseils de Rilien et de la laisser s'occuper de tout cela. Ils acceptent et profitent de la présence du Cepmes (deux croiseurs lourds ; il faut au moins cela pour calmer l'enthousiasme naturel de la Dame de fer) pour quitter Presidium.

À la limite du système, l'*Ergartis* et l'*Ethirin* les attendent : il est temps de rentrer à la maison.

Épilogue

Le Domaine des trois sources va être reconstruit, encore plus beau qu'avant ; Oliandil va insister pour que, en mémoire de Leyran, une partie du domaine devienne une école des arts érotiques (avec, comme arrière-pensée, d'en faire plus tard une école de *telandili*). Geryn, elle, fera venir plus tard des experts œnologues et quelques ingénieurs du clan Maygran pour arriver à faire une vraie vigne de son petit lopin.

Avec la garantie des fonds stratégiques et les informations de la Liste de Leyran, Presidium – pardon, Prasidian – va être rebâtie en un temps record par le clan Prasidiani, avec l'aide de financements d'un peu toute la Sphère. Vers 2350, la planète va acquérir un statut spécial : indépendante, mais capitale « neutre » de la Fédération des États de la Frontière (et point de contact avec les Principautés-unies).

Le contenu de la Liste de Leyran ne sera jamais rendu intégralement public, mais il y aura des fuites et, en coulisse, des remaniements discrets et brutaux à base de mises au placard et d'accidents de chasse.

Et les personnages ? Oh, si vous leur demandez gentiment, je suis sûr qu'ils vous raconteront leur histoire...

Campagne lupanar, post-coïtum

Si vous avez suivi mon blog, vous avez dû voir les multiples compte-rendus de la Campagne lupanar, que j'ai fait jouer toute la semaine passée à Gaëlle et Éric, les ultra-mécènes qui ont financé un bon tiers de la souscription, et leurs joueurs, Fred, Alexis et Stéphane (oui, encore un!). Comme personne n'a encore répondu à ma requête de partage de lupanar, je vais donc commencer.

Jouer les sept épisodes de la campagne en une semaine tenait un peu de la gageure, mais heureusement que les Français sont les rois des ponts et que la semaine passée comptait deux jours fériés: on a pu terminer à temps – et même avec un peu de marge, puisque la campagne s'est conclue samedi matin, vers deux heures du matin.

Curieusement, j'ai trouvé l'exercice moins épuisant que je ne l'avais craint au préalable; je soupçonne que le bon accueil de mes hôtes y a été pour beaucoup (il y eut de la calorie en pagaille, j'aime autant vous dire!) et je soupçonne également que je risque de le payer plus tard. C'est pas beau de vieillir.

En fait, la partie la plus fatigante, ce fut précisément l'écriture des compte-rendus: à deux mille mots par épisode, en moyenne, je ne crois pas avoir autant écrit en si peu de temps...

Toujours est-il que, si ce n'était pas la première fois que je faisais jouer cette campagne, le format un peu particulier m'a obligé à faire quelques adaptations. Coïncidence (ou pas): lesdites adaptations rejoignaient assez nettement certains commentaires que j'ai reçus sur le sujet de la campagne.

Disons les choses ainsi: il y a beaucoup de PNJ dans cette campagne. Sans aller jusqu'à dire « trop », il est assez facile de se laisser submerger par la masse. Si on a le temps de développer les épisodes qui se déroulent au lupanar, c'est encore assez gérable, mais, si on est pressé par le temps, quelques coupes sont une bonne idée.

J'ai donc choisi de faire l'impasse sur deux personnages secondaires – Meren et Kim Pak – et de ne faire de Rajen qu'un PNJ mineur (un des PJ l'a rencontré une ou deux fois, c'est tout). L'impact sur la campagne est à peu près nul (ça nécessite juste, pour Meren, de faire sauter la partie avec le kidnapping d'Aren Tirendil) et ça allège la gestion.

En parlant du clan Tirendil, j'ai fait également l'impasse dessus, ainsi que sur le bordel d'Apotheloz; là encore, c'est une question de temps, mais aussi une forme d'équilibre des différents épisodes.

La campagne est articulée pour avoir un prologue sur Fantir, trois épisodes autour du lupanar et trois épisodes de chasse au trésor. S'il est tout à fait possible de prolonger la partie autour du lupanar, la chasse au trésor est plus compliquée à rallonger; rallonger l'une sans rallonger l'autre crée un déséquilibre et, à mon avis, ce n'est pas forcément la partie au lupanar qui est la plus intéressante en termes d'action.

Je dois avouer également que je n'ai pas forcément été très inspiré dans le choix des noms des PNJ: mis à part le léger détail qu'un nom comme Thalín Erion Mithlanmethir ou Ithin Lerdanielerintir n'est pas très évident à retenir, même pour moi, certains voisinages malheureux, comme Geryn et Veynir, ont généré une certaine dose de confusion.

Je ressors de cette expérience avec une impression mitigée: je suis un chieur, je ne suis jamais content, même de mon propre travail. Surtout, en fait. Tel que je l'ai écrite, la campagne du *Secret du Domaine des trois sources* tient bien la route, mais elle n'est pas parfaite. Si vous ne l'avez pas encore jouée, j'espère que ces quelques notes et les compte-rendus vous permettront de la rendre encore plus vivante et plus dynamique.