



LA BIBLIOTHÈQUE TACHYONIQUE

COPACABANA TRANSIT

MAUDIT PAR LA DAME DE FER

L'ERGARTIS, LA COURSE DU LOUP

*Trois suppléments en un volume 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

LA BIBLIOTHÈQUE TACHYONIQUE

La Bibliothèque tachyonique est une node globale, à savoir un site de référence accessible sur presque tous les réplas de la Sphère. De la yourte de Mongolie extérieure aux ports-francs de l'espace karlan, tout le monde peut y accéder et ses mises à jour sont répercutées à travers tous les réseaux tachyoniques – d'où son nom.

Elle propose des articles assez exhaustifs sur des lieux (le plus souvent) ou des sujets donnés. Les sujets en question peuvent aller du plus trivial au plus complexe, mais les articles gardent toujours le même format, autour des cent mille caractères. L'idée qui semble sous-tendre la Bibliothèque tachyonique est qu'on puisse lire les articles en une heure standard.

Malgré son ubiquité, la Bibliothèque tachyonique est un mystère : personne ne sait précisément qui assemble les différents documents qui la composent, ni selon quels critères. Certaines Légendes parlent de « L'homme », un collectif d'auteurs, d'autres mentionnent une intelligence artificielle – certains affirmant même que la Bibliothèque tachyonique est l'expression de l'intégralité des réplas, agissant comme une intelligence artificielle globale.

Les premiers documents de la Bibliothèque semblent très anciens, même si elle n'est devenue une node globale que dans les vingt dernières années – non sans pas mal de discussions houleuses. Néanmoins, la fiabilité des informations est suffisamment correcte pour que personne n'en conteste sérieusement l'intérêt.

Bon, ça, c'est pour la petite histoire.

Dans le cas présent, la *Bibliothèque tachyonique* est le nom d'une série de suppléments courts pour Tigres Volants. L'idée est de faire un format magazine de 32 pages sur des sujets divers et variés, avec un ou plusieurs scénarios. Ne nous leurons pas : ce n'est pas dans ces pages que vous trouverez un panorama exhaustif de la culture karlan (même si certaines mauvaises langues prétendent que ça y tiendrait à l'aise) ou une longue campagne à la recherche des clés de l'Univers.

L'avantage, pour moi Auteur, est de produire un supplément rapidement (OK, dans le cas présent, c'est raté) et pour pas (trop) cher et pour vous, joueurs, d'avoir un peu plus de matériel pour Tigres Volants et ce à peu de frais.

Évidemment, je ne suis pas complètement fou au point de vous annoncer un rythme régulier de parution, non plus...

NODES ET INFORMATION

Le répla est un immense foutoir. À peu près tout s'y trouve, y compris un certain nombre de choses que la Sphère préférerait ignorer, si elle en avait le loisir. De fait, la tâche la plus difficile, dans la recherche d'information, n'est pas tant de trouver l'information que de trouver la **bonne** information.

Les informations se trouvent sur des nodes ; une node est un point d'accès à des données. Il peut représenter une poignée de caractères (une liste de course abandonnée sur un site public par un citoyen distrait) jusqu'à un conglomérat de documents indexés de la taille d'une bibliothèque nationale. Du coup, l'accès à l'information est une constante lutte pour deux objectifs : l'accès et la fiabilité.

C'est pourquoi les sites de référence, comme la Bibliothèque tachyonique, sont si recherchés – et souvent l'objet d'âpres luttes entre intérêts privés, groupes de pression et organisateurs mégalomanes. Ces références sont parfois institutionnalisées – et à l'objectivité discutable – ou collaboratives ; ces dernières donnent plus dans l'anecdotique, comme l'évolution du tour de poitrine de la chanteuse parisienne Laetitia Crystal au cours de sa carrière.

LA VERSION CREATIVE COMMONS

La version que vous lisez ici est une édition quelque peu remaniée du livret originel. Elle ne contient pas l'écran proprement dit et seulement quelques illustrations, le tout dans une nouvelle mise en page.

La Bibliothèque tachyonique est disponible sous licence Creative Commons, partage dans les mêmes conditions (CC-BY-SA) pour le texte et les cartes d'Alias, les textes de Xiloyaha et d'Acritarche. Les illustrations de Psychée et d'Isochrone sont sous licence Creative Commons non commerciale, partage dans les mêmes conditions (CC-BY-NC-SA). Merci à tous les contributeurs d'avoir accepté cette «libération» de leurs œuvres.

Cette édition est dédiée à la mémoire de Simon « Tovarich1917 » Galli.

TABLE DES MATIÈRES

La Bibliothèque tachyonique	2	Chaos systématique	47
COPACABANA TRANSIT		Les aventures de la Dame de fer au xxiv ^e siècle	57
Copacabana Transit	4	Scénario : La Dame de Fer saute sur Trian	59
Sur les frontières	5	Scénario : L'Appel mécanique	69
En terre étrangère :	9	L'ERGARTIS, LA COURSE DU LOUP	
Fleurs de pavé	15	L'Ergartis	79
Puissante magie	19	Tuning is not a crime	85
Scénario : Le Retour du Roi	23	Garwandil & Co.	92
Scénario : Omelette aux champignons	28	Space trucking	97
MAUDIT PAR LA DAME DE FER		L'ombre de l'Ergartis	100
Qui a peur de la Dame de fer ?	35	Scénario : À calendrier volage, horaire capricieux	101
Service après-vente	36	Scénario : Orbites déchetées	108
Quelque part dans le temps	40		

CRÉDITS

COPACABANA TRANSIT

Textes : Stéphane « Alias » Gallay.

Scénario « Le retour du Roi » : Matteo « Xilohnaha »

Cypriani et Simon « Tovarich1917 » Galli.

Scénario « Omelette aux champignons » : Vincent Choupaut

Assistance éditoriale : Antoine Boegli, Matthias « Thias »
Wiesmann

Couverture : Marc Simonetti (montage : Jean-Sébastien Grinneiser)

Illustrations : Defcombeta (25), Fufu Frauenwahl (15), Jean-Sébastien
Grinneiser (8, 18), Lohran (7, 19, 27, 30, 32), Sébastien Lucas (5),
Psychée (11, 22), Marc Simonetti (24), X-aël (6, 12, 13, 20)

Mise en page : Alias

Illustrations : Lohran (5, 8, 19), Psychée (20, 29)

Mise en page : Alias

L'ERGARTIS

Textes : Bastien « Acritarche » Wauthoz.

Assistance éditoriale : Stéphane « Alias » Gallay, Oliver
Vulliamy, Isabelle Wauthoz

Couverture et illustrations : Michel « Isochrone » di Nunzio
(maquette originale couverture : Jean-Sébastien Grinneiser)

Assistance couverture : Arno di Nunzio

Mise en page : Alias

MAUDIT PAR LA DAME DE FER

Textes : Stéphane « Alias » Gallay.

Scénario « L'Appel mécanique » : Antoine Boegli et Alias

Assistance éditoriale : Yann Bardon, Antoine Boegli, Thierry
Charrot, Frédéric « Dreyf » Clément, Isabelle Gallay, Samuel
Lacas, Mister Misa, Matthias « Thias » Wiesmann

Couverture : Psychée (montage : Jean-Sébastien Grinneiser)

À PROPOS DE CE SUPPLÉMENT

Ce supplément contient le texte intégral des trois volumes de
« La bibliothèque tachyonique », avec quelques ajustements
mineurs de mise en page.

Édité par : 2 dés sans faces, société coopérative
ISBN : 978-2-940429-01-1

COPACABANA TRANSIT

Copacabana Transit est un tour d'horizon des milieux les plus intéressants de la Ville libre, les populations qui font la spécificité de cette nation si particulière.

Ville-enclave, ville-frontière et porte sur la Sphère, Copacabana a plus que son compte d'expatriés, de trafiquants et de passeurs – de gens qui, fondamentalement, vivent par et pour la frontière. Ce sont eux qui donnent à Copacabana son aspect cosmopolite.

Sa réputation de capitale terrienne des arts en fait également un point de chute rêvé pour une foule d'artistes. Bien évidemment, cela signifie que la concurrence y est rude et que certains sont prêts à tout pour percer – y compris percer la concurrence, justement. Fort heureusement, la plupart préfèrent parler d'émulation plutôt que de concurrence – ce qui n'empêche pas les coups bas.

Copacabana, c'est aussi un des centres majeurs pour l'étude des Arcanes, un centre dont la réputation dépasse les frontières de l'espace terrien. Et, à Copacabana, qui dit Arcanes, dit Rose de Mars – mais ce ne sont pas les seuls : une foultitude de mouvements spirituels s'intéressent également aux pouvoirs de l'esprit, quitte à donner dans la dérive sectaire.

Enfin, il y a des populations en apparence plus calmes – étudiants ou résidents non enregistrés – mais pas sans intérêt. Si vous aimez Copacabana, intéressez-vous donc à ses habitants.

SUR LES FRONTIÈRES

TRAFICS ET TRAFIQUANTS

La position de Copacabana, enclave en territoire highlander, ainsi que l'opposition sociopolitique marquée entre les deux nations a toujours été un puissant moteur pour de nombreux trafics. Facteurs aggravants : Copacabana est un starport et la Fédération des hautes-terres a plutôt mauvaise réputation.

QUI TRAFIQUE ?

Selon la blague habituelle : tout le monde. Plus précisément, c'est principalement le fait des transporteurs, surtout les chauffeurs routiers : en même temps que les marchandises légales, il y a toujours quelques éléments plus ou moins discrets, qui ne figurent pas sur les bordereaux de livraison.

Cela dit, ça fonctionne dans les deux sens et des quantités indécentes de matériel électronique de loisir, de fabrication highlander, entrent dans la Ville libre sans acquitter de forts coûteux droits de douane – et sont souvent réexpédiées ailleurs sur Terre (en bénéficiant de tarifs douaniers bien plus avantageux). Souvent, les trafiquants font les deux : trucs illi-

cites vers la Fédération des hautes-terres et, au retour, contrebande vers Copacabana ; ce serait bête de faire le trajet à vide...

De façon générale, c'est de l'artisanal : s'il existe des réseaux de contacts, fourgues, entrepôts et autres courtiers en documents officiels plus vrais que nature, aucune organisation criminelle (de part et d'autre de la frontière) n'a pu mettre le grappin dessus. Tous se sont heurtés à une opposition farouche des habitués. Le milieu des transporteurs, malgré tous ses grenouillages, peut faire montre d'une solidarité sans faille face à une menace extérieure de ce genre – et la Condor est d'autant plus bienveillante envers les trafiquants

UN CARGO DE TRAFIQUANTS : LE ACCRA-112

À sa construction, il y a près d'un siècle, l'Accra-112 est un baleinier. Désarmé en 2263, il est racheté en 2266 par un armateur de Lagos, qui le transforme en cargo et le relance sur les mers. En fait, l'Accra-112 nouvelle formule est un cargo contrebandier, dont la principale caractéristique est d'avoir une cale accessible par-dessous. En clair, un sous-marin de taille raisonnable peut entrer dans le bateau, pour aboutir dans la cale via des panneaux coulissants : une sorte de sas géant, rudimentaire mais efficace. De là, il faut environ une heure à un sous-marin pour entrer dans le bateau, charger deux conteneurs et ressortir. Cela réduit énormément la capacité de charge, mais c'est discret.

Tous les marins de l'Accra-112 sont des habitués de ce genre de choses. Ils connaissent la manœuvre et l'effectuent avec un maximum d'efficacité. Ce ne sont pas non plus des enfants de chœur : la plupart ont des casiers judiciaires de taille respectable. Il y a à bord passablement d'armes, qui servent en fait à se défendre contre d'éventuels actes de pirateries ; ça augmente aussi un peu le risque de mutinerie, mais les marins sur ce genre de navire signent une sorte de pacte, qui dit (entre autres) que les conflits se résolvent à terre. Le rôle du capitaine est plus de servir d'entremetteur et de négociateur que d'arbitre autocrate.

On signalera, à tout hasard, que le bâtiment est équipé de deux paires de mitrailleuses antiaériennes et d'un petit canon automatique de 25 mm – bien entendu camouflés pour éviter l'hystérie des autorités portuaires.

6 • LA BIBLIOTHÈQUE TACHYONIQUE

locaux, raisonnablement inoffensifs, qu'elle est brutale envers les mafias importées.

La seule exception reste les « mafias africaines », qui ont un quasi-monopole sur les mouvements de marchandises entre le continent africain et Copacabana – mais, là encore, ce n'est pas tant une véritable mafia qu'un terme générique pour parler des réseaux entre les « Afros » de Copacabana, les « cousins » du continent et d'autres diasporas africaines en Amérique du Sud.

ANPA et autres magouilles

Il existe d'autres trafics, entre Copacabana et la Fédération voisine, qui sont vus d'un nettement plus mauvais œil par les deux parties : ceux qui impliquent l'*Allied Native People of America* (ANPA) et/ou les services secrets highlanders (enfin, un des).

L'ANPA, qui a des activités politico-militaires dans tout le continent américain, est particulièrement active dans les régions centrales (= jungle) d'Amérique du Sud. C'est un secret de polichinelle que de dire que, hormis les côtes et certains centres urbains, la Fédération des hautes-terres ne contrôle pas grand-chose du sous-continent (bon, ça représente quand même 75% de la population et 90% de l'activité).

Elle utilise fréquemment Copacabana comme base arrière, pour un certain nombre de raisons. D'abord, parce que (pour le moment) elle y est mieux vue qu'aux NAUS. L'ANPA a aussi une branche nord-américaine, *Native Alliance*, qui plus axée sur l'action politique que sur la violence terroriste, mais qui est quand même très mal vue par les autorités locales. Cela a un peu à voir avec le fait que les Amérindiens sont aux aussi des champions de la contrebande, mais surtout avec les revendications sécessionnistes (ou, tout au moins, fortement autonomistes) du mouvement. Ensuite, parce que Copacabana est une porte ouverte vers la Sphère et vers des soutiens matériels extra-terriens.

L'ANPA fait donc surtout de la contrebande de bons-hommes : beaucoup de ses combattants et chefs militaires se replient sur la Ville libre quand l'air de la Fédération devient trop malsain pour eux. Copacabana abrite un certain nombre de cellules politiques, logistiques ou tactiques, qui coordonnent les actions en territoire highlander. Plus gênant, l'organisation fait entrer en Fédération des hautes-terres armes, matériel et

“La coca, c'est culturel. La cocaïne, non!”

— Nourim Vargeiras, Condor

propagande ; elle fait aussi transiter, dans l'autre sens, drogue et pierres précieuses brutes (ceci finançant cela). L'ANPA n'est d'ailleurs pas la seule à se livrer à ce genre de bricolages, mais elle est la plus développée dans ce domaine.

Nids d'espions

Bien entendu, la Fédération des hautes-terres n'est pas en reste ; on peut dire beaucoup de choses sur les Highlanders, mais la passivité, ce n'est pas leur style ! Dans le cas présent, leurs activités à Copacabana (surtout depuis les années 2280) se concentrent principalement sur du contre-espionnage anti-ANPA. Cela implique l'envoi de commandos surarmés en mission d'élimination, ce qui n'enthousiasme pas vraiment les autorités locales. Il y a souvent du dommage collatéral...

Leurs autres activités sont plus subtiles (en termes de résultat, tout au moins), mais dans la même veine : contre-espionnage ; là encore, le fait que les boy-scouts de la Fédération considèrent Copacabana comme étant un peu leur terrain de jeu, genre protectorat, agace beaucoup les autorités copacajuns, en premier lieu la Douane.

Le problème, c'est que les Highlanders sont loin d'être les seuls à s'amuser dans le bac à sable : à peu près toutes les nations de la Sphère (à part peut-être la Grande Alliance, et encore) ont des agents dans la Ville libre. En général, les activités des uns et des autres se font dans le subtil, le feutré et le velours – parfois pas. Les affaires d'espionnages qui éclatent (parfois littéralement) au grand jour font les délices de la presse et donnent lieu à des explications de gravure plus ou moins gratinées selon les parties en cause.

Un arrangement tacite entre les autorités locales et les représentations diplomatiques est que, en cas de problème du genre, il y aura une enquête et des responsabilités démontrées – si ce sont les responsables, c'est un bonus, mais les gouvernements en cause sont priés de se démerder avec les détails. Copacabana n'étouffe jamais une affaire – mais il lui arrive de « rater » quelques éléments...

Trafics stellaires

Les contrebandiers qui sont actifs dans et autour du starport forment une dernière catégorie de trafiquants. Techniquement, elle est distincte par bien des points, mais elle bien souvent en cheville avec les autres ; au reste, Copacabana est

“Un couplage solénoïde transaxial de Verenkoff, un kilogramme de mezcal de Mexico, des munitions pour pulsar lourd et le dernier numéro de Sexy Bimbos on Wheels? Je dois pouvoir vous trouver ça.”

— Huan-lo Dragonfly, capuche au Sandu

LE SANDU

Imaginez les Halles de Rungis, croisées avec un terminal d'un grand aéroport, croisé avec un immense centre commercial, croisé avec un nœud ferroviaire urbain et interurbain majeur. Ça fait beaucoup de croisements, mais c'est normal : on est à Copacabana. Le tout vous donnera une vague idée de ce qu'est le *Santos Dumont Terminal*.

Peut-être plus que le starport, le *Sandu* est le cœur d'activités de la Ville libre : c'est par là que la plupart des voyageurs du starport arrivent. Un des plus grands centres commerciaux de la Terre, il fait également office de gare routière et de plateforme de connexion majeure pour les transports en commun. C'est aussi plusieurs millions de mètres carrés de bureaux, qui abritent les succursales de nombreuses compagnies transnationales et le siège de plusieurs entreprises copacajuns.

À l'origine, le *Sandu* était l'aéroport urbain de Copacabana ; il a été utilisé, pendant les Années d'ombre, comme centre de tris pour les réfugiés, avant d'être définitivement fermé en même temps que les ghettos de Botafogo et Ilha de Governador. Il a depuis été utilisé plusieurs fois, notamment comme base par les troupes d'occupation highlander. Sa réhabilitation en centre commercial date de l'époque de la construction du starport ; c'est un des exemples qui a donné à Copacabana sa réputation en matière d'urbanisme.

L'endroit compte aussi une forte base de la Condor et de la Douane ; la rumeur dit même qu'une portion d'autoroute, construite sur l'emplacement de l'ancienne piste d'atterrissage, a été construite selon les mêmes spécifications et, le cas échéant, pourrait être utilisée comme telle en cas d'urgence. On dit même que cela a déjà été le cas.

L'ancienne aérogare (bâtiment de 1969, classé) abrite les services administratifs et, en partie, le terminal passager du starport ; à côté se trouvent le terminal cargo et les entrepôts de la Douane, en grande partie souterrains et reliés à l'autoroute. Un parc a été bâti sur l'emplacement du tarmac, et plusieurs tours d'une vingtaine d'étages font face à la baie.

Sous ce parc, c'est le domaine du centre commercial ; c'est un lieu de promenade très couru, avec une foule de boutiques. Il faut aussi dire que le centre est tellement grand que certaines ailes en sont plus ou moins à l'abandon et, le cas échéant, squattées par des vendeurs de choses plus ou moins légales. Au reste, il est parfois très difficile de dire quelle boutique est installée légalement ou non...

Sous le centre commercial, les tunnels de métro et plusieurs autoroutes se croisent ; pour qui sait par quelle porte « interdite au public » passer, c'est aussi un accès vers les souterrains de Copacabana – notamment des liaisons plus ou moins sûres et discrètes vers le Leme Aquaria.

somme toute un petit village et, dans un milieu socioprofessionnel donné, tout le monde se connaît plus ou moins.

Dans cette catégorie, on trouve un peu de tout : du personnel de vaisseau spatial qui rend service, du capitaine de cargo qui oublie des choses sur les bordereaux, des contrebandiers professionnels, des bagagistes indéliçats et autres manutentionnaires peu regardants.

Une catégorie particulière mérite l'intention : les courtiers en information (surnommés « Capuches » ou « Capucins », parce qu'on les trouve souvent dans un café à boire des *capuccini*), qui servent d'intermédiaires entre les contrebandiers et les revendeurs. Ils savent qui arrive quand et avec quoi, ainsi que qui cherche quoi et à quel prix ; évidemment, ils touchent une modique commission sur la transaction... Les plus entreprenants (et les plus chers) squattent les buvettes du starport – voire même les salons VIP.

Dans l'absolu, la Douane de Copacabana n'aime pas trop ce genre de blagues ; dans les faits, ce qui les dérange surtout est de ne pas savoir précisément ce qui rentre ou ce qui sort. La potentialité d'avoir une arme de destruction massive (ou des marchandises siyansk, ce qui revient parfois au même) en promenade sur le territoire les inquiète beaucoup ; si ça a

des papiers en règle ou non, c'est secondaire. Du coup, il y a, entre les « capuches » et les « dominos », un arrangement : les courtiers avertissent la Douane en cas de lézard potentiel et cette dernière évite les descentes musclées qui font fuir la clientèle. Cela dit, il y a toujours des petits malins qui ne jouent pas le jeu...

Une autre engeance, particulièrement détestée par un peu tout le monde, hante aussi les couloirs du starport et ses environs (notamment le Santos Dumont Terminal) : ce sont les *lug-jackers*, ou « pirates des valises ». Leurs activités ont déjà été évoquées dans le scénario d'introduction, mais leur *modus operandi* est très variable : fouille discrète des bagages au moment du tri (quitte à « égarer » quelques minutes les valises), substitution de caisses, visite de conteneurs sur le tarmac, interception en cours de transit vers le terminal, etc.

S'ils n'ont pas de rapports directs avec les trafiquants, leurs activités ont tendance à semer la crème dans les réseaux établis. Ils sont peu nombreux, plutôt discrets, difficilement prévisibles et leurs techniques sont bien rôdées. Souvent, ce sont des ressortissants du Leme Aquaria, grands spécialistes du genre. Il n'est pas rare que certaines « capuches » agacées organisent des explications de gravure soignées avec les *Lemures*.

UNE JOURNÉE DANS LA VIE DE BERHARDO ACLAN

Un chauffeur poids lourds se lève tôt, se couche tard et bouffe de la route. Son véhicule est un camion quatre-essieux de fabrication est-européenne, un Znedev Zn 4358 ; trente-cinq ans d'âge, quelques millions de kilomètres sous le châssis – indestructible ! Capacité officielle de 32 tonnes et un poids à vide de 11 350 kg ; dans les faits, quelques éléments de structure ont été remplacés dans des matériaux moins soviets, laissant de la place pour une demi-douzaine de caches, allant de quelques dizaines de centimètres-cube à une tonne métrique.

Dès 4 h 30, le réveil sonne ; devant une tasse de « jaté » (un mélange de café indonésien et de maté, très populaire à Copacabana – et nulle part ailleurs), Berharδο consulte la météo, les prévisions routières et la « bourse aux ordres » des courtiers. En fait, il y a deux bourses : l'autre, officieuse et codée, est destinée aux trafiquants ; il y a sans doute autant de Condors que de routiers qui consultent cette dernière, mais ce n'est pas très important. À vrai dire, l'officielle a son lot de non-dits et de combines.

Par exemple, une annonce de prise en charge de bois de construction à Nova Friburgo pour un chantier de Copacabana attire son attention : le tarif proposé est nettement plus important que ce qui est habituel, ce qui laisse entendre que le voyage aller ne se fera pas à vide. Berharδο s'annonce sur une douzaine d'offres ; il y a des chances pour qu'il en obtienne un ou deux et il rappellera dans la journée, suivant comment ça se développe. Pour un peu, il en raterait le post-it de sa compagne (qui travaille de nuit dans une station de radio locale) : « Racheter une machine à laver. » Juste. La dernière a traversé toute la cuisine avant de vomir les chaussettes, de crasher tout le réseau domestique et de mourir en bloquant la porte... Il est six heures.

Son bahut est garé à la Coopérative – qui est en fait une sorte de local syndical commun pour transporteurs indépendants. Il rejoint ses collègues, concurrents et – la plupart – amis dans la grande salle ; certains finissent leur nuit, d'autres commencent leur journée. C'est là que les commandes de la journée se décaient

entre les chauffeurs : on discute, on s'échange des combines, on négocie. Après une bonne heure, Berharδο a trois contrats fermes, ainsi que deux « coups de main » – à savoir des transports illégaux. La mauvaise nouvelle, c'est que ça va impliquer de sillonner à peu près toute la région – sauf Nova Friburgo.

Berharδο grimpe enfin dans son camion à 7 h 30 ; il a déjà entré les coordonnées et les détails des différents contrats dans son assistant personnel, qui traduit les deux transports douteux en rendez-vous privés anodins et se synchronise avec l'ordinateur véhiculaire de son camion, qui calcule le programme et cartographie la journée. Compte tenu des conditions de trafic et impératifs de temps, ça va être serré.

La première combine implique d'aller dans le quartier de Frontera, juste après avoir chargé une impressionnante cargaison de modules électroniques siyansk au Sandu. La tactique est rodée : Berharδο arrive sur le parking du restaurant, se gare à côté d'un autre bahut et ainsi masqués, les deux chauffeurs procèdent à l'échange de la marchandise. Dans le cas présent, il y a un pépin : la caisse est massive et lourde. Berharδο doit sortir le transpalette anti-grav et se battre un moment avec la cache principale. Au poids, ce sont soit des prospectus, soit des armes ; au prix, probablement la première solution. Quoi qu'il en soit, il ne pose pas de question et empoche le supplément « pas de question ».

Avec tout ça, pas vraiment le temps d'un repas – et pas le temps de faire la sieste, non plus. Il repart sur la route, en plein cagnard, direction Ruiz de Fora : une cinquantaine de kilomètres. Évidemment, pour ne rien arranger, la Douane a décidé de faire des taquineries et ça bouche ferme. Sur les réseaux des routiers, les lettres ANPA reviennent souvent ; air conditionné ou pas, Berharδο trouve qu'il fait très chaud, tout d'un coup...

Sur territoire highlander, le plus difficile est d'éviter les patrouilles routières et les contrôles de vitesse ; les véhicules de Copacabana n'étant pas encore obligés d'avoir un mouchar électronique aux normes de la Fédération, Berharδο peut se permettre de pousser son bahut – le réseau des routiers informe sur les contrôles. Cela lui permet d'arriver à la livraison en évitant les pénalités de retard, mais ça ne le met pas en avance pour autant.

Il s'arrête ensuite à une station de recharge à la sortie de la ville, d'une part, parce qu'il est presque à court de jus, d'autre part pour faire la deuxième livraison. Au moment de payer, le caissier lui remet, en plus de la monnaie, un billet qui lui annonce que la station est truffée de mouchar, il faut donc changer l'heure et le lieu du rendez-vous. En clair : le planning explose en vol...

Le second rendez-vous implique de suivre des indications en temps réel, transmises par le répla. Cela veut dire garder un œil sur un forum donné, tout en conduisant et en gardant l'œil ouvert, histoire de ne pas être filé. Quelques kilomètres de chemins muletiers plus tard, c'est le rendez-vous : camion bâché d'apparence pré-atomique, zigotos en armes, tout le folklore... Le temps de ressortir la palette antigrav (qui est presque à bout de souffle), le transfert se fait dans la moiteur et la tension. Il faut ensuite retrouver la route, mais c'est moins compliqué : c'est là où sont toutes les voitures de la police locale. Les chicaneries durent une bonne heure, mais Berharδο repart avec rien de plus que des regards noirs de soupçons...

Vu le souk en Fédération, ce n'est pas une bonne idée d'y rester trop longtemps. Berharδο se rapatrie donc vers des routes plus clémentes. Le soir arrive et il a encore le temps de récupérer un chargement de « fret » à l'aéroport Lord-Voldemort (un de ses multiples surnoms officiels), à livrer au port franc de Frontera. Tout irait bien si le manifeste de transport n'avait pas bêtement oublié de mentionner que le fret en question est un superconteneur, un bidule d'un gabarit considérable qui nécessite un démontage en règle du compartiment cargo. Certes, il est prévu pour, mais l'opération prend du temps – et révèle qu'une cache avait été mal vidée précédemment : quinze kilos de poivre de Szechuan s'éparpillent dans la nature, semant terreur et confusion dans le hangar.

C'est à une vitesse d'escargot neurasthénique – et à minuit passé – que Berharδο fait sa dernière livraison. Il manque de s'endormir en ramenant le camion à la coopérative et s'endort complètement dans le bus ; la conductrice, qui heureusement le connaît, le réveille d'un amical coup de klaxon, ce qui met tout le voisinage de charmante humeur.

Demain, ce sera la machine à laver et rien d'autre. Et pas tôt, non plus !

EN TERRE ÉTRANGÈRE :

AMBASSADEURS, EXPATRIÉS ET ÉTUDIANTS

Une des particularités de Copacabana est d'être en même temps une ville et un État-nation. Le starport lui ouvrant également les portes de la Sphère, la population expatriée est plus que conséquente : pas loin d'un demi-million d'habitants.

Pour la plus grande partie, ces expatriés se répartissent en trois catégories : le personnel d'ambassade (et assimilés), les travailleurs expatriés et les étudiants. On peut y rajouter une population transitaire : le personnel navigant des lignes aériennes, orbitales et spatiales, en escale, ou les touristes.

En règle générale, les étrangers s'acclimatent plutôt facilement à la vie de Copacabana : la ville est elle-même très bigarrée et, malgré une solide identité propre, elle a une certaine réputation d'hospitalité et de bienveillance envers les autres cultures. On dit que le seul faux-pas vraiment grave, à Copacabana, c'est de se prendre trop au sérieux.

Au reste, il n'y a que peu de structures qui ciblent spécifiquement la population expatriée. Il existe bien quelques clubs, ainsi qu'un bureau d'accueil et de relocation, dépendant des autorités de la ville, mais la tendance est plutôt de se reposer sur les multiples particularismes culturels déjà présents et de laisser jouer un effet de « creuset ».

LEURS EXCELLENCES

À peu près toutes les nations de la Sphère sont représentées à Copacabana. Certaines, comme la République eyldarin, les Liges atlani ou la Confédération européenne, disposent d'une ambassade conséquente et d'un personnel nombreux. C'est aussi le cas de la Fédération des hautes-terres, bien que, dans leur cas, il est préférable de se rapporter à la section « Nids d'espions » du chapitre précédent...

La plupart du temps, les représentations diplomatiques servent aussi de base avancée pour des activités culturelles et (surtout) commerciales. Certaines nations, comme Israël,

Singapore et la GMS, ont d'ailleurs une ambassade principalement (voire exclusivement) centrée sur l'aspect économique. D'autres, enfin, n'ont qu'une représentation minimale, voire pas de représentation du tout. La Ligue stellaire, par exemple, n'a pas manifesté la moindre intention de planter sa tente à Copacabana. Les plus petites nations s'arrangent le plus souvent avec des consœurs plus fortunées pour, soit héberger une ambassade minimale, soit remplir les fonctions d'icelle.

À Copacabana, les représentants se retrouvent au sein du Club diplomatique. Cette association semi-officielle remplit les fonctions de club de discussion pour les ambassadeurs, de cercle mondain international et de conseil consultatif pour les autorités de la Ville libre. Il n'est pas rare que ses membres soient invités à s'exprimer sur un sujet, soit devant l'assemblée des *Conselhares* ou auprès des responsables des affaires étrangères. Il organise aussi bon nombre d'événements mondains, tel le bal des ambassadeurs, traditionnellement après la nouvelle année. Les réunions du Club sont aussi, parfois, le théâtre de prises de bec et de psychodrames, qui font le bonheur des chroniqueurs mondains.

LES AMBASSADES

La plupart des ambassades possèdent un bâtiment officiel, où se trouvent les bureaux, et une résidence, où logent l'ambassadeur et les diplomates de haut rang ; parfois, il s'agit du même bâtiment – ou tout au moins du même domaine. Quelques représentations ont aussi des annexes, culturelles ou commerciales, mais c'est assez rare ; cela dénote de moyens certains. Tous bénéficient de mesures de sécurité strictes ; parfois, la

Condor détache des agents, d'autres font appel à des sociétés privées.

En sus, les ambassadeurs disposent de leurs propres gardes, recrutés au sein de services divers ; Copacabana ne leur reconnaît en général pas de juridiction en dehors des ambassades, sauf mandat international. Ça n'empêche pas les actions ponctuelles et, du coup, les explications de gravure plus ou moins gratinées entre les autorités de la Ville libre et les ambassadeurs – ces dernières sont toutefois moins regardantes, suivant les cas.

Confédération européenne

L'ambassade est située à Malverde, mais elle a aussi un bureau administratif dans Rio Centro et un centre culturel à Copacabana. C'est une propriété de deux hectares, entourée d'un mur d'enceinte, qui comporte une grande villa sur deux étages et un sous-sol (le traditionnel abri anti-atomique), plus quelques dépendances : garage, remise à outils et poste de garde à l'entrée. On trouve dans le jardin une pièce d'eau avec des canards, des massifs de fleurs, un petit labyrinthe végétal et une quantité indécente d'ignobles nains en plâtre, un puits en pneus et une tonnelle.

Il y a des caméras partout, même dans les nains de jardins (autant qu'ils servent à quelque chose), et certaines sont couplées à des neutralisateurs ou des aérosols à soporifique (que l'on retrouve aussi dans les dispositifs d'arrosage des pelouses).

Le personnel de l'Ambassade se compose d'une vingtaine d'attachés diplomatiques divers et d'une douzaine d'agents de la Sécurité militaire, tous européens, plus une quantité égale de petit personnel indigène : chauffeurs, domestiques, jardiniers, etc.

République eyldarin

La République eyldarin entretient de très bons rapports avec Copacabana et a, en conséquence, une des plus importantes représentations diplomatiques de la Ville libre – ce qui fait régulièrement dire au *Libertad* ! qu'elle est à deux doigts d'une annexion. Comme d'habitude, c'est très exagéré : la République préférerait sans doute adopter une planète de la FEF plutôt que d'accueillir une nation terrienne en son sein.

L'ambassade couvre un parc d'une dizaine d'hectares dans le coin le plus escarpé de Malverde. Les bâtiments de l'ambassade sont des constructions eyldarin typiques, en forme de dôme ; il y en a une quinzaine sur toute la propriété. Certaines sont groupées en « grappes », généralement autour d'une pièce d'eau. Chaque bâtiment peut abriter jusqu'à une douzaine de personnes, et souvent l'ambassade héberge temporairement des jeunes Eyldar de passage. Le personnel passe beaucoup de temps en dehors des heures de bureau (erratiques) à la plage nord de Marambaia.

Il n'y a pas réellement de sécurité, dans le sens conventionnel du terme : l'ambassade est ouverte à tous. Mais les bureaux et les archives sont cachés sous la montagne, derrière

Son Excellence Jakob von Aa : Originaire d'un bled perdu aux fins fonds des Alpes, Jakob Eberhardt von Aa est le mouton noir de la diplomatie européenne et ne doit son poste actuel qu'à quelques pistons (il est vaguement affilié à la Coopérative Düttweiler). Célibataire, dandy et érudit, il passe son temps entre l'écriture de poèmes de qualité médiocre, la pêche, et – très éventuellement – les « affaires diplomatiques » : de grandes fêtes somptueuses, qu'il paie de sa poche lorsque la Confédération est trop pingre pour y penser elle-même (c'est-à-dire souvent). Mais son obsession première est sa collection de livres anciens : les beaux, les vieux, les chers, les rares, les uniques.

Ambassadrice Dairil Palankera : Originaire de Ringalat, planète gelée, elle adore Copacabana – surtout son climat ; la légende veut qu'elle ait menacé l'*Agora* eyldarin, des pires représailles en cas de changement d'affectation. Comme la plupart des habitants de Ringalat, elle est une fine polémiste ; certains débats sont restés gravés dans les annales diplomatiques (et, parfois, dans les murs). Beaucoup plus âgée qu'elle ne le paraît – même pour une Eylwen –, elle règne sur son petit monde comme une matriarche de clan : souvent énervante, toujours passionnée.

Ambassadeur Dainxo Fulu : D'origine chinoise tibétaine et un peu trop pacifiste au goût du Ministère des affaires étrangères, on l'a néanmoins collé à Copacabana. Proche ami du Dalaï-lama, il dispose de fait d'appuis non négligeable, et aime plutôt bien la ville. Mis à part son pacifisme, c'est néanmoins un pur produit de la non-culture highlander : agnostique et lisse, avec une culture générale proche du zéro absolu (même les Américains sont plus cultivés). Il a aussi une réputation de pragmatisme sordide, notamment par rapport aux agissements de ses collègues militaires en charge du dossier ANPA ; visiblement, le pacifisme a ses limites.

Ambassadeur Leon Trotsky Perez : Originaire de la CASR, c'est un magouilleur de première force. Lui aussi a reçu des instances supérieures des consignes strictes quant à la surveillance de l'ANPA, mais il est le plus souvent occupé à surveiller le transit de certaines caisses de Panama jusqu'au Starport et retour. De fait, les autres services ont un petit peu tendance à agir en le contournant – ce qu'il déteste et met une joyeuse ambiance dans l'ambassade, lors des réunions hebdomadaires. Il n'est pas dit d'ailleurs que la rumeur selon laquelle Son Excellence fricoterait avec l'ANPA n'ait pas été lancée par ses propres services, histoire de le discréditer – il n'est pas dit non plus qu'elle soit fausse, d'ailleurs...

des accès improbables (ça implique parfois de passer un siphon sous une pièce d'eau) ; de plus, la moitié des résidents a au moins une formation de milicien. Il y a parfois de regrettables incidents...

L'ambassade eyldarin accueille également deux représentants officiels de la Bannière du Cygne, qui ont néanmoins des locaux séparés et autonomes. Un certain nombre de clans stellaires ont aussi délégué aux uns ou aux autres (au gré des liens claniques) des fonctions diplomatiques.

Fédération des hautes-terres

Les Highlanders n'aiment pas vraiment Copacabana. C'est même pire qu'un placard : une punition. Du coup, ce sont souvent des taches qui s'y collent. Par contre, les récents problèmes avec l'ANPA ont eu pour effet un renforcement des autres postes, notamment militaires.

L'ambassade de la Fédération des hautes-terres est une des rares situées exclusivement au centre-ville ; dans Rio Sud, pour être précis. L'immeuble est un ancien ministère de la période brésilienne, reconverti en commissariat militaire pendant la période américaine – et en blockhaus depuis son rachat par Central City. Seule la façade, de style néo-colonial (début XX^e siècle, classée) a survécu intacte – non sans pas mal de grincements de dents.

Les deux premiers étages, consacrés aux activités touristiques et commerciales, parviennent à être raisonnablement accueil-

lants – si on supporte les dépliants publicitaires et les sourires insistants. Le reste du bâtiment est une ruche inexpugnable, sur laquelle courent les rumeurs les plus glauques. On dit même que les Highlanders ont leur propre métro, reliant leur ambassade à Niterói...

États-Unis nord-américains

L'attitude américaine envers Copacabana oscille entre « chouette coin où il fait beau », « nid à commies mutants membres d'une société secrète » et « Sodome et Gomorrhe » ; cela dépend de la nationalité de l'Ambassadeur en poste... Il existe d'ailleurs un équilibre précaire dans les postes entre les différents États des NAUS.

L'ambassade est une grande villa de Malverde, fortifiée et sévèrement gardé ; la Condor plaisante souvent sur le fait qu'il y a là assez de *Marines* pour envahir la ville. La propriété est en fait la résidence principale de l'Ambassadeur et sert pour les activités dont on ne parle pas à table ; à peu près toutes les villas alentour ont d'ailleurs été louées ou achetées par des citoyens highlanders...

L'ambassade dispose cependant de deux annexes : un hôtel particulier dans Cristo, qui sert de lieu de réceptions et d'annexe commerciale, et un bureau de tourisme à Rio Centro, qui a aussi toute la partie administrative (visas, etc.). La sécurité y est un peu plus relâchée, mais ce sont des lieux de nettement moindre intérêt.

Ambassadrice Koriliana Parjanal : Fille aînée du patriarche du clan Parjanal, on dit qu'elle est une Arcaniste de grand talent, venue à Copacabana pour parfaire son éducation dans ces arts – à moins que ce ne soit au contraire pour y enseigner des secrets millénaires. On la voit rarement dans les soirées mondaines, préférant y déléguer des neveux et nièces ; de fait, une aura de mystère plane autour d'elle. Ambassadrice depuis 2181, elle est de fait doyenne du corps diplomatique de Copacabana, mais préfère là encore déléguer cet honneur à d'autres.

Ambassadrice Eithan Sirteris : jeune fille atalen, très énergique est pas très futée, le nom d'Eithan Sirteris fait sourire dans les milieux diplomatiques. Il est évident que le clan l'a nommée ambassadrice pour des raisons qui ont plus à voir avec sa plastique qu'avec ses capacités intellectuelles. Elle est connue pour son lézard de compagnie (Kij, un gros gecko orange qui fugue régulièrement), des prises de position psychédéliques et des discours laborieusement lus. Bien évidemment, les paranoïaques soupçonnent qu'elle est nettement plus intelligente qu'elle n'en a l'air et les encore plus paranoïaques qu'elle est réellement stupide, mais que ça fait partie du Plan...

Ambassadeur Ephrem Benjelloun : Né à Copacabana, il est apprécié des deux parties pour sa capacité à comprendre les deux points de vue et son honnêteté. Non content d'être ambassadeur, il est aussi rabbin, de tendance libérale, et est de fait le chef de file de la petite communauté juïque de la Ville libre. Il met souvent de l'ambiance dans les soirées diplomatiques à coups de dictons rabbiniques et de blagues juives ; curieusement, il s'entend assez mal avec les Siyani.

Ambassadeur Trijka'rtea Hrakrestla : Wrisjandri blasé qui remporte toujours un franc succès auprès des aboyeurs lors de réceptions. On ne peut pas vraiment dire de lui que c'est un des membres les plus actifs de la scène diplomatique. En fait, beaucoup de gens pensent que son poste d'ambassadeur – surtout à Copacabana – est une brimade majeure pour une connerie majuscule et qu'il attend ici la fin de sa punition avec patience et résignation.

Ligues atlani

L'ambassade des Ligues est située dans le Vidigal Aquaria ; c'est un des bâtiments marquants de l'endroit, qui en compte pourtant beaucoup : une tour d'une vingtaine d'étages, dont les six derniers surgissent des flots au milieu de la baie. Le sommet sert aussi de plate-forme pour des véhicules volants, y compris parfois des navettes spatiales diplomatiques. L'immeuble, qui a pour nom *Erdorenkaris* – et pour surnom officieux « Atalen Center » – n'abrite pas que la représentation diplomatique : beaucoup de compagnies atalen y ont leurs bureaux pour l'espace terrien.

Par tradition, l'ambassade est tenue par des gens de Briyanië. Il faut préciser que l'immeuble a été en grande partie financé par des capitaux de cette planète. C'est néanmoins plus un arrangement à l'amiable qu'une règle officielle : la République de Listant est trop asociale pour s'intéresser à des choses diplomatiques, et Eokard se méfie des Terriens en général et de Copacabana en particulier (surtout à cause du manque d'intérêt flagrant et suspect de la Ville libre pour la chose militaire).

L'ambassade atalen sert aussi de représentation diplomatique pour un certain nombre de mondes indépendants (la Grande alliance et les Anneaux d'Acier, notamment), ainsi que pour quelques clans stellaires.

Fédération des États de la Frontière

La représentation diplomatique de la FEF n'est pas, comme le supputent des gens mesquins, l'Iron Lady Pub, mais (encore) une grande villa de Malverde appartenant au clan Sirteris de Kaildien. Ladite famille a acheté l'office diplomatique à la présidence, il y a plus d'un siècle et demi, et les différents pouvoirs en place (ou non) depuis n'ont rien trouvé à y redire.

Malgré (ou peut-être grâce à) une « figure de proue » nunuche à souhait, ils s'acquittent de leur mission avec raisonnablement de brio et font quelques trafics discrets ; on les soupçonne d'avoir des accointances serrées avec la GIC, mais rien de vérifiable.

Curieusement, la sécession des Principautés-unies n'a eu pour ainsi dire aucun impact apparent sur l'ambassade. Il est vrai que, la nouvelle nation n'étant pas encore officiellement reconnue par le Cepmes, il n'y a pas d'urgence, mais compte tenu des psychodrames – souvent explosifs – qui ont eu lieu dans d'autres représentations diplomatiques de la FEF, cette placidité apparente est très surprenante. Les experts s'interrogent pour savoir s'il s'agit d'une preuve de professionnalisme du clan ou, au contraire, l'indice qu'ils sont complètement aux fraises.

Israël

L'État d'Israël a lui aussi une représentation diplomatique et (surtout) commerciale – en d'autres termes, un comptoir – au Sandu. Comme tous les comptoirs israéliens, c'est un petit peu un État dans l'État, ce qui agace profondément les autorités – mais d'un autre côté, Tel-Aviv paye des droits non négociables pour ce privilège...

Israël a quelques intérêts pour Copacabana – et notamment son Starport – et de fait cherche à entretenir des relations des plus cordiales avec la Ville libre. Malheureusement, il y a toujours une affaire impliquant des comptes numérotés dans une banque de la place de Beyrouth ou Tel-Aviv qui vient semer des vilains nuages dans les cieux diplomatiques.

Haut-commandement karlan

Les Karlan se sont fait un peu tirer l'oreille pour ouvrir une représentation diplomatique minimale ; c'est très dur de tirer l'oreille d'un Karlan. Le Haut-commandement a, semble-t-il, des problèmes culturels avec le concept de diplomatie – et encore plus avec les Terriens.

Toujours est-il qu'il y a une petite ambassade, qui emploie cinq personnes dans un immeuble de bureaux de Rio Sul ; l'endroit n'est pas spécialement protégé, mais on soupçonne les Karlan d'avoir des dispositifs nettement plus sérieux dans leurs domiciles respectifs. Sa principale activité semble être la surveillance de la petite – et fort discrète – colonie *hjangri* basée à Copacabana.

Siyani

Comme pour les Ligues atlani, la Guilde marchande siyansk a investi le Vidigal Aquaria ; leur représentation est néanmoins nettement moins visible. C'est un domaine à une des extrémités de l'Aquaria, avec des sorties qui donnent vers la mer, paraît-il. La GMS entretient aussi, et surtout, un grand centre « culturel » (en fait plutôt commercial) au Sandu. Les

«Personne n'a vu Kij ? Il a disparu pendant que j'étais aux toilettes...»

– Ambassadrice Eithan Sirteris

«Le Haut-commandement karlan nie toute implication dans la disparition de l'animal de compagnie de Son Excellence, mais apprécierait que cette dernière vienne le récupérer avant qu'il ne dévore tous les meubles de la représentation karlan.»

“Affaire des frégates atlani: l’espion highlander était déguisé en agent d’assurances européen pendant la réception en l’honneur de l’ambassadrice eyldarin à la mission américaine.”

– Libertad! 23 mars 2296

“Le Haut-commandement karlan nie toute implication dans l’affaire des frégates atlani.”

relations avec Copacabana sont plutôt distantes, pour des raisons économiques : la grande représentation diplomatique sur Terre, c’est Israël. Le représentant n’y est d’ailleurs qu’un chargé d’affaire, rarement Siyan.

Singapore

L’antagonisme des deux Villes libres n’est un secret pour personne. De fait, Singapore n’a en fait d’ambassade qu’une représentation commerciale au Santos Dumont Terminal doublée d’un – petit – bureau d’ambassadeur. Celui-ci change en moyenne tous les six mois, le temps d’avoir fait jouer un piston suffisamment gros pour se tirer de ce coin sale...

LA GLOBALISATION HEUREUSE

Avec son starport, Copacabana dispose d’une porte sur la Sphère ; la réciproque est également vraie : avec Copacabana, le reste de la Sphère dispose d’une porte vers la Terre. Bon, techniquement, c’est un peu la porte de derrière, l’entrée de service : la grande porte, c’est Brest (ou Thirteen Stars). Toujours est-il que de nombreuses compagnies transnationales ont choisi d’avoir leur représentation terrienne (ou, tout au moins, une d’entre elles) à Copacabana.

S’implanter à Copacabana est en même temps très simple et très compliqué : d’un côté, les autorités font des efforts pour faciliter l’installation d’activités économiques, mais, de l’autre, le climat sociopolitique de la Ville libre est suffisamment particulier pour décourager le libéralisme à outrance. Le système fiscal, par exemple, est particulièrement complexe et, en apparence, très lourd pour les industries ; dans les faits, il prend en compte les effets économiques locaux, ce qui veut dire qu’il peut se montrer avantageux si on connaît quelques ficelles et qu’on réinvestit localement.

Ainsi, les compagnies qui s’installent à Copacabana sont, soit du genre « jeunes loups aux dents longues » et finissent

souvent par se les casser sur la bureaucratie indigène, soit capables de s’adapter aux conditions locales et d’en tirer avantage. On n’y vient pas pour faire fortune en dix ans, mais plutôt pour mettre en place une stratégie à long terme ou pour améliorer son image de marque : de nombreuses compagnies multinationales y ont, par exemple, une agence de promotion culturelle, qui opère à la limite du mécénat (et est financée sur le budget « promotion »).

Parmi toutes les compagnies ayant ouvert un bureau dans la Ville libre, on distingue en gros deux écoles : ceux qui reposent sur la main d’œuvre locale et ceux qui importent le savoir-faire ; la plupart du temps, on a cependant droit à un mélange des deux. La succursale moyenne a une structure de direction composée d’expatriés, qui encadre un nombre variable de tâcherons indigènes ; ceux des cadres qui sont d’origine copacajun, soit reviennent au pays après plusieurs années auprès de la maison mère, soit ont monté les échelons au cours des années. S’il est rare qu’une compagnie parachute une escouade d’allogènes, il est plus courant qu’elle mandate une compagnie locale, implantée de longue date, pour servir de partenaire local.

ÉTUDIANTS, POIL AUX DIANTS !

Le troisième pôle d’attrait pour les étrangers de Copacabana, c’est l’université. L’université de Copacabana est en fait une continuation directe de l’ancienne haute école de Rio de Janeiro. Cette dernière avait été abandonnée peu après la prise de pouvoir des Américains (et les révoltes qui avaient suivi) et, dans la foulée, tout le quartier avait été mis en quarantaine, avant d’être transformé en ghetto mutant. La légende dit que les cours n’ont en fait jamais cessé, sous l’impulsion d’un professeur de biologie, réfugié de guerre, Olger Sveriksen ; plus tard, l’université portera son nom.

Aujourd’hui, l’université de Copacabana s’étend au milieu du Jardin Botánico et de sa végétation luxuriante. Ce n’est pas un campus au sens habituel du terme : il ne compte que quelques rares bâtiments d’habitations, à la réputation pas très enthousiasmante (arachnophobes, s’abstenir !). Étudiants et professeurs logent en ville, surtout à Copacabana, Botafogo et Rio Norde. La plupart vivent en colocation et la mixité culturelle, sans être officiellement encouragée, est la règle ; seuls quelques traditionalistes incorrigibles (Karlan, clans eyldarin ou atalen reculés) tendent à former des ghettos ethniques.

Au niveau de la Terre, elle n’est pas exactement réputée pour son excellence académique, encore moins dans la

Sphère, mais c'est une école qui a surtout fait le choix de fournir une éducation populaire, accessible à tous, et sur le plus grand éventail de sujets possible. En ce sens, elle a beaucoup emprunté au modèle eyldarin, y compris en encourageant les étudiants à prendre des cursus multiples et variés. C'est probablement aussi pour cette raison qu'elle est le premier choix des étudiants de la sphère atlano-eyldarin venus étudier sur Terre.

Copacabana a aussi, rattachée à l'université, l'une des rares académies civiles de pilotage spatial dans la sphère terrienne. La *Cruz del Sud Academia* est située dans une annexe du starport et a des locaux dans la station orbitale « Yuri Gagarin », un des terminaux stellaires majeurs de la Terre. La formation complète dure six ans, mais il est possible de faire plus court, si on a déjà une licence de pilote ou des équivalences du même genre. Un certain nombre de pilotes civils highlanders sont d'ailleurs passés par la « Cruz Academy ».

La vie estudiantine est très animée et caractérisée par sa foule de clubs, un peu sur le modèle japonais. Il y a des clubs pour tout – et un certain nombre pour rien, aussi. Leurs activités peuvent être sportives, artistiques, intellectuelles, ludiques et/ou sociales. L'université a un budget spécifique

pour les clubs, qui est alloué selon les besoins par une commission mixte (administration et étudiants) à la réputation de férocité qui tient beaucoup de la *commedia dell'arte*.

La plupart des étudiants – surtout les non-copacajuns – ont un ou plusieurs emplois. Ces petits boulots ont rarement un but de subsistance, car l'État est assez généreux au niveau des bourses, prêts étudiants et autres aides sociales, mais servent plutôt à mettre du chili dans les haricots et à payer pour les loisirs. C'est une clientèle assez appréciée de l'économie locale, car très bohème dans ses dépenses.

LE CLAN CELINIL

Plusieurs clans stellaires atlani ou eyldarin ont pris Copacabana comme port d'attache – en tout cas lors de leurs visites sur Terre ; le clan Celinil se distingue en étant le seul à avoir officiellement pris la nationalité copacajun. Cela reste néanmoins un clan stellaire et on a plus de chances de le retrouver sur un des quatorze vaisseaux de sa flottille que quelque part dans la Ville libre. Néanmoins, il a presque toujours au moins représentant à Copacabana. Les bureaux officiels du clan se trouvent dans le Sandu. Officieusement, il est beaucoup plus facile de trouver un membre du clan Celinil à Marambaia, sur une des plages nord de l'île, avec une bonne partie de la communauté atlano-eyldarin de Copacabana.

Le clan compte un petit millier de membres, sans figure de proue reconnue. Les commandants des quatre flottes ont chacun un rang égal, ainsi que la matriarche Theriel Celinil, qui fait aussi office d'arbitre en cas de litiges ; cette dernière refuse cependant d'être considérée comme porte-parole du clan et ne vient d'ailleurs presque jamais à Copacabana. Les activités du clan sont principalement commerciales, transport et vente de marchandises plus ou moins exotiques ; étant donné les goûts des Terriens et leurs niveaux de fortune relatifs, ce n'est pas un clan très riche (il est même considéré comme extrêmement mineur par les autres clans stellaires).

À Copacabana, le clan a une réputation trouble : fournisseurs d'objets exotiques, ils ont aussi tendance à importer des bidouilles générateurs de catastrophes. Le fait est que de nombreux collectionneurs de bizarreries font parfois appel à eux pour trouver la perle rare, l'objet légendaire (et généralement maudit) qui manque à leurs étagères. Cela dit, pas mal de Copacajuns moyens viennent parfois les voir pour obtenir l'une ou l'autre merveille de la Sphère à des prix défiant toute concurrence. Souvent, ces commandes se traduisent par des avertissements à demi-mot, des prix aléatoires et des résultats imprévisibles ; personne n'a encore réussi à déterminer si les membres du clan étaient mal traduits, malchanceux, malhonnêtes ou un mélange des trois.

Certains viennent aussi voir le clan pour tenter d'obtenir un passage hors de la Terre. Ce genre de choses implique des négociations sérieuses et des vérifications draconiennes et, dans la grande tradition des clans stellaires, une stricte conformité aux règles de bord ; c'est une des rares choses avec lesquelles le clan ne plaisante pas. Car, par ailleurs, ses membres se trimbalent une réputation de mystère et une aura de danger – qui s'avère assez rapidement être une vaste fumisterie : la plupart d'entre eux sont raisonnablement inoffensifs, mais très bons comédiens et très farceurs.

FLEURS DE PAVÉ

LE PEUPLE DE LA RUE

Comme toute cité qui se respecte (ainsi qu'un certain nombre qui ne se respectent absolument pas), Copacabana a sa faune urbaine: artistes de rues, gangs de jeunes et autres. À ce niveau, la légalité devient une notion plutôt vaporeuse. Ça nous changera.

ARTISTES

Copacabana est une ville des arts ; certains quartiers se sont même fait une spécialité d'accueillir des spectacles des rues (d'autres non, mais ils vivent avec). En plus de cela, dans toute la Sphère, c'est la ville qui compte le plus de salles de spectacles ; certaines rues n'ont même que cela. Et, bien entendu, autour de toutes ces activités artistiques, une économie florissante de fournisseurs, promoteurs et/ou critiques s'est développée.

On peut dire, de façon générale, que les artistes de Copacabana perpétuent l'éternel conflit des Anciens et des Modernes : d'un côté, les tenants d'un certain classicisme, que ce soit dans les textes ou dans la forme, et de l'autre, l'avant-garde, celle qui ose les concepts et monopolise les majuscules.

À vrai dire, dans ce second cas, il est parfois extrêmement difficile – même pour l'observateur le plus averti – de faire le tri entre un acte anodin et un *happening*. Le début du XXIII^e siècle a même vu un nombre croissant de voleurs, pickpockets et autres malandrins prétendre à la Condor qu'ils étaient en pleine représentation artistique ; après quelques semaines de flottement, les agents ont adopté comme stratégie d'embas-tiller tout le monde pour faire le tri plus tard. Vous êtes donc prévenus : un événement artistique d'avant-garde peut vous valoir une nuit au poste ; les Condors se marrent en disant que ça fait partie du concept et sont en général arrangeants dans ce genre de cas.

Être artiste à Copacabana est – en théorie – un très bon plan : il y a du public, un relais dans les médias et des autorités plutôt coopératives, à un point tel qu'on a de bonnes chances de vivre de son art. Cela implique, notamment, des subven-

tions municipales et privées plus que généreuses ; le mécénat, comme la plupart des donations sociales, est en grande partie déductible des impôts et nombre de compagnies basées à Copacabana allègent ainsi leurs charges fiscales.

Dans les faits, c'est un peu plus compliqué. D'une part, on s'en doute, de telles conditions attirent tout ce que la planète et sa proche banlieue compte comme artistes potentiels et, du coup, la concurrence est rude. Par « rude », il faut comprendre que ça peut aller jusqu'à des batailles rangées ; la « Guerre des mimes » de l'été 2247 reste encore gravée dans les mémoires, sans même parler des frasques de la Mafia allitérative, dans les dernières décennies du XXII^e siècle.

La partie la plus compliquée, surtout si on fait dans l'expression théâtrale (et assimilés), c'est de trouver un local. La plupart des théâtres de la Ville libre appartiennent aux collectivités locales, qui veillent jalousement dessus et n'hésitent pas à jouer sur la crainte de l'expulsion. Bien entendu, dans ces conditions, les accusations de copinage et de corruption foisonnent, mais la grande majorité des quartiers ont mis sur pied une commission culturelle, au fonctionnement plus ou moins transparent, qui attribue les salles et concessions de rue sur la

“Correction : Exterminator est vraiment le plus brutal des groupes de métal du moment.”

— Lucius de Rosa, critique musical,
à sa sortie d'hôpital

base de critères raisonnablement indépendants de toute considération népotique ou autre.

Ceux qui restent sur le carreau tentent leur chance dans la rue ou montent des spectacles sauvages dans des locaux les plus divers – squats, appartements, friches industrielles, entrepôts, plages et autres lieux publics. Ce genre de blague donne lieu à des froncements de sourcils plus ou moins prononcés de la part des autorités, certains quartiers (Frontera, Leblon ou les Aquarias) étant connus comme n'ayant aucun sens de l'humour sur ce sujet. C'est en partie compréhensible, si l'on considère que l'attribution des emplacements les plus convoités donne là encore parfois lieu à des affrontements qui n'ont pas grand-chose d'artistique. D'ailleurs, quelques quartiers (comme Copacabana) considèrent également leurs espaces publics dans leurs attributions de locaux.

De nombreux critiques d'art travaillent comme consultants pour ces commissions – certains y tirent même le plus clair de leurs revenus. Critique d'art à Copacabana est une activité qui n'est pas de tout repos : beaucoup de sollicitations, beaucoup de mauvaise humeur, quelques solides inimitiés (surtout pour ceux qui rassemblent les synergies). On attend aussi beaucoup d'un critique ; ce n'est pas une activité pour parasite mondain (même si ça aide) : il faut faire preuve d'une culture certaine et d'une plume (ou d'une verve) assurée et défendre ses opinions – par la force, s'il le faut.

On s'en doute : avec une telle brochette d'excités – sans même parler du public, que ce soit les passants innocents ou les aficionados – la scène artistique de Copacabana est plutôt remuante. Les groupes musicaux n'hésitent pas à mettre les amplis en batterie et lancer des concerts plus ou moins improvisés en pleine rue – de préférence de nuit, autrement ce n'est pas drôle. Les acteurs de théâtre apostrophent les gens dans la rue et rebondissent sur les répliques (plus ou moins inspirées) de leurs victimes. On peint sur les murs et on sculpte sur le trottoir. Et, pour finir, tout le monde galope pour échapper à l'éventuelle descente de Condors. C'est très conceptuel, somme toute.

JUVENES

À Copacabana, on a tendance de dire qu'on n'a pas été jeune si on n'a pas été *juvenes* – à savoir, membre d'un gang d'ados. À vrai dire, le dicton complet est : « Si tu n'as pas été *juvenes*, Condor ou les deux, tu n'es pas vraiment *copacajun*. »

Ces bandes sont plus que de simples tribus adolescentes, regroupées autour de genres musicaux, de modes ou de loisirs. D'une part, ce sont des mouvements très localisés – autour

d'un quartier, voire d'un pâté de maison – et d'autre part, ils sont le plus souvent très marqués socialement et même politiquement. Pour beaucoup de Copacajuns, le passage par les *juvenes* marque la première expérience sociale indépendante de leurs parents. Cela dit, les *juvenes* sont nettement plus présents dans les quartiers populaires (Botafogo, Mountains) ; les quartiers huppés ont en général d'autres structures pour leurs jeunes (clubs sportifs, écoles privées et autres).

Il existe bien évidemment des bandes plus prestigieuses que d'autres, dont les noms passent de génération en génération et qui ont un panthéon de « grands frères » ; certaines disent remonter à l'Indépendance (2072), voire à la Révolution (2014). Dans les faits, les noms survivent, mais les structures et même les quartiers changent ; parfois, il arrive même que deux bandes choisissent le même nom et là, c'est la guerre !

Car, bien évidemment, il y a les alliés et les ennemis – *Kin* et *Foe*, car les dialectes des *juvenes* empruntent beaucoup à l'anglais américain. Cela donne lieu à de nombreux affrontements, mais rarement à des éclats de violence : les *challenges* entre bandes sont ritualisés, souvent arbitrés par des grands frères et sœurs. La plupart des défis impliquent des prouesses physiques, artistiques et/ou des paris débilés : qui ramènera le plus de lunettes de soleil roses en une journée, celui qui arrivera le premier à se faire prendre en photo à côté d'une célébrité (les montages ne sont pas admis), le premier à monter jusqu'au Corcovado en vélo (et retour), etc. Les mauvaises langues disent qu'on voit là l'influence des Rowaans, très nombreux dans les *juvenes*...

Certains groupes de *juvenes* se comportent comme de véritables bandes criminelles ; c'est beaucoup moins rare que ce que les Copacajuns ne veulent bien le laisser entendre, mais c'est rarement très méchant. La plupart se contentent de vols à l'étalage, de trafics divers, ou d'arnaques à touristes pour les plus ambitieux. La Condor n'aime pas les *juvenes*, principalement parce que cela fait souvent un foin pas possible quand un parent vient récupérer sa progéniture – en faisant souvent assaut de mauvaise foi sur le thème « mon enfant ne peut pas avoir fait ça ».

DEREGS

Le concept des « *deregs* » (contraction de *deregulades*, un abominable anglicisme qui peut se traduire par « irréguliers ») est né dans les années américaines et s'est prolongé par le statut de la citoyenneté à Copacabana. Fondamentalement, rien n'oblige un habitant de Copacabana de s'inscrire auprès de l'état civil – sinon un nombre conséquent d'avan-



LE SPARTACUS

Les tenanciers de boîtes de nuits n'ont jamais été très réputés pour leur originalité et le *Spartacus* ne fait pas vraiment exception. Cet établissement d'Ipanema, qui se vante d'avoir la plus grande surface à danser Copacabana (ce qui est faux, mais passons), donne dans le style antique et BDSM chic à tendance gay. À vrai dire, c'est un des rares établissements à avoir reçu l'agrément d'un monarque parisien, en dehors de Paris même : Napoléon IX, pour ne pas le nommer, qui a fait à l'établissement l'honneur de sa personne. Les mauvaises langues prétendent que c'est depuis cette visite que la Ville libre refuse systématiquement d'accueillir officiellement tout dirigeant de la Commune libre de Paris en exercice.

Avec ses quatre étages, son vaste parking souterrain à limousines kilométriques, ses espaces VIP et ses salles spéciales (qui se réservent à l'avance), l'endroit n'est pas vraiment ouvert au tout-venant. L'entrée est sérieusement filtrée par des cerbères pointilleux et physionomistes et les consommations affichent des sommes dignes de budgets militaires. Les clients sont surtout des touristes de la jet-set et des cadres supérieurs, qui viennent s'encanailler dans une atmosphère de décadence contrôlée et de perversion classe. Au reste, les habitués ont un bracelet personnalisé, qui leur sert autant d'identification que de moyen de

payement ; le bracelet est bien entendu marqué aux armes d'un grand joaillier parisien.

Le club héberge aussi un petit groupe de joyeux libertaires, les « Spartakistes », qui jouent les contrepoints dans les jeux de domination en prônant l'égalitarisme. Il n'est pas rare de les voir séparer des couples, voler des menottes ou défaire des personnes attachées. On les reconnaît à leurs toges antiques et à leurs chaînes brisées, mais ce n'est pas forcément évident : la plupart du personnel du club porte le même genre de tenue. Ce sont souvent des enfants de bonne famille et de très bons clients, ce qui fait que la direction du *Spartacus* prend leurs frasques avec plus ou moins de bienveillance.

Ce qui se sait moins, c'est que le *Spartacus* appartient à Dante Fulgheri, l'actuel « Prince de la Nuit » monégasque. L'individu, qui ne contrôle pas moins d'une cinquantaine de clubs et de casinos sur Terre et dans les environs, est aussi sur la liste rouge d'Interpol, soupçonné d'accointances sérieuses avec les autorités réelles ou occultes de la très mafieuse République de Provence. Nombre de collaborateurs de la mafia monégasque viennent à Copacabana pour changer d'air et le *Spartacus* est souvent leur point de contact. La Condor a réagi avec un peu de retard à cet état de fait, mais a réussi à infiltrer quelques agents en surveillance, notamment parmi les Spartakistes.

“Corcovado Run : 3 minutes 34. Dans ta face, les Jefes !”

— lu sur le site des *Cristo Old Boys*

“Trois minutes douze, Jefes en force !”

— dernières paroles de Carolina Diouf, avant de monter dans l’ambulance

tages : citoyenneté, aides sociales, etc. Le prix en est évidemment un « fichage », qui n’est pas du goût de tout le monde, et la soumission à l’impôt. Cela dit, mis à part ce genre de détails, la loi est la même pour tous.

Les *deregs* sont très nombreux à Copacabana ; les estimations oscillent entre 20 et 70% de la population, officiellement 30% – mais ce chiffre inclut aussi les touristes, les saisonniers et autres résidents non citoyens. La plupart d’entre eux sont des descendants de réfugiés, qui n’ont jamais jugé nécessaire de devenir citoyens, plus une bonne dose de travailleurs frontaliers. Ces derniers, originaires de la Fédération des hautes-terres, travaillent de façon saisonnière à Copacabana (surtout dans les milieux touristiques et assimilés) et y résident plusieurs mois par an.

Dans l’absolu, les services sociaux de Copacabana sont réservés aux seuls citoyens. En fait, les citoyens ont la priorité, mais aucun service social digne de ce nom ne refusera d’aider un *dereg* sous prétexte qu’il n’est pas dans ses listes. Néanmoins, pour éviter les abus, toute assistance s’accompagne

d’un enregistrement temporaire et anonyme, sur la base d’un codage biométrique ; cet enregistrement est effacé au bout d’un mois. Cela explique en grande partie pourquoi autant de gens ne voient pas l’intérêt de se faire enregistrer : la plupart des services leur sont accessibles de toute façon, même si c’est plus compliqué.

La société des *deregs* compte aussi beaucoup sur les charités privées (qui, comme les arts et d’autres activités, donnent droit à de généreux rabais d’impôts) et sur les cercles d’entraide. Ces derniers sont le plus souvent organisés sur une base ethnique, confessionnelle ou par quartier et vont du club sportif à la coopérative de logement, en passant par des jardins communautaires ou des bourses de travail. Les *deregs* se vantent souvent d’être plus solidaires que les Copacajuns eux-mêmes, ce qui est en partie vrai. Ça laisse juste dans l’ombre la partie la moins glamour de cette société.

Car les *deregs* abritent aussi un nombre important de criminels, organisés ou non, ce qui explique en grande partie pourquoi ils ont plutôt mauvaise presse au sein de la population de Copacabana. La prostitution – légalisée à Copacabana, mais contrôlée par des organismes d’État – est la principale forme de criminalité des milieux *deregs* ; elle est le plus souvent occasionnelle, mais des cercles organisés existent aussi, surtout contrôlés par les mafias ethniques. L’association « *dereg* = criminel » est un de ces atavismes honteux qui ressortent périodiquement de l’inconscient collectif.

Autant dire que ce genre d’attitude laxiste envers des concepts aussi sacrés que la citoyenneté, les statistiques et la transparence financière en fait hurler plus d’un, mais cette politique n’a jamais été sérieusement remise en question.

LA VIE, L’UNIVERS ET MOI ET MOI ET MOI...

Aussi multiculturelle soit-elle, Copacabana reste une cité terrienne. Ses habitants (et, plus encore, son syndicat d’initiative) ont beau faire beaucoup de bruit sur le thème « porte sur la Sphère, rendez-vous des cultures », etc., il n’empêche que la population est en grande majorité d’origine terrienne.

En guise de multiculturalisme, on assiste plus à une forme de tolérance amusée envers les coutumes des autres cultures qu’à un réel métissage, en dehors de quelques domaines bien précis (la musique, par exemple). Ou alors, si métissage il y a, il est plus centré sur les cultures terriennes.

Pour être tout à fait honnête, ce n’est pas vraiment la faute de Copacabana : il y aurait sûrement plus de métissage s’il y avait plus de ressortissants de cultures non terriennes qui venaient s’y instal-

ler. Pour le moment, plusieurs facteurs limitent cette immigration potentielle :

- D’une part, l’éloignement de la Terre, qui est quand même passablement excentrée de ce qui est perçu comme les centres de gravité majeurs de la Sphère. Le fait qu’elle soit devenu, en deux siècles, un de ces centres de gravité majeurs n’a pas encore percé dans tous les esprits.
- D’autre part – et surtout – la réputation de la planète, qui oscille entre le douteux et l’exécration, suivant les cultures.

En clair, le positionnement multiculturel de Copacabana n’est réellement valable que si on le compare avec le reste des cultures terriennes.

PUISSANTE MAGIE

ARCANES, SECTES ET AUTRES MAGOUILLES

Copacabana n'étant pas spécialement douée pour l'Espace, il a bien fallu qu'elle se rabatte sur une autre Ultime Frontière : celle qui sépare le rationalisme cartésien des mondes plus flous du spirituel – que ce soit les religions (traditionnelles ou non) ou les Arcanistes. Le terme important ici est « flou »...

LA ROSE DE MARS

Dans l'imaginaire populaire terrien, qui dit Copacabana, dit Arcanistes – et qui dit Arcaniste, dit Rose de Mars. L'association est en même temps la vitrine et le porte-parole des Arcanistes terriens ; elle a acquis, au cours des années, une certaine aura de respectabilité, qui dépasse même la sphère culturelle terrienne. Qu'un nombre certain de ces mêmes Arcanistes préféreraient se manger la rotule plutôt que d'être associés à la Rose de Mars ne change rien à l'affaire : c'est une marque – et, comme toute les marques, elle a parfois une vie propre qui dépasse ses propriétaires. On ne prête qu'aux riches...

Toute vitrine qu'elle soit, la Rose de Mars n'est pas exactement un modèle de transparence ; elle s'apparente plutôt à la vitrine d'un sex-shop de seconde zone : quelques articles affriolants, mais inoffensifs, et les objets vraiment salaces enterrés dans l'arrière-boutique. Par exemple, elle se refuse catégoriquement à communiquer sur le nombre de ses membres et leur identité ; elle encourage d'ailleurs ces derniers à rester discrets. En conséquence, il est difficile de savoir qui est membre de l'organisation et qui ne l'est pas – avec comme corollaire le fait qu'il est aussi facile de se faire passer pour un membre de la Rose de Mars. Ce n'est pas forcément une bonne idée, mais ce genre de considération n'a jamais arrêté personne. Il existe des signes de reconnaissance, mais ils sont uniquement de l'ordre des Arcanes : comme seuls des Arcanistes peuvent devenir membres à part entière de la Rose de Mars, c'est un assez bon moyen d'avoir des codes d'identification sécurisés (c'est une des premières choses apprises, d'ailleurs).

En fait, en tant qu'organisation, la Rose de Mars tient plus de la société secrète – ou, plus exactement, de la loge franc-maçonne – que de l'association de quartier. Devenir membre implique un certain nombre de procédures, comme plusieurs tests d'Arcanes, des entrevues diverses et, de la part de l'organisation, une recherche biographique raisonnablement extensive. Outre les Arcanistes, la Rose de Mars entretient un réseau de « correspondants » dont l'étendue et la puissance laissent songeurs moult services secrets ; à vrai dire, il est difficile de savoir où s'arrête la Rose de Mars et où commencent les services de renseignements de la Ville libre. De fait, les feuilles à scandale fantasment souvent sur les liens entre l'organisation arcaniste et les autorités de Copacabana. Il est clair qu'il y a des liens, mais nul ne sait jusqu'à quel point ni si l'un contrôle effectivement l'autre.

Les trois activités principales de la Rose de Mars sont l'activisme, le renseignement et l'éducation ; les trois se recoupent d'ailleurs en de multiples points. Par exemple, l'activisme inclut la gestion des pubs, qui est une entité autonome (la seule à avoir un statut proche de ceux d'une réelle entreprise, d'ailleurs), un service de presse et de relations publiques et une fondation d'assistance aux Arcanistes. L'éducation est la facette la plus connue de la Rose de Mars : son école pour Arcaniste. Cette dernière n'est pas une « vraie » école, à proprement parler : elle ne s'attache qu'à l'étude et à la maîtrise des Arcanes ; c'est plus comme une sorte de club de sport, après les cours. À côté de cela, les archives de la Rose de Mars, accessibles au grand public sous conditions (le parrainage d'un membre aide beaucoup) incluent également un

programme de bourses universitaires et de subventions pour des recherches dans le domaine.

Pour ce qui est des renseignements, c'est nettement plus obscur ; dans les faits, cette facette de la Rose de Mars est rarement discutée à l'extérieur de l'organisation et se confond le plus souvent dans une des deux autres. La vérité est que le réseau de l'organisation a pour devoir d'enquêter sur tous les phénomènes paranormaux ou ayant un rapport avec les Arcanes, sur Terre et dans la sphère d'influence terrienne.

En dehors de cette dernière, la Rose de Mars est surtout connue dans l'espace atlano-eyldarin pour sa tendance à aller mettre son nez dans les bibliothèques qui ne lui appartiennent pas. Les agents de l'organisation se sont taillés, au cours des années, une solide réputation pour tout ce qui concerne le vol ou la copie de documents anciens, secrets, maudits, voire (le plus souvent) les trois ensemble ; les vols sont cependant toujours temporaires : une fois le document parfaitement recopié, il est rendu à ses propriétaires. Ce genre d'activité, en apparence bénigne, est très mal vécue par ses victimes, qui sont souvent des clans nobles, anciens et influents, et forment la principale pierre d'achoppement entre les gouvernements atlano-eyldarin et copacajuns. Certains en ont pris leur parti : la Bibliothèque royale d'Eokard a fini par signer un accord de coopération avec la Rose de Mars, selon des modalités restées secrètes.

LES DOJOS

La réputation de Copacabana en matière d'Arcanes et d'autres disciplines du même genre a, depuis longtemps, attiré les foules : du touriste en mal de frissons surnaturels à l'Arcaniste potentiel en quête d'un mentor, en passant par les personnes malades qui sont prêtes à tout essayer pour guérir. Du coup, d'autres foules sont venues s'installer à Copacabana : Arcanistes indépendants, adeptes plus ou moins crédibles (ou crédules) de disciplines ésotériques et escrocs ; parfois, les fonctions se confondent...

De cette effervescence sont nés ce que l'on appelle les « dojos » ; on dit aussi « dojo arcaniste », mais beaucoup pensent que c'est redondant : à Copacabana, un dojo a toujours un rapport plus ou moins direct avec les Arcanes. La



plupart de ces dojos ressemblent beaucoup à des clubs sportifs, de yoga ou d'arts martiaux, certains autres à des écoles ; rares sont ceux qui n'incluent pas une forme ou une autre de méditation et des exercices physiques.

Comme mentionné, ce genre de structure n'est pas vraiment à l'abri des abus, que ce soit de la part de doux mythomanes ou d'escrocs patentés. En règle générale, cependant, adeptes et professeurs de dojos sont des gens sérieux, à tout le moins dans leur démarche. À vrai dire, la nature des Arcanes

n'étant pas exactement rationnelle non plus, les résultats sont sensiblement identiques, entre les arnaqueurs et les gens sérieux – ce qui, d'une part, trouble beaucoup les premiers et, d'autre part, pose pas mal de problèmes aux autorités.

Première en râlaisons : la Rose de Mars. L'organisation a, depuis l'apparition des premiers dojos (vers la fin du XXII^e siècle), pris ces pratiques en grippe. Officiellement, il s'agit de protéger les naïfs des aigrefins sans scrupule qui leur promettaient puissance, gloire, immortalité et régime minceur ; les mauvaises langues – très présentes chez les dojos, justement – pensent plutôt que la Rose de Mars n'aime pas la concurrence.

Il arrive qu'un dojo particulièrement prometteur se fasse approcher par la Rose de Mars pour négocier une intégration en douceur dans l'organisation. Il arrive aussi que la Rose de Mars bricole une petite infiltration du dojo pour, disons, « faciliter » cette intégration – surtout si elle s'est fait envoyer paître. On dit aussi qu'il lui arrive d'attiser, voire d'instrumentaliser les dissensions entre dojos – qui dégénèrent parfois en bagarres de rue – pour mieux récupérer les miettes en sous-main.

LES SECTES

Comme si les choses n'étaient pas déjà assez compliquées comme ça, Copacabana accueille sur son territoire un foisonnement de mouvements religieux, du plus officiel au plus confidentiel. Notamment, la plupart des grandes dénominations religieuses qui n'ont pas droit de cité en Fédération des hautes terres voisines ont installé des représentations dans la Ville libre. Elles servent de point de ralliement à la diaspora locale et aussi de tête de pont (tête de con). Les plus importantes sont le Vatican, représentant la Chrétienté œcuménique, les ordres

bouddhistes non-inféodés au pouvoir highlander et la Fondation Muhammad Palawi, pour l'Islam impérial.

La plupart de ces grands mouvements opèrent à Copacabana sur deux niveaux : l'un spirituel, classique, et un autre quasi-étatique. En effet, la plupart de ces mouvements ont mis en place des structures d'information, qui parfois se doublent aussi de cellules plus actives, en Fédération des hautes-terres. Ces structures ont principalement pour mission de faire circuler, dans les deux sens, des informations peu appréciées du gouvernement highlander. Cela implique parfois de faire passer des éléments plus solides : documentation, matériel, voire personnes. Ainsi, la plupart de ces organisations ont des contacts privilégiés avec des passeurs et des trafiquants, voire carrément des réseaux d'espionnage.

Dans la mesure où ces activités enquiquinent les Highlanders et n'impliquent que rarement des explosifs militaires ou des fusillades dans les rues, la Condor et la Douane ont tendance à regarder ailleurs. Au reste, le gouvernement highlander n'est pas non plus extrêmement zélé dans les activités de contre-espionnage dans ce domaine ; ils préfèrent nettement garder un œil discret sur les agents et les réseaux et lutter sur un autre niveau : celui de la propagande. Il n'est pas dit qu'ils aient le dernier mot sur ce terrain, mais ce ne sont pas des débutants non plus.

À côté des poids lourds de la foi, l'atmosphère mystique et des lois libertaires ont permis l'éclosion d'une masse grouillante de petits mouvements religieux, que ce soit des évolutions de croyances plus ou moins existantes ou de mouvements syncrétiques, voire d'inventions pures et simples. En un mot : des sectes.

Si, à Copacabana, la tolérance est de mise dans beaucoup de domaines, cela n'empêche pas que le mot « secte » y ait une connotation aussi négative qu'à la fin du XX^e siècle. La raison en est que c'est un milieu qui donne lieu à un certain nombre de foirages à grand spectacle. Oh, pas forcément des suicides de masse façon Jim Jones, mais plutôt des gourous qui se barrent avec la caisse, des querelles dogmatiques qui dégénèrent en bataille (mal) rangée, des cas d'abus physiques, psychiques et/ou sexuels, voire des choses moins racontables, comme des expériences parapsychologiques qui partent en gonade...

La Condor déteste ça : une secte qui part en vrille, c'est l'assurance d'une enquête longue et compliquée, avec cellules psychologiques, embrouilles internationales, épiluchages de livres de comptes et, souvent, intervention de la Rose de Mars. Il n'est en effet pas rare que les sectes mettent l'étude des Arcanes au menu de leurs exercices spirituels, de façon avouée ou non ; la frontière entre secte et dojo est d'ailleurs

COPACABANA INTERRELIGIOUS CONFERENCE ASSOCIATION (CIRCA)

L'association pour la Conférence interreligieuse de Copacabana, Circa pour les intimes, est une organisation chargée d'organiser, tous les cinq ans, un grand raout interconfessionnel dans la Ville libre. Fondée en 2121, l'association a organisé la première conférence en 2135 et, en 2300, cela fait donc la trente-troisième (en théorie, la trente-quatrième, mais la cinquième a été annulée pour cause de conflit schismatique au Vatican après l'élection de la papesse Magdalena I).

Rassembler tous les cinq ans le ban et l'arrière-ban de toutes les religions du monde – sans que cela ne ressemble à une grosse usine à gaz – est une forme de gageure. Au reste, vue de l'extérieur, l'organisation tient du gros caffouillazibule mal ficelé : plus de trois cents employés, une cinquantaine de dénominations religieuses majeures recensées, des agendas souvent conflictuels. Et pourtant, elle tourne ! Il est vrai que la conférence a été, dès ses débuts, considérée comme un succès capital et a, de fait, un poids non négligeable dans la géopolitique terrienne – et même parfois au-delà.

Il faut dire aussi, même si c'est nettement moins connu du grand public, que la Circa a aussi la charge de coordonner un grand nombre d'activités, le plus souvent désignées sous l'euphémisant terme « mission d'information », un peu partout dans la Sphère. Toujours en restant dans l'euphémisme, on peut dire que la Circa recueille un grand nombre de données diverses sur tout ce qui a trait à la religion et aux croyances dans la Sphère. Des gens moins respectueux pourraient parler d'espionnage et il est vrai que, dans le passé, un certain nombre d'agents de l'organisation ont été poliment reconduits à la frontière de leur lieu de villégiature – parfois après un séjour plus ou moins prolongé aux frais du contribuable local.

La plupart des employés de la Circa sont des laïcs ; l'appartenance à telle ou telle confession n'est nullement obligatoire (ce serait considéré comme de la discrimination, d'ailleurs), même si les postes de directeurs requièrent un parrainage par une organisation ou un mouvement accrédité auprès de la Circa. Cette accréditation se fait sur dossier, pendant les conférences elles-mêmes. L'organisation occupe la plus grande part du grand centre de conférences *Cristo Re*, dans le quartier de Cristo (tant qu'à faire), qui est d'ailleurs sa propriété ; la grande conférence s'y déroule tous les cinq ans, vers juin-juillet, et remplit une part non négligeable des hôtels de la région.

22 • LA BIBLIOTHÈQUE TACHYONIQUE

très floue. La différence vient principalement du fait que la secte est un univers le plus souvent clos, où les adeptes vivent en permanence et adoptent un mode de vie donné.

La figure emblématique de la secte est le gourou ; autrement dit, le chef spirituel. En règle générale, il est charismatique, détient seul la Vérité Suprême, et se caractérise régulièrement par des excès de mégalomanie plus ou moins prononcés. Le plus souvent, c'est un homme. Bien entendu, il y a des exceptions : une des sectes les plus connues de Copacabana, les Holistiques (qui se reconnaissent à leurs tenues chamarrées), ne vit pas en communauté et ses adeptes ne se reconnaissent pas de gourou ; d'un autre côté, en quarante ans d'existence, elle a changé huit fois de dogme et donné naissance à plusieurs douzaines de schismes...

“Tout de suite après la pub, nos images exclusives de la bataille entre la Rose de Mars, le clan Oronthyr et les services secrets du Vatican dans la cave sacrée du Graal, au cœur des ruines de Jerusalem !”

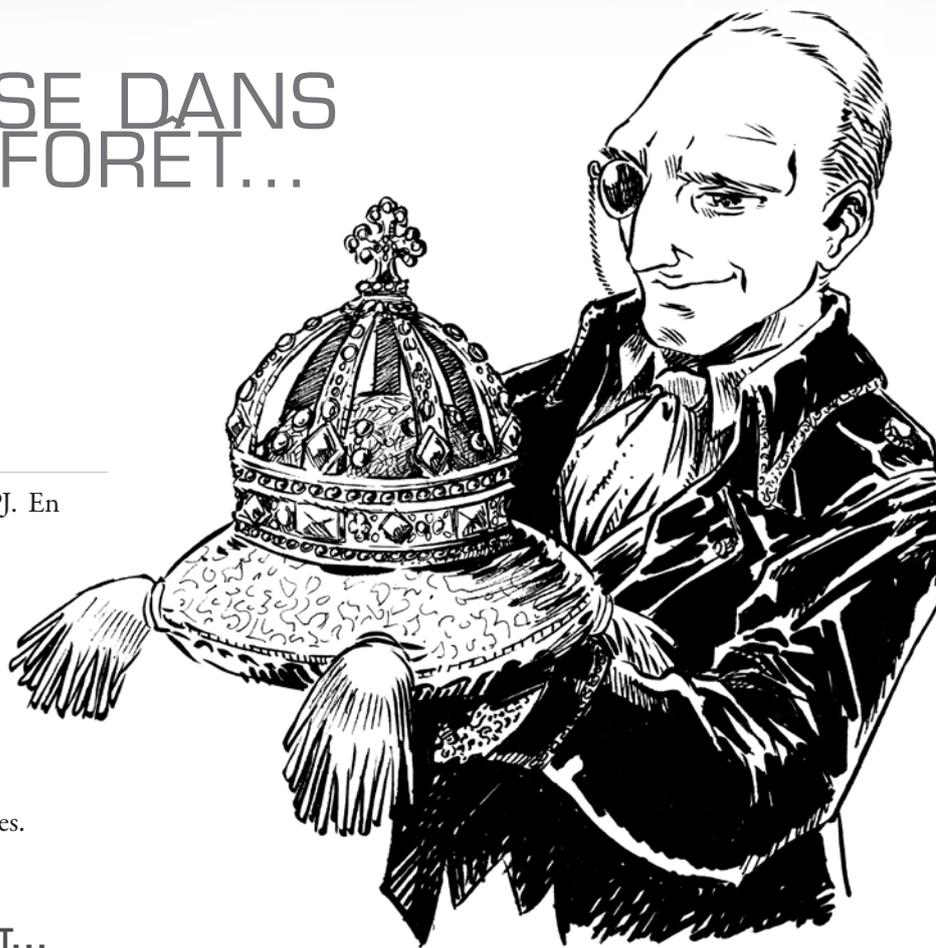
— MysteryNetwork, 17 juin 2300

LE RETOUR DU ROI

ÇA SE PASSE DANS UNE FORÊT...

CE SCÉNAR' EST BATEAU

Ce scénario est jouable par n'importe quels PJ. En résumé, il s'agit d'enquêter, dans le milieu des ambassades, sur une secte qui a dérobé une couronne dans une exposition organisée par le douteux diplomate Jakob von Aa, à des fins de rituel de résurrection. Le scénario peut avoir une dimension paranormale, mais si le Déhemme se refuse à ce genre de sorcelleries, des options alternatives sont proposées.



IT WAS A DARK AND STORMY NIGHT...

Vols de nuit

Annoncée par S.E. Jakob von Aa à grands renforts de presse, l'arrivée à Copacabana de trésors historiques espagnols et portugais pour une grande exposition sur le temps des Conquistadors suscite l'intérêt de toute l'intelligentsia locale. Le clou de l'exposition est la couronne du roi Philippe II d'Espagne.

Un jour qu'il fait nuit, un vol est commis. Deux, en fait. Jakob von Aa fait voler, et remplacer par des copies, de vieux in-folio. Seulement, une secte, infiltrée dans l'ambassade, ayant parié sur la forfanterie von Aa, a découvert qui allait y œuvrer et quand, et a *suggéré* aux exécutants de laisser le système d'alarme désactivé derrière eux, qu'il serait réactif le lendemain avant la découverte du vol par le gardien, supposément *dans le coup*. La secte envoie ensuite un autre voleur dérober la couronne, mais aussi les copies. Quand les vols, commis lors des deux heures de fermeture nocturne du musée, sont découverts, ils apparaissent comme un seul et même coup, et von Aa a toutes les chances de prendre pour tout le monde...

Le surlendemain, l'affaire est relancée par la découverte de la disparition d'un peigne précieux du XI^e siècle, qui était jusque là passée inaperçue.

Au secours, général Kenobi

On peut amorcer le scénario de plusieurs manières :

- Les PJ sont chargés d'une enquête sur l'affaire de la couronne ou sur la secte, par une personne physique ou morale qui peut être la Condor, la Douane, le service de sécurité de l'ambassade, un privé, un journal, une secte rivale, la Rose de Mars ; bref n'importe qui ayant des raisons de s'intéresser à notre histoire. La Douane est préoccupée par des trafics suspects (d'objets historiques et d'armes, notamment), la Rose de Mars par les événements paranormaux en relation avec la secte, etc. Ils peuvent aussi avoir été chargés d'assurer la sécurité de l'exposition, ou même engagés, après les vols, par un von Aa désireux de se laver de toute accusation – mais peu désireux, par contre, de révéler ses propres délits à ses détectives.

- Alors que les PJ regardent, au cours d'un festival de cinéma, un vieux classique, ils remarquent que la princesse qui apparaît sur l'hologramme projeté par le droïde n'est plus la même. Celle-ci est habillée façon Renaissance et est de type sud-américain. C'est Soledad (la « **fille du roi** »), qui les appelle à l'aide (cf. **Princesse gonflable...**).
- Les PJ connaissent quelqu'un qui connaît Soledad. Attention, ce cas tend à les diriger plus facilement vers la secte. Deux cas : soit la connaissance en question sait que son amie fait partie d'une secte, et demande aux PJ de la « sauver » ; soit elle n'en sait rien et les charge de reprendre contact.
- Il est toujours possible d'utiliser tout simplement l'affaire des vols.

Suspect, c'est pire...

Au cours des premiers jours qui suivent le vol, l'affaire fait la une de tous les *media*. La police soupçonne von Aa, principalement du fait de ses antécédents, mais n'a pas de preuve tangible. Si les PJ sont impliqués dans une enquête (côté police ou côté von Aa), mettez l'accent sur le thème « je veux un coupable et vite » ou « ils vont bientôt m'accuser ! ».

Après quelques jours, un autre événement étrange se produit : les personnes présentes dans une ambassade européenne sous pression entendent soudain, venant de la place au dehors, une voix qui déclare avoir « dérobé la couronne de l'usurpateur » et être « la Colère de Dieu ». La police hésite entre mise en scène de von Aa et nouvelle piste. Si les PJ ne sont pas encore entrés dans le scénario, cet événement peut constituer une « accroche de secours ». À défaut d'être présent pour entendre la voix, on peut apprendre cette « information confidentielle » dès le lendemain, grâce à MysteryNetwork.

ÉDUCATION SECTUELLE

La secte responsable du vol de la couronne s'intitule « La Colère de Dieu ». Elle a été fondée il y a quelques ans à Copacabana par son chef en titre, l'Amiral des Divines Lances, secondé par son Chancelier. Elle est encore de taille modeste, ce qui, avec son souci du secret, lui a permis de passer inaperçue... ou ignorée, car il s'agit tout de même d'une belle bande d'originiaux.

Membres, par ordre hiérarchique

Le Roi est celui que la secte vénère. Il s'agit d'un ancien Conquistador, qui, fou d'ambition et d'avidité, s'est rebellé contre le roi d'Espagne. Aussi mégalomane que froid calculateur, il prit le contrôle de l'expédition dont il faisait partie et

se proclama « La Colère de Dieu, Seigneur de la *Tierra Firma* et du Chili ». Mais son équipée, à la quête de l'Eldorado, échoua ; au cours de leur longue remontée de l'Amazone, tous ses compagnons périrent, jusqu'à ce que lui-même soit capturé et exécuté par des soldats espagnols, sur son navire désert.

L'Amiral des Divines Lances, chef en titre de la secte, est un très vieil Eylida, Gil Galauriel San-Gavriel, qui a vécu la Renaissance espagnole. Sans avoir connu personnellement le Roi, il en est venu à s'intéresser à lui ; puis, l'âge aidant, il a conçu le plan saugrenu de l'utiliser pour faire revivre le temps béni de sa jeunesse... L'ambition de l'Amiral est de ressusciter et de faire de lui le souverain de toute l'Amérique latine.

La fille du Roi, Soledad II de Nueva España est une jeune fille charmante, mais un peu dérangée, qui est convaincue d'être la fille du Roi. Or ledit Roi avait tué sa propre fille, alors qu'ils allaient être capturés. De fait, bien que se sentant obligée de suivre la secte, elle est terriblement effrayée par la possible résurrection de celui qui l'avait tuée. Même si elle est là de son propre gré, elle semble telle une damoiselle en détresse face à un cruel destin.

Elle passe son temps à se coiffer d'un air mélancolique avec un peigne ancien, avec de fréquents accès de panique, inspirés par le souvenir qu'elle croit avoir de sa propre mort. Elle parle peu, perdue dans sa folie ; elle refoule tout particulièrement ce qu'elle sait de son « père » et du *Santo Fuego*, lieu de la mort du Roi et de la sienne.

Elle n'a aucun lien avec l'originale : de son vrai nom Soledad Montemayor, très cultivée mais aussi très sensible, elle s'est intéressée à la légende du Roi, de trop près pour sa raison. Elle est très crédible dans ce rôle tragique, à tel point que l'Amiral, sans être trop sûr de sa véritable identité, a préféré lui donner une place élevée, bien que totalement honorifique, dans la hiérarchie de la secte.

Elle connaît beaucoup de choses sur le Roi, l'Amiral, le *Santo Fuego*, et la secte en général, qui garde un œil sur elle.

Le Chancelier de la Cour des Lances, personnage trouble de la plus belle eau, Althosis von Carthlander est l'homme de confiance de l'Amiral. Il fut le premier adepte de la Colère de Dieu et, sans son énergie, ses talents d'organisateur et son aptitude aux manœuvres retorses, le Roi n'aurait sans doute guère d'autres serviteurs que le fondateur de la secte. Il exécute la plupart des tâches bassement administratives, entre autres la présidence la Cour des Lances.

Nul ne le sait, mais c'est un traître : envoyé par la Rose de Mars pour enquêter sur cette affaire de réincarnation et de sanctuaire dans la jungle, il fait aussi partie de la Douane et a

été chargé d'enquêter en sous-marin (mais à pied) sur de très suspects trafics, d'armes entre autres, auxquels des membres de la secte sont soupçonnés de participer.

Pour ne rien arranger, il ne doit sa situation dans la Douane qu'à la protection d'un riche Siyan et n'est autre qu'un jeune cinéaste prometteur, Walter Zogg de son vrai nom, qui a pour ambition de tourner le film le plus réaliste qui soit à ce jour, tout seul, dans un décor réel qu'il a largement contribué à créer.

La Cour des Lances est l'ensemble des administrateurs de la secte. La seule personne incontournable pour les PJ est Henri Lebon, cadre à l'ambassade européenne. C'est un Arcaniste et un maître conspirateur, qui joue fort bien au haut fonctionnaire pointilleux et intègre. La liste peut être développée pour fournir des pistes, par exemple avec un historien copacajun ayant écrit que Philippe II était un usurpateur.

La Colère de Dieu compte en tout une cinquantaine de membres, nommés **Lanciers**. Même parmi ce faible nombre, il y a des attitudes différentes. Il y a les « politiques », large éventail très folklorique de royalisto-nostalogico-souverainisto-panlatinisto-crypto-fascisto-autocrates, intégristes catholiques par surcroît, convaincus de la décadence de l'Amérique latine en général et de Copacabana en particulier. Il y a les « mystiques », prêts à vénérer face contre terre le « Roi Réincarné » pour la seule raison qu'il est (sera), justement, réincarné (puisque les extra-terrestres ne sont plus à la mode). Il y a enfin les « paumés », conséquence des récents efforts d'élargissement de la Colère de Dieu, qui sont de la chair à secte classique. Ces membres « inférieurs », ainsi que les membres les plus récents, sont tenus en-dehors des affaires importantes de la secte et utilisés comme simples exécutants.

La vie dans la secte

La secte n'a pas de QG, mais diverses planques et points de ralliement, fournis par ses membres : navire ancré dans le port, dojo d'Arcanes, etc. Il n'y a pas de réunions plénières et les membres de la secte, surtout en-dehors du noyau dur, sont dispersés dans tout Copacabana et vaquent à leurs occupations. L'anniversaire du Roi est le seul jour où la secte se rassemble toute entière, dans un endroit bien à l'écart.

QUE FAIRE, VLADIMIR ?

Cependant, les PJ ne doivent pas soupçonner, au départ, l'existence de la secte et son implication dans le vol de la couronne. Voici comment ils peuvent, progressivement, apprendre de quoi il retourne, d'abord à l'ambassade, puis dans la secte elle-même.

Princesse gonflable, mode d'emploi

Si, dès le départ, ils connaissent quelqu'un qui connaît Soledad, cette personne pourra leur parler de sa récente semi-folie et de sa recherche acharnée d'un peigne espagnol d'époque. Dans le cas contraire, ils pourront obtenir ces informations par une enquête auprès d'antiquaires, de professeurs d'histoire ou d'experts en espagnol ancien, autant de milieux qu'elle a fréquentés. Le cas échéant, un journal peut publier la lettre d'un « citoyen préoccupé » (en fait l'antiquaire de confiance de von Aa, qui cherche à détourner l'attention de la police) jetant le soupçon sur une fille, dont la description vague correspondrait à Soledad, qui était à la recherche d'un peigne antique et précieux. Or, un peigne a disparu au musée...

Dans le cas du film modifié, c'est le projectionniste qui est responsable, mais il faudra réussir à le faire parler. C'est un membre de la secte et un ami de Soledad ; il a tendance à exprimer, plus ou moins consciemment, ses fantasmes dans le monde réel. En l'occurrence, il a utilisé pour modifier le film un message vidéo que la princesse lui a laissé, où elle est en plein délire paniqué ; dans son torrent de paroles sans suite, deux choses reviennent sans cesse : la mort (évoquée avec une intense frayeur) et un peigne (qu'elle semble rechercher fébrilement). Il faudra creuser un peu pour comprendre qu'il délire lui aussi. Il avouera facilement son acte, mais ne saura fournir aucune explication quant à sa raison. Il ne parlera pas de la secte, car il tient à maintenir le secret. Interrogé au sujet de la princesse, il se bornera à dire que c'est une amie.

En haut, y'a Picasso...

Au musée, l'interlocuteur privilégié est son dévoué gardien en chef, seul présent au moment des vols. Henri Lebon a tenté de le contrôler mentalement, mais a échoué. Le gardien a donc détecté la tentative et peut dénoncer Lebon. Seule difficulté, l'homme est fier et taiseux ; il n'aime pas qu'on se mêle de ses affaires personnelles.

Une fouille en règle des locaux, couplée avec une enquête plus pointilleuse que celle de la Condor (qui a sauté sur des conclusions hâtives) peut permettre de retrouver le peigne précieux supposément volé, qui en fait a été égaré dans la confusion.

Et en bas, Sade

Les soupçons sont surtout dirigés contre Jakob von Aa ; son ambassade est donc un lieu d'enquête très couru. Les PJ peuvent tout bonnement tenter de faire avouer von Aa ou l'une des quelques personnes de confiance qu'il a dans l'ambassade. Ils ont grandement intérêt à ce qu'il ne soit pas arrêté, du moins pas tout de suite : c'est lui qui peut le mieux leur faire comprendre qu'il y a quelqu'un d'autre derrière le vol de la couronne, mais avec toute la sensation que cause l'affaire, il a de grandes chances d'être accusé très rapidement de l'ensemble des vols, quoiqu'il

dise. Immunité diplomatique ou pas, ça ne ferait pas très bon effet dans sa carrière, déjà chargée. C'est pourquoi, une fois démasqué par eux, il est prêt à payer grassement les PJ pour qu'ils l'aident à se blanchir, notamment au détriment de la secte.

Ils peuvent aussi retrouver les voleurs locaux engagés par von Aa : Henri Lebon ou le secrétaire de von Aa peuvent dire que « des gens assez louches sont venus voir son Excellence récemment ». Mais Lebon n'a jamais parlé aux voleurs : il les a influencés par Arcanes ; il leur semble donc que cela faisait partie des instructions de von Aa.

Le personnel de l'ambassade est une autre ressource, surtout le secrétaire de von Aa. Comme la majorité du personnel, il n'a aucune part dans ses délits et pense que l'ambassade n'a rien à cacher. Il veut que les soupçons soient levés au plus vite, pour le bien de la réputation de l'Europe, et aura tendance à collaborer avec des enquêteurs, surtout si ceux-ci le convainquent qu'ils cherchent à prouver l'innocence de von Aa.

Henri Lebon est une autre personnalité importante. Il a bien évidemment pour but d'éloigner les enquêteurs de la secte (et de lui-même). Il sait qu'un des meilleurs moyens pour cela est de charger von Aa, mais sans trop se mettre en avant. Dans un premier temps, il ne donnera que des pistes vagues. Mais le déhemme peut, si les PJ pataugent, lui faire prendre certains risques : indices matériels laissés sur leur chemin, coup de téléphone ou lettre anonymes, rencontre directe « par hasard » ou, en dernier recours, aller voir tout bonnement les PJ... Il les considère moins dangereux à manipuler que la Condor, mais tient à ce que von Aa soit tout de suite arrêté si l'on « découvre » que c'est lui le voleur ; s'il voit que les PJ tentent de négocier avec lui, il est capable de les dénoncer tous. Lebon peut mettre les PJ (ou la police, dans ce dernier cas) sur la piste des voleurs engagés par von Aa, ou de l'endroit où sont les livres volés. Au déhemme de voir s'il veut diriger plus ou moins directement les PJ sur von Aa.

Lancier trempé

Le meilleur point d'entrée dans la Secte pour les PJ est Lebon, surtout s'ils parviennent à obtenir la collaboration de von Aa ; d'autre part, les efforts de Lebon pour charger von Aa devraient leur mettre la puce à l'oreille. Autre moyen de le retrouver : le gardien du musée. Dans l'éventualité où Lebon a dénoncé von Aa et les PJ à la Condor, ceux-ci chercheront sans doute, après leur relaxe pour manque de preuves, à retrouver celui qui les a dénoncés.

Les PJ peuvent également parvenir à rencontrer la fille du Roi, grâce au projectionniste, ou en remontant la piste du peigne ancien.

Par rapport à la secte, les PJ peuvent tenter d'y entrer. Pour cela, ils ont besoin du parrainage d'un Lancier ; ce n'est pas forcément très difficile, puisque la secte cherche à recruter – sauf que l'appartenance à la secte est secrète. Ils peuvent aussi surveiller, à partir des indications obtenues précédemment, les actions de la secte et enquêter de l'extérieur.

Les événements suivants peuvent se produire :

- La secte a besoin d'environ dix jours après le vol pour faire les derniers préparatifs avant le rituel de réincarnation (q.v.). Pendant ce temps, l'idée est plutôt de faire profil bas, mais les apparitions du Roi se répètent. Suivant si on prend le point de vue surnaturel ou non, c'est soit le Roi qui sent son heure approcher, soit une mise en scène du Chancelier, pour pimenter les choses... De plus, certains fanatiques, exaltés par la proche résurrection, multiplient les tentatives de faire de nouveaux adeptes.
- La Rose de Mars attaque ! Devant cette agitation, l'organisation s'inquiète et décide d'infiltrer un autre membre au sein de la secte pour mener l'enquête, tant sur ces événements que sur le Chancelier. Cet agent peut approcher les PJ s'il les voit enquêter (possible alliance) ou, au contraire, s'ils sont infiltrés et semblent être des membres convaincus, pour obtenir des informations. La Rose de Mars va, juste avant le voyage vers le *Santo Fuego*, enlever des membres de la secte (éventuellement les PJ) pour les cuisiner et ainsi pouvoir être présente à la résurrection – pour l'observer et, peut-être, la contrôler...
- Si von Aa sait que c'est la secte qui a commis le vol de la couronne, il essaie de s'innocenter en l'utilisant comme bouc émissaire. À cet effet, il tente de récupérer la couronne et de mettre la main sur ceux qui l'ont volée ; il échouera dans les deux cas. Il décide alors d'enlever Sole-dad, qu'il croit importante. Les PJ peuvent être amenés à empêcher les manœuvres de von Aa ou à y participer, s'ils ont décidé de collaborer avec lui.
- La Condor n'a a priori aucune connaissance de la secte, leur livrer Lebon et donc les voir débarquer avec leurs gros sabots ne semble pas une bonne idée ; von Aa fera tout pour l'empêcher. Par contre, tout en continuant à surveiller von Aa, elle pourrait avoir vent des actions précitées – ou de celles des PJ, si certains ne sont pas assez discrets...

On peut utiliser également des indices matériels :

- La couronne, ainsi que les autres éléments nécessaires à la construction du golem (cf. **La réincarnation**), sont jalousement surveillés par l'Amiral et ses plus fidèles Lanciers, à bord d'un navire ancré dans le port. L'accès est strictement restreint ; les PJ ne pourraient guère y aller que clandestinement ou en accomplissant une action d'éclat en tant que Lanciers, qui leur donnerait la confiance de l'Amiral (par exemple, sauver Soledad de l'enlèvement).
- Le Chancelier filme tout ce qui se passe, grâce à des caméras dissimulées sur lui. Il conserve les bandes sur lui, sous forme de micro-cristaux cryptés.

C'EST TROIS PETITS NAINS...

Une fois la couronne volée et les préparatifs effectués, la dernière étape pour la secte consiste à se rendre dans son lieu sacré. Il est situé en Fédération des hautes-terres, à environ 350 km au sud-ouest de Manaus (ex-Brésil), sur les rives du Rio Abacaxis, large affluent de l'Amazone. Là, dans la canopée d'un coin de jungle marécageuse, se trouve une caravelle tout droit venue de la Renaissance, le *Santo Fuego*. Le nom du navire est aisément lisible sur sa coque : celle-ci, comme tout le reste, est en parfait état.

Il se dégage une impression très étrange dans ce lieu difficile d'accès connu des seuls membres de la secte, comme si on entrait dans un sanctuaire. Les Lanciers n'y vont que rarement : en-dehors de la cérémonie d'intronisation lors de laquelle on y emmène un adepte qui a fait ses preuves, seuls les membres de la Cour des Lances accèdent au *Fuego*. Cependant, à l'occasion de la réincarnation attendue, la secte s'y rend en masse.

Le passage de la frontière se fait grâce à des contrebandiers copacajuns, dont les Lanciers ont acheté les faveurs en transportant pour eux du matériel de contrebande. Le voyage, à travers la jungle, leur prend une dizaine de jours. Si les PJ ont eux-mêmes découvert la localisation du lieu sacré, ils pourraient avoir la bonne idée de partir de Manaus, ce qui fait moins loin.

La réincarnation

Le Roi, jusqu'à présent âme errante sans forme, est censé s'incarner prochainement. Les adeptes ont conçu un golem destiné à servir de réceptacle. Il est formé de pièces de vêtement et d'armure d'époque. Sa tête est la figure de proue du navire, un saint Gabriel. La dernière composante en est la couronne, qui permet d'achever le golem. Le jour choisi pour la cérémonie est l'anniversaire de la mort du Roi ; la secte

arrive au *Santo Fuego* un jour avant. La cérémonie a lieu à grands renforts de gesticulations et incantations en latin. Le résultat est au choix du MJ.

- Soit la réincarnation n'a pas lieu, auquel cas il y aura un grand trouble que les chefs essaieront de contrôler. La secte risque fort de se disloquer ; cependant le Chancelier a pu prévoir un subterfuge holographique pour éviter ce fiasco.
- Soit elle a lieu. L'idée centrale est alors que le Roi, totalement insensible au temps écoulé, en reviendra à son ambition de régner sur l'Amérique du Sud. Son idée principale pour cela est de trouver Eldorado ; il risque fort, alors, de partir avec ses fidèles pour une expédition condamnée à l'échec. On peut tenter de le détourner de ce but en lui expliquant, de préférence subtilement, les nouvelles données. Attention cependant : le Roi, en plus d'être fou et mégalomane, est fort vindicatif et prompt à tuer tout traître présumé. De plus, s'il s'aperçoit que lui et ses fidèles sont sur le point d'être capturés (à nouveau), il essaiera de tuer Soledad, qu'il croit être effectivement sa fille.

CON

Les PJ peuvent orienter le Roi et sa bande dans une mauvaise direction ; ils disparaîtront alors dans la jungle. Cependant, cela ne permet de récupérer ni la couronne, ni la princesse. Détacher la couronne du golem entraînerait sa destruction ; ce n'est guère possible sans le combattre, lui et ses fidèles. Il est tout aussi peu probable qu'il accepte qu'on lui prenne sa « fille », d'autant que cette dernière est tiraillée entre envie de fuir et devoir de rester. La destruction du golem permettrait de tout régler : disperser la secte, rendre la couronne et avoir une chance de soigner la folie de Soledad. Mais le combat sera difficile.

Si les PJ décident, par contre, de se faire fidèles du Roi, cela peut donner lieu à un début de campagne : le combat désespéré (?) du Roi pour le trône de l'Amérique du Sud. Mais plus vraisemblablement, quelqu'un va finir par rameuter les autorités. Ce peut être le Chancelier, qui tient tout de même à ce que les choses ne deviennent pas tout à fait incontrôlables, afin d'éviter d'avoir Interpol à ses trousses. Von Aa, fort désireux que la couronne réapparaisse, peut aussi intervenir, s'il a suffisamment d'informations sur la secte...

OMELETTE AUX CHAMPIGNONS

UN SCÉNARIO QUI CASSE DES ŒUFS

SYNOPSIS

Œuvrant pour le mystérieux clan Celinil, les personnages vont se retrouver au milieu d'une guerre de gangs opposant Afros et Napis. Des bouges les plus sordides de Botafogo jusque dans les hangars du Starport Eduardo Della Montes, les personnages auront tout intérêt à bien choisir leurs alliés s'ils ne veulent pas servir de repas à la vermine de Copacabana.

CONTEXTE

Botafogo n'est pas un quartier très fréquentable. C'est en tout cas la conclusion d'une enquête réalisée par Mind's Eye, dont on aurait pu se passer avec un peu de jugeote. Mais s'il y a un coin qu'il vaut mieux éviter lorsque l'on est étranger, c'est la rue de La Santa Vidia, une petite communauté de Napis au cœur du quartier.

La pègre locale, composée d'à peu près l'ensemble des résidents, tire ses maigres ressources d'une particularité des lieux. La plupart des habitations sont construites sur des cavités datant probablement de la révolution de 2012, à l'époque où l'armée américaine s'amusait encore à faire des gros trous dans tout ce qui pouvait la contrarier. Les habitants ont toujours évité les sous-sols, à cause des risques d'effondrement, mais le jeune Pedro Rincon, cherchant à défier l'autorité d'une mère trop possessive, y fit récemment une découverte qui changea profondément le mode de vie des résidents. L'humidité des lieux, conjuguée à certaines émanations toxiques qui viennent d'on ne sait trop où (c'est parfois mieux comme ça) a permis la prolifération de jolis petits champignons multicolores. Un enfant curieux ne pouvait décemment pas les laisser là.

Quelques crises d'hallucinations et visites clandestines par les enfants de La Santa Vidia plus tard, les adultes ont commencé à sérieusement s'intéresser au phénomène. D'abord, parce que c'était de la bonne, et ensuite parce que ça pouvait rapporter gros. Le trafic de cette nouvelle variété de champignons hallucinogènes a pu alors se développer tranquillement et a rapidement trouvé sa clientèle, notamment chez les Eylidar, toujours prêts à goûter les diverses joies de ce monde. Bien sûr, cela n'a pas manqué d'ameuter quelques personnes peu fréquentables dans le coin, mais la solidarité des habitants leur a permis de garder la mainmise sur le trafic – jusqu'à maintenant...

L'ORIGINE DES CHAMPIGNONS

Les conditions particulières qui ont permis à ces champignons de voir le jour ne sont pas courantes dans la Sphère : la roche humide de Copacabana alliée à des émanations provenant des déchets d'une entreprise pharmaceutique qui se déversent dans les sous-sols. Toutefois des personnages curieux pourraient se mettre à analyser les champignons en détail et à effectuer des recherches poussées pour reproduire le phénomène. Plusieurs mois de tests en laboratoire permettraient en effet d'obtenir les bonnes conditions pour une nouvelle culture, ce qui mettrait fin au monopole des Napis. Ces champignons provoquent une euphorie totale doublée d'hallucinations spectaculaires, dont les effets semblent accentués sur les Eylidar, expliquant sans doute le succès auprès d'eux. En revanche, l'accoutumance est très forte, ce qui en a fait un trafic très rapidement rentable. C'est cet aspect qui a poussé les Condors à vouloir en limiter l'usage et à laisser ce commerce dans la sphère clandestine.

Le gang des Afros, qui contrôle quasiment tous les trafics de Copacabana, a d'abord cherché à négocier avec les Napis l'exclusivité sur la marchandise. Après s'être fait gentiment rire au nez, les Afros ont commencé à s'énerver et à menacer de représailles les habitants de La Santa Vidia.

Voyant que leurs menaces ont aussi peu d'effet sur les Napis qu'un lance-pierres sur un vaisseau de guerre, les Afros passent à l'acte. M'Boga et sa bande kidnappent le fils de Simón Zannaro, le leader tacite des habitants de La Santa Vidia, afin de l'obliger à accepter des négociations.

Cependant, le jeune Ernesto Zannaro est un gamin des rues qui a plus d'un tour dans son sac : il profite de la première occasion pour filer à la copacajun. Manque de chance pour lui, les Condors suivent toute cette affaire depuis un petit moment, et l'interceptent pour lui poser quelques questions. Le gamin pourrait aussi servir comme moyen de pression sur un groupe ou l'autre, ce qui est toujours bon à prendre.

Les derniers intervenants dans cette affaire sont les membres du clan Celinil. Ils voient depuis plusieurs mois l'influence des Afros augmenter dans tous les secteurs, et s'en inquiètent. Les Afros cherchent maintenant à s'approprier un commerce qui les mène doucement mais sûrement vers l'import-export avec le reste de la galaxie, et notamment l'espace atlano-eyldarin. Le Clan Celinil redoute qu'à terme, les Afros empiètent sur ses plates-bandes. Il faut donc agir. Toutefois aucun clan ne risquerait de s'en prendre directement aux Afros à Copacabana. C'est à ce moment que vont pouvoir intervenir les personnages...

INTRODUCTION DES PERSONNAGES

Pour accrocher les personnages au scénario, il faut qu'ils aient besoin de quelque chose qu'ils ne trouveront pas au premier coin de rue, un objet exotique que seul le clan Celinil a en sa possession. Seulement le clan Celinil, fidèle à sa réputation mystérieuse, demande une faveur un peu particulière aux personnages plutôt que de l'argent.

Sitheï Celinil, actuel porte-parole du clan à Copacabana, aimerait récupérer l'exportation de ces champignons vers l'espace atlano-eyldarin. Cependant il souhaite avant tout éviter de traiter avec les Afros. Depuis qu'il a fourni au gang des armes siyansk qui ont causé davantage de pertes dans les rangs africains que partout ailleurs, il préfère éviter les problèmes.

C'est pourquoi il met au courant les personnages de la situation entre Afros et Napis, et leur demande de faire tourner la situation à l'avantage des Napis. S'ils peuvent récupérer quelques caisses de champignons au passage, il en sera ravi.

Sitheï Celinil

Le porte-parole du clan Celinil sur Copacabana est un Eylda jeune et dynamique – du moins autant qu'un Eylda peut l'être. On le voit presque plus souvent à son bureau qu'au bord de la plage, c'est dire s'il prend à cœur les affaires de son clan. Il mène une vie de luxe, toujours vêtu à la dernière mode eyldarin, qui coûte bien souvent une fortune. Il aimerait diversifier les activités de son clan et créer une vraie ligne commerciale complète entre Copacabana et l'espace atlano-eyldarin.

Ce que Sitheï Celinil connaît de l'affaire

Les habitants de La Santa Vidia ont commencé à commercialiser une nouvelle variété de champignons hallucinogènes il y a trois mois. Cette drogue est particulièrement appréciée par les Eyldar. Les Afros veulent faire main basse sur le trafic et ont kidnappé le fils du leader napi pour l'obliger à négocier avec eux. Sitheï peut citer les noms de M'Boga et Simón Zannaro.

DU CÔTÉ DES AFROS

Les personnages ont maintenant plusieurs options. Ils peuvent se rapprocher des Napis et leur parler ouvertement, mais ils seront reçus avec méfiance tant qu'ils ne leur auront pas prouvé leur bonne foi. Ils peuvent également se rapprocher des Afros pour en apprendre plus sur leurs intentions.

En réalité les responsables influents du gang ont décidé de laisser cette affaire de côté. Entrer en guerre contre tout un quartier de la ville est un risque trop important pour le bénéfice qu'ils pourraient tirer de ce commerce. Ils préfèrent donc laisser la Santa Vidia aux mains des Napis qui deviendront hargneux s'ils se retrouvent acculés.

Cependant M'Boga, un jeune caïd du gang, a pressenti qu'il pouvait tirer son épingle du jeu et gagner en influence s'il récupérait ce trafic. L'enlèvement d'Ernesto Zannaro a été organisé de sa propre initiative, de même que les négociations qui vont suivre. Les chefs afros ne sont pas dupes, mais ils le laissent faire pour le moment, tant que son boulot habituel est abattu et qu'il ne risque pas inutilement la vie des hommes du gang. Bien sûr le moindre faux-pas mettrait M'Boga dans une situation très délicate vis-à-vis de ses supérieurs.

Les relations que pourront entretenir les Afros avec les personnages iront de cordiales à carrément hostiles selon la façon dont ils se présenteront. En espionnant M'Boga et ses hommes, les personnages découvriront qu'il fait surveiller continuellement le commissariat principal du *Districto* de

CHRONOLOGIE

Voici une chronologie de ce qu'il *pourrait* se passer, sans la présence des personnages.

- J - 4 mois Le jeune Pedro Rincon découvre des champis en sous-sol
- J - 3 mois Les Napis lancent un trafic qui s'avère juteux
- J - 1 mois Les Afros découvrent le trafic
- J - 3 Ernesto est enlevé par M'Boga pour obliger Zannaro à négocier
- J - 1 Première rencontre formelle entre Zannaro et M'Boga
- J Les personnages entrent en jeu
- J + 1 Ernesto s'échappe et est récupéré par les Condors
- J + 2 Ernesto refuse toujours de parler
- J + 3 Geraldès monte une expédition de nuit dans La Santa Vidia
- J + 4 Zannaro stoppe toute négociation avec M'Boga suite au retour de son fils
- J + 5 Les Napis tentent de faire passer une cargaison jusqu'au Starport
- J + 6 Zannaro voit qu'il ne pourra pas éternellement se moquer des Africains, il accepte de négocier
- J + 8 Un trafic parallèle se met en place à La Santa Vidia

Botafogo. Une enquête plus approfondie permet de découvrir que le jeune Ernesto n'est plus entre ses mains. M'Boga tentera ensuite de l'enlever à nouveau, probablement sans succès.

Cette information est susceptible d'intéresser les Napis, mais également les chefs afros, qui guettent l'erreur que commettra M'Boga.

M'Boga

Ce caïd afro d'une trentaine d'années n'impressionne pas tant par son physique que par son allure et sa détermination, son ambition peut se lire sur son visage. Originaire d'un ghetto dans Rio Norde, il a appris très jeune qui faisait la loi en l'absence des Condors – et même en leur présence d'ailleurs. Ceux qui ont l'argent obtiennent le pouvoir et, pour avoir de l'argent, il faut avoir de bonnes relations avec ceux qui en ont déjà. Il a travaillé très tôt pour la mafia africaine, a très vite compris à qui obéir et à qui mettre une balle entre les deux yeux. Il s'est fait sa place au soleil et, aujourd'hui, c'est une figure crainte et respectée chez les Africains et chez les autres. Il a pignon sur rue dans Rio Norde, Rio Oeste et, dans une moindre mesure, Mountains.

INFRACTION CHEZ LES CONDORS

Les personnages peuvent être tentés de récupérer Ernesto s'ils veulent éviter des négociations qui tourneraient à l'avantage des Afros.

Ernesto est retenu au commissariat principal du *Distrito* de Botafogo et refuse obstinément de parler. Les Condors sont au courant du trafic de champignons et savent que le leader est Simón Zannaro, mais ils aimeraient savoir où se trouvent les cultures pour y faire un tour et prendre leur pourcentage sur le trafic. Dans un premier temps, il va être assez difficile d'agir. À moins d'investir le commissariat ou de tenter une infiltration de nuit – ce qui est toujours possible, mais pas vraiment recommandé – Ernesto est interrogé à l'intérieur et les personnages ne pourront pas arriver jusqu'à lui.

Si, au bout de deux jours, ils n'ont toujours pas agi, le commissaire Ricquel donne l'ordre de relâcher le gosse. Ce n'est pas du goût de l'officier Geraldès, qui tient absolument à gagner quelque chose sur la vente de ces champignons. Geraldès décide alors de monter une petite expédition avec quatre hommes pour descendre dans les souterrains de Copacabana.

Son objectif est de découvrir le lieu où poussent les champignons et y prélever ce qu'il considère comme sa part du gâteau (ou plutôt la part des Condors, mais cela fait peu de différence pour lui). Il va donc se laisser guider par Ernesto dans les sous-sols de La Santa Vidia, en n'hésitant pas à user de la manière forte si nécessaire.

Pour les personnages, c'est là l'occasion rêvée. C'est également le cas pour les Afros qui suivent l'expédition afin de récupérer le gamin.

S'ils n'agissent pas, Ernesto va mener Geraldès dans les parties les plus reculées des souterrains, où les Napis de La Santa Vidia lui tomberont dessus pour lui faire regretter d'avoir frappé un des leurs. Ils n'iront tout de même pas jusqu'à tuer un Condor (ce n'est pas le genre de la maison), mais Geraldès et ses hommes vont finir la nuit avec des côtes cassées. Le souci, pour Geraldès, c'est que cette mission n'était pas officielle. Il va donc devoir continuer sans l'appui du commissaire.

Maintenant qu'Ernesto est de retour au bercail, la situation est meilleure pour les Napis, mais ce n'est pas encore la panacée. Il faut reprendre le trafic en évitant les Afros, et les personnages peuvent leur être utiles.

Geraldès

Cet officier Condor au visage sec et au regard de fouine voit la corruption comme un mode de vie. Loin d'être aussi cool que ses collègues, il est plutôt du genre brutal et cupide et n'a probablement pas un très grand avenir dans la police

s'il continue sur cette voie. Dans chaque situation, la seule chose qui l'intéresse est de savoir combien il pourra en tirer, en abusant allègrement de son statut de Condor.

Ernesto

Un vrai *juvenes* des quartiers populaires. Il est né dans la rue, il vit dans la rue, il n'est pas chez lui à Copacabana, c'est Copacabana qui est chez lui. Il vit avec l'image de son père comme exemple, et rêve de devenir lui aussi le patriarche du quartier. Il en a d'ailleurs la carrure et mène déjà à la baguette les autres jeunes de La Santa Vidia. Bien qu'âgé de douze ans, les adultes ne lui font pas peur et il n'a pas la langue dans sa poche. Il voue une haine sans nom à Geraldès qui l'a tabassé, et il n'attend qu'une chose, pouvoir lui planter un couteau entre les omoplates pour lui faire payer. Après ça, il sait qu'on le considèrera comme un homme.

LA SITUATION CHEZ LES NAPIS

Le trafic des champignons est relativement bien organisé au sein de La Santa Vidia. Les cavernes se sont vite tapissées entièrement depuis que les Napis amènent la terre et l'engrais nécessaires pour développer les cultures. Quasiment chaque semaine, ce sont des caisses acheminées depuis Niterdi que les habitants descendent discrètement dans les sous-sols. Les champignons sont ensuite séchés dans ce qui ressemble à un taudis en ruine, que les Napis surveillent avec autant de vigilance que de discrétion.

Jusqu'à présent les habitants de La Santa Vidia étaient tous liés au trafic, chacun à leur niveau, et obéissaient à Simón Zannaro, qui trouvait des clients et faisait apporter la marchandise jusqu'au starport Eduardo Della Montes ou vers d'autres destinations. Il répartissait ensuite l'argent entre les familles du quartier et c'est cette solidarité qui faisait leur force.

Depuis le début de la crise et l'enlèvement d'Ernesto, la situation n'est plus aussi claire qu'auparavant. Zannaro a accepté de parlementer avec M'Boga, pour écouter ce qu'il avait à lui proposer. Il semble même prêt à accepter ses conditions et à réduire les bénéfices que recevront les habitants en faisant affaire avec les Afros. Dans le quartier, certains comprennent Zannaro et se disent qu'il vaut mieux avoir M'Boga dans son camp que l'inverse. Ils sont prêts à gagner moins pour avoir l'assurance de la tranquillité.

L'autre moitié, les jeunes en général, pensent au contraire que ce serait une trahison de faire affaire avec les Africains, qui en voudront toujours plus et, malgré tout le respect qu'ils portent à Zannaro, certains commencent à donner de la voix.

RÉBELLION

Et si les personnages, se rendant compte de la difficulté de la tâche, décident de doubler le clan Celinil pour récupérer ce qu'ils veulent autrement. S'en prendre au clan par la force est dangereux à cause des représailles potentielles, et les personnages ne savent pas où trouver précisément ce qu'ils recherchent. Ils peuvent néanmoins faire croire à l'échec des Afros dans les négociations et décréter leur mission accomplie en espérant que les membres du clan Celinil ne s'apercevront pas trop tôt de la supercherie. Dans ce cas il faudra réussir à camoufler le trafic aux yeux de Sitheï Celinil. Une autre possibilité est de retourner complètement sa veste en allant trouver M'Boga et en travaillant main dans la main avec lui.

Si Ernesto a été récupéré par les Afros et que Zannaro est contraint d'accepter l'offre de M'Boga, la situation risque de dégénérer gravement. Les jeunes récupéreront ce qu'ils peuvent pour faire leur trafic parallèle en refusant obstinément de vendre la marchandise aux Afros. Zannaro sera obligé de prendre des mesures répressives, et perdra son aura de leader auprès des habitants.

Si Ernesto revient et que Zannaro cesse les négociations avec M'Boga, la situation tiendra un peu plus longtemps, mais dépendra de la commande en cours. Un échec de la livraison fera comprendre à Zannaro qu'il ne peut passer outre un gang aussi important que celui des Africains. Il sera obligé de faire affaire avec eux. Il n'aura donc fait que retarder l'échéance d'une situation que l'on pourrait qualifier vulgairement de bordélique.

Enfin si les personnages ont obtenu la confiance des Napis, ils peuvent faire entrer en lice Sitheï Celinil. Celui-ci propose un marché similaire à celui des Afros, en moins exclusif malgré tout. Il demande qu'on lui vende l'intégralité de la production destinée à l'exportation hors de la planète, dont il se chargera personnellement pour le compte du clan Celinil. Les manières moins brutales de Sitheï par rapport à M'Boga pourraient amoindrir la méfiance de Zannaro et de ses hommes. Cet accord permettrait également aux Napis d'avoir un soutien extérieur face aux Afros, la proposition s'étudie donc en détail.

Simón Zannaro

Cet homme d'une quarantaine d'années à l'air sévère et aux cheveux grisonnants a passé une grande partie de sa vie dans La Santa Vidia. Il a eu la chance de recevoir une éducation plus que correcte et d'avoir la prestance d'un chef. Pour les autres habitants, il représente un idéal : il va les mener vers la prospérité et stopper la misère dans le quartier. De son côté, il essaye tant bien

que mal d'accepter ce rôle tout en sachant que jamais La Santa Vidia ne pourra vraiment s'en sortir. Les récents événements lui confirment qu'il ne peut lutter avec M'Boga sur ce terrain et qu'il va être obligé de trahir ses idéaux pour la sécurité des habitants.

LES NÉGOCIATIONS

Elles commencent avant que les personnages entrent en scène. La première rencontre entre Simón Zannaro et M'Boga a lieu la veille à la Casa Mamma. Le lieu a été choisi par M'Boga, en plein Rio Norde, il accueille Zannaro dans son fief et place d'emblée ses conditions.

Ce que demande M'Boga est assez simple, il souhaite que l'ensemble de la production de champignons lui soit vendue, en échange de quoi il laissera les Napis tranquilles. Une dose de cinquante grammes de champignons se vendait cinq cruzados sur le marché actuel, et M'Boga n'en offre que deux, mais Zannaro aura l'assurance de tout vendre. M'Boga aimerait également savoir où se trouvent les cultures, afin de vérifier par lui-même que les Napis remplissent leur part du marché.

Après la première rencontre, Zannaro obtient de M'Boga qu'il lui accorde quelques jours de réflexion. M'Boga accepte en lui rappelant que son fils ne lui sera rendu que quand il acceptera le marché et que les Afros auront vu l'endroit où sont cultivés les champignons.

La suite des négociations dépend en grande partie du sort d'Ernesto. Si Zannaro ne sait toujours pas qu'il n'est plus prisonnier des Afros à J+3, il revoit M'Boga et accepte l'ensemble des conditions. Dans le cas contraire il refuse de le rencontrer à nouveau.

La reprise des négociations risque cependant d'avoir lieu plus tard, de façon secrète, en cas d'échec de la livraison. Dans ce cas Zannaro ne voit pas d'autre choix à long terme que de traiter avec les Afros, et il rencontre à nouveau M'Boga à J+7 en acceptant ses conditions.

DES CHAMPIS POUR LES EYLDAR

Dans l'hypothèse où les Napis ont refusé de passer par M'Boga pour vendre la marchandise, il leur faut maintenant livrer les champignons dans les temps. Ils ont en effet reçu une commande il y a quelques jours et Zannaro a réussi à faire patienter les clients le temps de régler ses problèmes, mais cela ne va pas durer éternellement.

Les clients en question sont des Eyldar à qui on a vanté les vertus du désormais célèbre champignon de Copacabana. Ils ont un

vaisseau répondant au doux nom de « Perceneige », qui est prêt à embarquer vers les lointaines contrées de l'espace atlano-eyldarin.

L'opération est donc assez simple. On charge les cinquante kilos de champignons dans un camion transportant officiellement de la nourriture pour chien. On se rend au Starport Eduardo Della Montes par le pont autoroutier. On obtient une autorisation pour charger le « Perceneige » en payant un petit supplément à Tony pour que le personnel ne soit pas trop regardant, et on repart après avoir été payé des cinq mille cruzados promis pour la marchandise.

L'opération se déroule de façon similaire si les Napis ont finalement décidé de passer par le clan Celinil, qui inspire d'ailleurs davantage confiance au commandant du « Perceneige ».

Sauf qu'il s'agit là d'un cas idéal. M'Boga a fait transmettre à ses nombreux informateurs qu'on le mette tout de suite au courant dans le cas où quelqu'un embarquerait une cargaison suspecte sur un vaisseau eyldarin. Et les Eyldar ont beau avoir d'étranges coutumes, charger de la nourriture pour chien à destination de Dor Eydhel, cela reste suspect. Les Napis risquent donc d'avoir la surprise de voir débarquer M'Boga et sa bande alors qu'ils sont en pleine transaction.

Celui qu'il ne faut pas oublier dans cette histoire, c'est Geraldès, qui est un homme persévérant – on peut lui reconnaître cette qualité à défaut d'autre chose. Il n'a pas perdu espoir de profiter du trafic, et cette fois-ci il pourra même compter sur l'appui officiel des Condors. Une descente au Starport au moment de la transaction devrait être du plus bel effet. Cependant la seule chose qui l'intéresse c'est un pourcentage sur la vente, il rentrera bien gentiment chez lui une fois qu'on le lui aura donné.

Tony

Ce petit bonhomme jovial à l'humour au raz des pâquerettes est un employé du Starport qui délivre des autorisations de chargement dans les vaisseaux prêts à partir. Il travaille main dans la main avec un service de la Douane consacré, et en général se fait grassement payé pour fermer les yeux sur certaines marchandises. La Douane est tout à fait au courant de ses agissements, et tant que rien de dangereux ne passe par lui, elle laisse faire. Cela fait quelques semaines déjà que Zannaro passe par Tony pour des grosses commandes, et cela a bien fonctionné jusqu'à maintenant.

COMMENT TOUT CELA VA FINIR

Si Ernesto a réussi à rentrer chez lui, M'Boga a perdu un moyen de pression important sur Zannaro, mais il ne reste

pas moins inquiétant. Les Napis vont tenter de livrer leur cargaison jusqu'au Starport, mais Afros et Condors vont tout faire pour mettre la main dessus. Zannaro comprend alors que La Santa Vidia ne pourra pas s'en sortir en restant totalement indépendante. C'est alors que va débiter un combat plus lent et plus insidieux entre Zannaro et ceux qui refusent les nouvelles règles du trafic.

ANNEXE

Les Africains

Les petites frappes du gang ne sont pas vraiment dangereux pris un par un, mais malheureusement ils se baladent souvent en groupe.

Caractéristique moyenne : 12 ; ils sont généralement spécialisés en trafics divers, bagarre de rue ou encore intimider les petites vieilles pour qu'elles lâchent leur sac à main.

Équipement : Le gros des troupes a rarement plus dangereux qu'un couteau sur lui, mais tout dépend de la valeur de la transaction en cours. Quand il y a beaucoup d'argent en jeu, on s'arme toujours en conséquence.

Les Napis

Les habitants de la Santa Vidia ne sont pas des surhommes, ils sont mal équipés, et ils ne sont pas très nombreux. Cependant ils se serrent les coudes et ont appris à survivre dans la misère, ce qui les a rendus très résistants.

Caractéristique moyenne : 12 ; leur spécialisation s'oriente plus vers la discrétion de leurs déplacements dans

la ville, ils connaissent les souterrains de Copacabana mieux que personne.

Équipement : Une arme à feu automatique est un luxe que très peu d'entre eux peuvent se permettre. En général, un couteau est déjà un objet de valeur.

Les Condors

Les Condors que les personnages risquent de croiser dans ce scénario sont l'équipe de Gerald, ils savent qu'ils vont à l'encontre des directives du commissaire, mais on est corrompu ou on ne l'est pas.

Caractéristique moyenne : 13 ; les spécialisations sont variables.

Équipement : Un neutralisateur et un écran magnétique sont un minimum, une deuxième arme leur permet d'avoir un peu plus confiance lorsqu'ils se rendent dans un quartier difficile.

Les Eyldar

Le Clan Celinil n'est représenté à Copacabana que par Sitheï Celinil et quelques hommes de confiance. Il ne s'agit en aucun cas d'une force armée. Cependant le clan a suffisamment d'argent pour se payer des mercenaires.

Caractéristique moyenne : 13 ; spécialisés dans le commerce et la négociation

Équipement : Un neutralisateur pour se défendre en cas de problème, c'est en général bien suffisant.



QUI A PEUR DE LA DAME DE FER ?

C'EST P'TÊT VOUS, C'EST PAS NOUS !

Un observateur extérieur à la Sphère serait en droit d'admettre que cette dernière compte un nombre extraordinairement élevé de cas sociaux, de groupuscules absurdes et de causes bizarres.

Ce n'est vrai que si on oublie, d'une part, que sur 300 milliards d'habitants, les lois de la statistique font que les anomalies de ce genre représentent quand même un nombre non négligeable de personnes et que, d'autre part, les lois de la normalité et de l'attention médiatique nous disent que ce sont justement ces anomalies qui vont ressortir du bruit de fond.

Bon.

Maintenant, quand on parle d'un groupe comme de la Dame de fer, il faut quand même avouer que, dans la catégorie « regroupement absurde de cas sociaux à la poursuite d'une cause bizarre », c'est du lourd !

Dans un premier temps, il est difficile de caser la Dame de fer dans une catégorie distincte : est-ce un groupe pirate, mercenaire ou artistique ? Suivant à qui on le demande, leur image globale est celle d'un groupe de combattants de la liberté, d'un tas de fous furieux, d'une cellule de dangereux terroristes, d'une bande de criminels sans scrupules ou de fidèles alliés – ces catégories n'étant d'ailleurs pas forcément exclusives.

Les gens intelligents (ou prudents) diront que c'est un peu de tout cela ; le fait est que, dans la Frontière, son théâtre principal d'opérations, rien n'est jamais très simple. Même des gonadoclastes reconnus comme la Fédération des hautes-terres ou le Haut-commandement karlan (ou le Cepmes, mais surtout parce qu'on ne le voit jamais) y sont parfois bien vus et même bienvenus.

Dans un deuxième temps, il y a la grande question de savoir comment une organisation (pour être charitable) comme celle-ci a pu atteindre une telle taille et durer aussi longtemps,

tout en donnant l'impression d'être un vaste cafouillazibule mal ficelé, à la structure floue et avec un commandement vapoureux. Dans ce cas, le maître-mot est « impression » ; la Dame de fer fait beaucoup d'efforts pour paraître plus désorganisée qu'elle ne l'est réellement.

Enfin, il faut admettre que c'est un des derniers bastions d'une certaine idée de l'aventure romantique (même si beaucoup de gens pensent que « romantique » est un gros mot). Le fait que les membres de la Dame de fer se définissent eux-mêmes comme pirates n'est pas un hasard. Pareille étiquette attire un grand nombre de gens bizarres, certes, mais très créatifs. Parfois trop...

Tout bien considéré, la Dame de fer est une organisation emblématique dans la Sphère – certains diront même **de** la Sphère.

SERVICE APRÈS-VENTE

GARANTI PIÈCES ET MAIN D'ŒUVRE

Dans un monde parfait, les règles de jeu seraient parfaites. Depuis un certain nombre d'élections, nous savons que nous ne vivons pas dans un monde parfait, ce qui implique corrections, ajouts et autres rustines.

PNJ-EXPRESS

Quand il s'agit de décrire un personnage non-joueur (PNJ pour les intimes), ça peut devenir rapidement compliqué. Il y a bien la méthode « sbire », mais, comme son nom l'indique, ça ne fonctionne que pour les sbires ; dans le cas des PNJ d'une certaine importance, c'est plus compliqué.

C'est pourquoi je vous propose la méthode suivante : outre un historique rapide et une description sommaire, un PNJ est défini par une **caractéristique moyenne (CM)** et une série de compétences. La CM va de 12 à 16, et les compétences sont en fait les neuf différentes catégories de talent : Combat, Agilité, Pilotage, Sciences, Connaissances, Communication, Social, Artisanat, Art. Trois des compétences sont à CM +0, trois à CM -5 et trois à CM -10.

À ces compétences peuvent s'ajouter une ou plusieurs spécialisations (équivalentes à un talent), qui ajoutent +3 à

Type de PNJ	Équivalent en #	CM	Spéc.
T'es nul !	250#	11	0
C'est l'histoire d'un mec	300#	12	3
Mon légionnaire	350#	13	6
Mon nom est perso	400#	14	9
Héros national	450#	15	12
En haut de l'affiche	500#	16	15
Je suis une légende	600#	18	20

la compétence. Le déhemme peut également jouer avec des avantages et des défauts, s'il a envie de se compliquer la vie.

Un PNJ équivalent à un perso débutant a donc une CM de 14 et une spécialisation par compétence.

Dans le cas de PNJ arcanistes, chaque Arcane compte comme une compétence et diminue les autres compétences en conséquence : une Arcane à -5 signifie une compétence qui passe de 0 à -5 ou de -5 à -10. C'est dur, la vie !

OH, MON VAISSEAU ! (OHOHO !)

Qui dit pirates de l'espace, dit vaisseau spatial. Cette section propose donc quelques points de règle supplémentaires pour pimenter vos batailles spatiales à grand spectacle (ou plans foireux).

MATÉRIEL

Qui dit vaisseau spatial – surtout dans la Dame de fer – dit souvent bricolages débiles. Voici donc, pour commencer quelques options spécifiquement prévues pour les vaisseaux.

Écrans

La plupart des vaisseaux spatiaux sont dotés d'un champ de force défensif. Il s'agit surtout d'un dispositif anti-mé-téorites mais, dans le cas de vaisseaux de guerre, un écran ajoute à la CatD.

Le principal défaut des écrans est qu'ils fonctionnent avec des horizons de Tzegorine ce qui les rend incompatibles avec l'hyperpropulsion, d'une part, et avec la gravité artificielle, d'autre part – ce qui inclut les compensateurs gravitationnels,

qui évitent que l'équipage ne devienne plat et rouge en cas d'accélération brutale. En conséquence, un vaisseau qui a son écran enclenché ne peut pas manœuvrer.

Écran de guerre : augmente la CatD de 1. Une option (châssis).

Écran renforcé : augmente la CatD de 2. Trois options (châssis).

Centre de coordination tactique

Monté le plus souvent sur les vaisseaux amiraux des flottes, le CCT est un ensemble de moyens de communication, de senseurs et de calculateurs tactiques de haut niveau, capable de coordonner plus efficacement les manœuvres d'un groupe de vaisseaux en situation de combat.

Dans les faits, un CCT peut connecter un nombre de vaisseau égal au double de la Catégorie du vaisseau qui embarque le CCT. Les grosses flottes ont souvent plusieurs CCT connectés en cascade.

Chaque vaisseau connecté gagne un bonus de +5 en **tactique**, le vaisseau qui embarque le CCT gagne +10.

Centre de coordination tactique : une option (globale).

Centre de coordination tactique avancé : double le nombre maximum de vaisseaux connectés ; deux options (globales).

MANŒUVRES SPÉCIALES

Et qui dit Dame de fer, dit aussi manœuvres plus ou moins conventionnelles. Rappel : utiliser un de ces bidules demande d'avoir le talent **armes lourdes** ou un talent de Pilotage en académique.

Tir de barrage

Attaque spéciale qui consiste à viser une zone donnée.

Tous les véhicules dans cette zone encaissent une attaque avec une CatO de deux points inférieure ; comme toute attaque spéciale, elle se fait avec un malus de -5. Pour donner une idée, la taille de la zone est équivalente à la CatO originale de l'attaque (voir livre de base, p. 208).

En général, c'est toute une escadre qui fait un tir de barrage sur une zone donnée, avec les bonus d'attaques combinées.

Placement avantageux

Les véhicules mobiles et rapides ont souvent un avantage significatif sur les autres – encore faut-il en profiter.

Prendre l'avantage sur un véhicule adverse demande un jet de Pilotage -5, modifié par les options de performance et de maniabilité (± 5 par niveau) ; le véhicule adverse a droit à un jet de Pilotage normal, là encore modifié par les options de performance et de maniabilité.

En cas de réussite de l'attaquant, s'il a la plus grande marge, il prend l'avantage et le défenseur voit sa CatD baisser de 1.

- **Exemples** : un véhicule qui a **maniabilité supérieure** (un niveau) et **performances extrêmes** (deux niveaux) gagne un bonus de +10 (en comptant le -5) ; par opposition, un **gros veau lent** subit un -10 à son jet.

Abordage

La manœuvre de pirate par excellence, elle permet de s'amarrer à un véhicule de telle façon à minimiser les dommages subis.

Elle requiert, comme toujours, un jet de Pilotage -5 et réduit la CatO de l'attaquant de 2 ; si le véhicule attaquant est assez près, il peut s'y amarrer pour envoyer une troupe d'assaut.

Ce genre de manœuvre reste très risquée.

DOMMAGES ET VÉHICULES

Une question, qui peut venir assez souvent dans les combats entre véhicules et qui a été quelque peu éludée dans le livre de base, c'est de savoir qui encaisse quoi en cas de dommages internes.

Le livre de base indique que lorsqu'un véhicule tombe à 0 PS, il commence à prendre des dommages internes et qu'il y a quatre catégories internes : les moteurs, l'armement, les commandes et la cargaison. On va un peu extrapoler là-dessus, notamment en introduisant la notion de localisation ; je sais, ça fait très 1990, mais bon.

Localisation des dommages aux véhicules

Encombrement	Unités : 1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Normal	cargo	cargo	cargo	cargo	cargo	cargo	cargo	cargo	commandes	moteur ou armement
Encombré	cargo	cargo	cargo	cargo	cargo	armement	commandes	moteur	moteur	moteur
Très encombré	cargo	cargo	cargo	armement	armement	commandes	commandes	moteur	moteur	moteur
Gravement encombré	cargo	armement	armement	armement	commandes	commandes	commandes	moteur	moteur	moteur
Plein comme un œuf	armement	armement	armement	commandes	commandes	commandes	moteur	moteur	moteur	moteur

38 • LA BIBLIOTHÈQUE TACHYONIQUE

D'abord, on va prendre en compte l'encombrement du véhicule : le fait est que, plus l'encombrement est important, plus les risques de toucher quelque chose de critique (en d'autres termes, pas de l'espace cargo) sont grands. Ensuite, on va utiliser l'unité du jet de tir pour déterminer ce qui est touché. Le résultat se lit dans la table ci-dessus.

Les dommages

Chaque coup dans une localisation donnée va en réduire l'efficacité d'un rang, jusqu'à être complètement détruite et, donc, inutilisable.

- **Exemple** : **maniabilité extrême** devient **maniabilité supérieure**, puis passe à **maniabilité normale**, puis à **gros veau** ; un autre coup dans cette catégorie signifie que le véhicule n'est plus manœuvrable.

Si cette localisation est vide, le véhicule encaisse un point de dommages supplémentaire dans la structure. Pour plus de détails spécifiques, cela donne ceci :

Cargo : cargo ou passagers ; si les personnages font partie des passagers (ou de la cargaison), ils encaissent 1d20 FV (moins leur protection). Les PNJ, eux, vont avoir très mal.

Commandes : senseurs (au dernier coup, -10 à tous les jets de tir), maniabilité (au dernier coup, -10 à tous les jets de pilotage), furtivité ou pilote (les personnages aux commandes encaissent 1d20 FV, moins leur protection).

Armement : CatO -1 ou, s'il y a lieu, destruction de l'armement à un coup.

Moteurs : perte de la propulsion secondaire, ou diminution des performances ou de l'autonomie.

Dans les cas de localisations potentiellement volatiles, telles que l'armement ou la propulsion, le déhemme peut décider que tout le bazar manifeste sa mauvaise humeur par une explosion. C'est une question de narration : l'explosion d'un véhicule avec des personnages dedans signifie en général l'arrêt brutal de la partie et des inimitiés mesquines.

Tout dommage supplémentaire dans une catégorie déjà complètement détruite passe dans la structure et donc dans les PS. Dans tous les cas, un vaisseau qui arrive à la négative de ses PS est considéré comme hors d'état de quoi que ce soit.

PRÉCISIONS

ARMURE ET RÉSISTANCE

Encore une autre note sur les armures personnelles, signalée par un gentil joueur pendant ObjectifJeu 2007 : elles ne perdent un point de résistance que par attaque qui pénètre.

PINAILLAGE TECHNIQUE

Un *guntaku* du nom de Nawak, qui sévit sur le forum Tigres Volants, m'a signalé que « Appuyer sur la gâchette » (livre de base, p. 225) ce n'est pas français, pas beau, bêêêh, sale, caca, tout ça. Il faudrait dire « Presser la détente ». Personnellement, je serais plus favorable à l'usage de « peser sur le bitonniau », mais il paraît que ce n'est pas très français non plus.

— « Tu fais tourner ton truc qui pue, Derek ?

— OK, prof. »

L'Eylwen saisit le joint et tire une bouffée, sans conviction ; du goût si particulier de la thyrière, il ne reste qu'un vague souvenir, noyé dans l'âtre. Au large du starport de Tor-en-Ardaneyan, le soleil finit de disparaître dans la mer, sous les yeux quelque peu hagards des étudiants (et de l'enseignante) présents. Derek, lui, regarde les étoiles qui se lèvent.

— « Pirate de l'espace...

— Cool, répond Tracie, les yeux dans le vide.

— Hissez le *Jolly Roger* ! À l'abordage !

— Faudrait trouver autre chose que le *Jolly Roger*, nan ? »

Conor. Pas étudiant en arts graphiques pour rien... « Tu pourrais pas demander au pote de ton père, celui qui faisait les illustrations des disques ?

— Ouais ! » enchaîne Thrindar, « un truc féminin, pour changer.

— Un truc comme "Vierge de fer" ? Hmm... sauf que personne ne va comprendre ce qu'est une vierge...

— Bon, la Reine de fer, alors ? Pff. Ça fait thatchérien...

— Mortel... » Tracie est définitivement ailleurs.

Syrin regarde le joint, pensivement. Ce truc tape méchant, ce n'est pas de la thyrière. Il y a plein de couleurs qui se brouillent...

— « Il nous faudrait un vaisseau, continue Derek.

— Il y a bien celui de ma troisième mère*... »

Silence. Syrin lève la tête et s'aperçoit que tout le monde la regarde.

— « Je persiste à dire que c'est une idée stupide...

— Et moi je persiste à dire que t'es une chochette !

— La chochette, elle va t'en mettre une, tu vas...

— La paix, vous deux ! Vous voyez pas que je bosse ? » Syrin manœuvre la navette dans le champ d'astéroïdes avec la délicatesse d'un artificier manipulant de la nitroglycérine sur une balançoire. Le problème, ce n'est pas tant les cailloux ambulants que les dispositifs de défense cachés.

Derek se penche doucement au-dessus de la console, regardant les écrans. « Tu t'en sors ?

— Si Thrin ne s'est pas trompé dans les codes (*une voix du fond de la navette* : « J'ai entendu ça ! ») et si personne ne m'éternue dessus au mauvais moment, ça devrait aller. »

Il hoche la tête, l'air grave, mais Syrin peut voir son sourire, d'une oreille à l'autre. Un vrai même !

Mais qu'est-ce que je fous là ? Pourquoi je suis avec cette bande de Terriens, à les aider dans leurs plans débiles ? Une petite voix, dans sa tête, répond pour elle : *Parce que c'est peut-être la première fois depuis deux liens que tu t'amuses vraiment !*

Et puis, il y a Derek...

Soudainement, l'écran de contrôle principal s'illumine : le contact de la base. Elle entre le code, fébrile. Elle peut sentir le

gant du scaphandre de Derek malaxer le rembourrage de son siège. Pas de réponse.

— « Ce n'est pas normal... » Elle renvoie le code ; normalement, les systèmes de contrôle auraient dû répondre, au moins signaler si le code était erroné.

— « Tu es sûre que...

— Oui Thrin, j'ai rentré le code correctement. Retourne t'asseoir ! » Autant essayer d'apprendre le siyaner à un *astanalis* ! Toute la population de la navette se presse autour du siège de pilotage.

— « C'est quand même un putain de super-gros caillou...

— On s'en approche super-vite, aussi...

— Faut espérer qu'ils n'aient pas non plus des super-gros canons...

— Dites, c'est quoi, la lumière bleue sur l'écran, là ?... »

Syrin sursaute : elle a failli rater le signal de la balise. Elle remet les gaz en grand – maintenant que la base les a reconnus, plus besoin d'y aller sur la pointe des pieds – et se remet, sans ménagement, dans l'axe d'approche.

Derek, qui avait eu la bonne idée de s'accrocher, n'a pas valdingué au fond de la cabine. Il commute sur le canal privé : « Tu l'as fait exprès, hein ?... »

Une légère brise agite les plus hautes branches des grands arbres. Au loin, les oiseaux font un raffut du diable. Pour un peu, on pourrait ignorer les superstructures métalliques, loin au-dessus des cimes.

— « Woah.

— Après la théorie sur l'écologie des structures stellaires, un peu de pratique. Bienvenue dans l'écospace ! »

Syrin s'étale voluptueusement dans les hautes herbes ; elle s'est déjà débarrassée de la plupart de ses vêtements et déguste les sensations. Après deux semaines dans une navette avec la horde d'agités (Thrindar compris), même un espace aussi artificiel fait figure de paradis.

— « J'en reviens pas qu'on soit dans un vaisseau, lâche Derek, les yeux grands ouverts.

— N'y pense pas trop. C'est une *Battlestar*, un des plus gros vaisseaux de guerre jamais construits. Il y a des provinces plus petites que cela.

— Oh, mais je ne pense qu'à ça... »

Syrin se redresse. « Attends, tu ne vas pas me dire que...

— Ce serait parfait pour des pirates : une base mobile et un vaisseau de combat.

— Tu es vraiment sérieux ? Je veux dire, cette histoire de pirates de l'espace, ce n'est... »

Elle regarde ses yeux. Son sourire.

Pourquoi faut-il toujours que je tombe amoureuse des plus cinglés ?...

Au fond de sa tête, une petite voix ricane.

* En eyldarin, un grand parent est appelé « deuxième père/mère » ; donc, « troisième mère » peut se traduire par « arrière-grand-mère ».

QUELQUE PART DANS LE TEMPS

UNE PETITE HISTOIRE DE LA DAME DE FER

Il était une fois, au début du XXI^e siècle, un groupe de potes qui vivaient sur Ardanya. La plupart d'entre eux étaient fils et filles de rockers terriens, embarqués par pur copinage le 24 décembre 1992. Tout ce petit monde étant à l'université, un certain nombre d'Eyldar, d'Atlani et de sang-mêlés orbitaient également autour du groupe.

On a coutume de dire aujourd'hui que c'est un peu la « génération perdue » : vivant dans le souvenir de la Terre, sans complètement arriver à s'accoutumer à leur nouvelle vie. Ils se retrouvent autour d'un ennui certain, d'un sentiment de

nostalgie pour un monde perdu, d'un constat d'inadaptation à leur nouvelle situation, de révoltes post-adolescentes et d'un besoin impérieux, sinon de changer le monde, tout au moins de faire quelque chose.

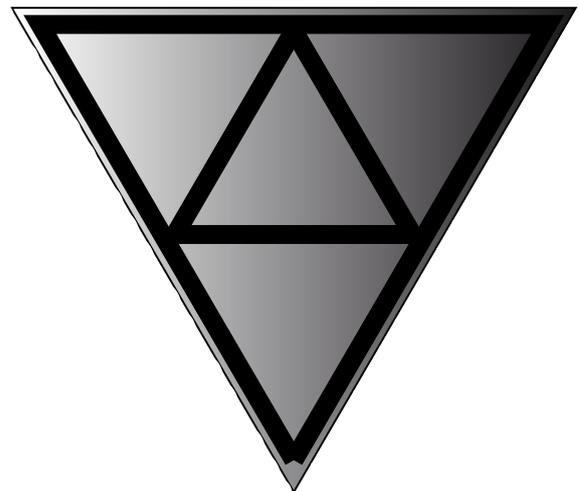
SEPTIÈME FILS D'UN SEPTIÈME FILS

Les facteurs directs qui ont abouti à la fondation de la Dame de fer sont, vus de 2300, un peu confus, mais peuvent se résumer à la rencontre de deux acteurs. Le premier est Derek Wilkinson, un jeune Terrien récemment installé sur Ardanya ; la Dame de fer est son idée. À l'origine, c'est surtout un club d'étudiants non répertorié, qui gagne rapidement une cohorte de membres aussi désœuvrés qu'enthousiastes.

Le second acteur est une actrice et son identité est plus surprenante : un des professeurs de l'université, Syrin Urandir. Spécialisée en ingénierie spatiale, elle descend d'une longue lignée de combattants de l'*Arlauriëntur*. Surtout, elle avait retrouvé, à l'insu de son clan, les coordonnées et les codes d'accès d'une base stellaire cachée, autrefois commandée par une aïeule. Elle ne cache pas avoir eu un sérieux faible pour Derek...

Toujours est-il qu'on admet que l'organisation, fondée en 2005, est devenue opérationnelle vers 2008, avec la récupération du vaisseau. Dans l'intervalle, le petit noyau originel a commencé à recruter massivement (et secrètement). La chose a fini par se savoir, mais, assez typiquement, n'a commencé

à être prise au sérieux qu'à partir du moment où des navires marchands ont signalé qu'un immense vaisseau de guerre faisait rien qu'à les embêter...



COURIR LIBRE

Les premières années de la Dame de fer sont surtout connues par des actions d'éclat, comme l'abordage, en 2013, de la station privée de Urzsslatzssri, siège d'une guilde siyansk mineure et demeure du grand artiste du même nom. Ce dernier a affirmé que l'attaque faisait partie d'un Concept, mais personne ne l'a cru. On soupçonne aussi que les critiques de ses œuvres, rendues publiques par les pirates peu de temps après l'attaque, l'ont énormément vexé.

Derrière le décor, ce sont surtout des années d'intense pécotouillage pour la joyeuse bande, qui se retrouve en *terra* mo-

dérément *cognita*. L'abordage et le combat spatial, ainsi que les négociations avec des entités criminelles interstellaires, ne font pas partie du cursus universitaire eyldarin.

Malgré les coups d'éclat, la compagnie arrive rapidement aux limites de sa trésorerie, sans même parler de la patience de ses contemporains : la piraterie « à la terrienne » a l'attrait de la nouveauté, mais finit par lasser les Guildes, qui lancent quelques expéditions punitives. Par chance, l'organisation parvient à passer entre les gouttes, mais comprend le message.

SANCTUAIRE

Le salut vient, dans les années 2020, d'Ostarwen, une des planètes de la Grande alliance. Cette dernière avait alors quelques problèmes avec le clan Orokontar, une guilde marchande atalen indépendante extrêmement agressive qui avait jeté son dévolu sur la planète et qui n'aimait pas la concurrence. Le clan Irisin, un des clans dominants d'Ostarwen, lié par la bande à un Ataneylda membre de la compagnie, décide alors de faire appel à la Dame de fer pour décourager la guilde en question.

La campagne d'Ostarwen marque un premier tournant dans l'histoire de la compagnie : d'une part, c'est la première fois qu'elle se lance dans quelque chose qui s'apparente beaucoup à du mercenariat et, d'autre part, c'est aussi l'occasion de relancer une fibre idéaliste en jouant les redresseurs de torts en aidant une paisible planète face à une horde de capitalistes belliqueux. Le

fait que la situation soit nettement plus complexe que cela n'a pas eu d'effet majeur sur cet élan.

L'impact médiatique a été un effet secondaire de cette campagne ; même si la civilisation atlano-eyldarin n'a pas réellement eu de médias de masse avant le Choc terrien, les nouvelles voyagent plutôt vite et la Dame de fer n'a pas tardé à faire partie de la Légende. Du coup, toute une frange d'aventuriers, de criminels, d'idéalistes et de dangers publics s'est mise à converger vers Ostarwen.

Les autorités locales n'ont pas fait montre d'un enthousiasme débordant face à cette forme de tourisme et, passée la satisfaction initiale, elles ont fait savoir à la compagnie qu'elle n'avait pas payé pour remplacer les anciens enquiquineurs par des nouveaux. La Dame de fer finit par quitter le système d'Ostarwen en 2031.

UN NOUVEAU MONDE

La deuxième moitié du XXI^e siècle marque le début des amours frontalières. Lorsque la Dame de fer y débarque, vers 2032, la FEF est encore en proie à la grande dépression consécutive à la dévaluation du malan (la monnaie locale). C'est une période de troubles majeurs et de piraterie intense.

Dans un premier temps, la Dame de fer s'installe dans le système d'Irrwisch, qui venait juste de racheter une partie de son indépendance. Certaines rumeurs font état d'une alliance de fait entre les autorités d'Irrwisch et la Dame de fer pour ten-

ter de reconquérir par la force le reste de la planète. Même si pareil plan a un jour existé, il n'a jamais été mis à exécution et l'idée était plus probablement d'avoir une force de dissuasion, pour le cas où.

La flotte de la Dame de fer, agrandie après son passage sur Irrwisch, continue son petit bonhomme de chemin en FEF pendant les décennies qui suivent. Les nombreux actes de piraterie visent le plus souvent des grosses compagnies et profitent à des planètes ou des stations isolées. La compagnie

DAGABAND

Dagaband a, en FEF, le surnom de « Pirate Cove », voire même « Iron Lady Central ». C'est un peu exagéré : les systèmes de Caramer ou de Kaïldien ont une bien plus forte population de pirates, mais pas une aussi forte connivence avec les autorités locales.

Située dans un secteur assez peu dense, mais sur la route entre la FEF et les mondes atlani ou eyldarin, Dagaband a la malchance de ne pas avoir bénéficié d'une terraformation en bonne et due forme (le clan Maygran aurait abandonné le processus en cours pour défaut de paiement). Qui plus est, on a longtemps fait miroiter aux autochtones la mise en place d'infrastructures de transit, qui auraient dû apporter la prospérité dans la région, sans qu'aucun projet ne se concrétise. Résultat : une population anémique (moins d'un demi-milliard d'habitants dans le système), avec de faibles ressources locales et peu d'infrastructures majeures.

Du coup, Dagaband est très vite devenu un nid de pirates et d'individus peu recommandables qui, pendant longtemps, a été mis sous la coupe de « clans de l'Ombre » atlani – en d'autres termes des organisations criminelles. L'arrivée de la Dame de fer, en 2045, correspond à un grand coup de balai dans les organisations mafieuses et à la mise en place, en 2049, d'un pacte entre plusieurs compagnies pirates et les dirigeants de Dagaband.

Deux siècles et demi plus tard, les plus grands clans de Dagaband ont formé le clan Cirtan, un « clan de l'ombre » qui fait dans le recel et la contrebande à grande échelle dans toute la Frontière (voire au-delà) et agit main dans la main avec de nombreux

pirates. Le mélange des genres agace beaucoup de monde, mais force est de constater que Dagaband profite plutôt bien de cet état de fait.

LE CLAN CIRTAN

Le clan Cirtan n'est pas un vrai « clan de l'Ombre » : ces derniers ont tendance à agir, comme leur nom l'indique, sur une base familiale étendue. Dans le cas présent, quatre familles atlani de Dagaband forment le noyau central du clan – en quelque sorte l'alibi familial. Mais le gros de la troupe est constitué d'employés et le clan fonctionne plus comme une corporation que comme une famille.

La plupart des employés du clan sont des membres de la Dame de fer détachés par l'organisation. Ils viennent principalement des unités les plus calmes, même si le clan a son lot de gros bras, pour les cas où ça barde. La culture d'entreprise est un curieux mélange de traditions atlano-eyldarin et de pragmatisme brutal à la terrienne, avec la touche de joyeux bordel qui fait le charme de la Dame de fer. Tout le monde s'accorde néanmoins pour penser que les membres du clan Cirtan sont des gens bizarres.

Hormis les activités de recel et de contrebande sus-mentionnées, le clan agit comme agence de renseignements pour les pirates, recueillant et transmettant des informations sur les cargaisons intéressantes, les convois isolés et les stations mal protégées. Elle a aussi la tâche délicate de gérer les relations avec les autres organisations criminelles de la région – clans de l'Ombre traditionnels et Nueva Tortuga en tête. Cela implique parfois des démonstrations de violence ciblée...

joue de plus en plus sur sa doctrine de « Robin des bois » stellaire, ce qui lui permet d'avoir un soutien populaire croissant, mais aussi des ennemis de plus en plus puissants.

C'est aussi à cette époque que disparaissent la plupart des membres humains originels, dont Derek Wilkinson. L'im-

pact sur l'organisation est minime, car aucun d'eux n'était plus à un poste important depuis Ostarwen. C'est cependant à ce moment que commencent à apparaître les premières mentions des « Seigneurs », les dirigeants occultes de l'organisation.

LA FUITE DANS LES COLLINES

L'arrivée des nations terriennes dans la Sphère est, pour la Dame de fer, l'occasion de revenir un peu dans des contrées moins excentrées. Il faut dire que les premières années du XXII^e siècle sont une période d'intense chaos administratif, avec beaucoup de vaisseaux pas ou mal immatriculés et un important trafic commercial dans des secteurs peu patrouillés.

Assez rapidement, le manque de sens de l'humour de la Fédération des hautes-terres leur vaut l'attention toute parti-

culière de la Dame de fer. Ce n'était pas une très bonne idée, car l'attention est réciproque et les Highlanders ne sont que trop heureux d'avoir une excuse, d'une part, pour tester des vaisseaux de combat et, d'autre part, pour se présenter sous un jour favorable en faisant de l'ordre sur leur pas-de-porte.

Le 16 mai 2119, l'attaque d'une station spatiale militaire highlander en construction par la Dame de fer tourne à l'embuscade brutale. Une vingtaine de vaisseaux pirates de

faible tonnage sont détruits ou capturés et le vaisseau-amiral de la compagnie ne doit son salut qu'à un saut hyperspatial qui figure encore à ce jour dans les manuels, avec la mention « ne marche qu'une fois ». Dans un premier temps, les

Highlanders pensent avoir complètement anéanti la Dame de fer, mais les survivants se sont réfugiés dans le système de Dagaband, dans la Frontière.

LA VIE APRÈS LA MORT

Le retour de la Dame de fer est dû en partie à l'esprit revancharde du pirate moyen, mais surtout à une grande vague d'anti-highlanderisme à la suite de l'invasion d'Alt. Les premiers contacts avec les Tigres volants datent de la même époque et il n'a pas fallu très longtemps pour que les discussions de bar tournent autour des Gabys et de la nécessité de leur mettre des claques ; parallèlement, pas mal d'Atlani et d'Eyldar sont également tombés d'accord sur le fait que la Fédération des hautes-terres représentait une sacrée bande d'enquiqueurs.

À vrai dire, l'arrivée d'une bande de maniaques de l'Ordre et de la Discipline, avec uniformes et médailles en pagaille, a réveillé pas mal d'inquiétudes dans la Sphère du début ^{XXII} siècle – surtout, on s'en doute, chez ceux qui trouvent le chaos nettement plus profitable. Le forcing diplomatique highlander auprès du Cepmes pour l'adoption d'une foule de normes et de standards terriens est, à cet égard, très symptomatique.

Dans ce contexte, l'attaque de la Dame de fer sur Alt, en 2126, est un gros coup de pub : dans un premier temps, il s'agit de signifier aux Highlanders que la Sphère n'est pas leur terrain de jeu exclusif et, dans un second, de se signaler à tous les mouvements d'opposition naissants. Au reste, c'est une opération ponctuelle : un accord informel laisse les Tigres volants s'occuper de la région d'Alt et la Dame de fer repart, sinon vers la Frontière, du moins vers de nouvelles aventures.

Le reste du siècle voit surtout une consolidation de l'organisation sur ses fondamentaux : la piraterie spectaculaire philanthropique, un attrait de plus en plus marqué pour le mercenariat et l'afflux grandissant de jeunes zazous en quête d'aventures et de romantisme à base de gros canons sur fond d'étoiles qui explosent. En 2200, la Dame de fer est déjà considérée dans la Sphère comme une menace militaire majeure par un peu tout le monde – sauf les autorités de la FEF.

LES GUERRIERS DU WEEK-END

Vu sous cet angle, les changements du début du ^{XXIII} siècle ne sont pas si spectaculaires que cela : la Dame de fer s'était déjà solidement positionnée dans le domaine du mercenariat ; leurs actions de piraterie au profit de planètes défavorisées s'en approchaient pas mal. Les autorités de la FEF ont toujours considéré plus la compagnie comme une force de stabilisation que de chaos – principalement parce que la FEF n'a pas exactement la même notion de chaos que le reste de la Sphère.

L'officialisation de l'accord entre la Fédération des États de la Frontière et la Coalition mercenaire date de 2210 mais, dès que la Fédération des hautes-terres a mis les pattes dans la région, elle a trouvé la Dame de fer sur son chemin. Rien qu'au cours des opérations sur Trian, les Highlanders perdent (littéralement) une vingtaine de vaisseaux, capturés par la compagnie – parfois à la suite de désertions massives.

Dans les vingt années qui suivent, la Dame de fer traverse une crise de croissance majeure : de nombreuses unités des

forces de défense de la Frontière passent sous son contrôle, avec armes et bagages. Autant dire qu'entre les pirates, les mercenaires et les combattants atlani, ce n'est pas exactement le même monde et, dans un premier temps, la confusion au sein de la compagnie atteint des niveaux extraordinaires.

Non, encore pire que ça.

Le début des Guerres corporatives, en 2235, n'arrange rien à l'affaire : les opérations se succèdent avec un manque total de coordination, plus personne ne contrôle rien et, pendant près de dix ans, la Dame de fer en tant qu'organisation est en pleine déliquescence. Paradoxalement, c'est une période qui est souvent vue comme un « âge d'or » par les vétérans.

LA CONSPIRATION PRESIDIUM

Une planète aussi importante évacuée, atomisée et toujours interdite, ça titille les imaginations ! Il est vrai que Presidium reste entourée d'épais mystères, dont on ne sait trop s'ils sont le résultat d'une opération de désinformation organisée, la conséquence de la guerre ou, plus simplement, une illustration du chaos administratif qui règne dans la Frontière.

Une des grandes questions qui se pose, donc, est qui a ordonné les frappes nucléaires. Officiellement, c'est la Présidence de la FEF – sauf qu'en 2245, celle-ci était aux abonnés absents, suite à la disparition du président. De là à dire qu'une des autres planètes majeures ait poussé le bouton, par jalousie, ou d'affirmer que c'est la Coalition mercenaire elle-même qui en a pris l'initiative, c'est une autre histoire.

Il y a ensuite le flou assez peu artistique qui entoure la division Nuclear Winter, une des unités de combat de la Dame de fer qui aurait organisé l'attaque nucléaire. Personne ne sait si cette unité

existe – ou a même existé un jour et personne ne se vante non plus d'en faire partie ou d'en avoir fait partie – personne de sain d'esprit, s'entend (mais faut-il être sain d'esprit pour faire partie de la Dame de fer ?).

Enfin, il y a l'état de la planète. Classée « zone interdite », elle fait l'objet d'un blocus pas complètement hermétique : régulièrement, du matériel de guerre légèrement radioactif apparaît sur les marchés noirs de la Sphère. Surnommé « fabrique Presidium », c'est un matériel de mauvaise qualité, car souvent abandonné en plein air depuis un demi-siècle.

Beaucoup se demandent s'il y a réellement eu des frappes nucléaires. Les belligérants l'affirment, mais tous les observateurs neutres ont été évacués avant le début de l'opération.

Quoi qu'il en soit, les rumeurs d'une réouverture prochaine de Presidium font régulièrement surface, depuis une vingtaine d'années.

MINUIT MOINS DEUX

L'invasion de Presidium, en 2243, sonne en quelque sorte le réveil. En quelques mois, une nouvelle structure se met en place au sommet de l'organisation, qui propulse à sa tête combattants atlani et mercenaires ; le « canal pirate historique » est marginalisé et beaucoup quittent d'ailleurs la Dame de fer pour rejoindre la Nueva Tortuga, qui s'était formée une quarantaine d'années auparavant.

Ne nous leurrions pas : « nouvelle organisation » ne signifie pas que, du jour au lendemain, la Dame de fer soit devenue une force armée disciplinée et en ordre de marche. Les chats ne font pas des chiens. Cela dit, la mise en place des nouvelles structures et doctrines de déploiement permettent effectivement de mobiliser une bonne partie de la force de frappe de la compagnie et

des les envoyer, dès la fin de l'année, semer terreur et dévastation dans les lignes de ravitaillement autour de Presidium.

Cela dit, la décision d'atomiser la planète reste une forme de mystère : personne ne sait précisément qui a donné l'ordre, ni qui exactement l'a exécuté. Toujours est-il que le résultat est une évacuation massive des quelques douze milliards d'habitants de Presidium (à l'époque, la deuxième planète la plus peuplée de la Sphère), ainsi que de toutes les forces combattantes sur place – Highlanders, Coalition mercenaire et Cepmes.

En 2300, Presidium reste toujours un monde inhabitable, mais solidement entre les mains de la Coalition mercenaire. De fait, les autorités de la FEF considèrent cette action comme une grande victoire ; l'opinion publique est nettement plus mitigée.

ESCLAVE DU POUVOIR

Depuis Presidium, la Dame de fer est devenue, avec le reste de la Coalition mercenaire, le bras armé de ce qui reste de pouvoir central en FEF. La situation n'est pas vraiment confortable et, à vrai dire, très ambiguë.

D'une part, il y a le statut particulier de la compagnie (pirate et mercenaire). D'autre part, sa force de frappe en fait la force stellaire majeure de la Frontière : parmi les autres membres de la Coalition mercenaire, les Tigres volants ont surtout des

vaisseaux de transport rapides et les *Gods of War* sont très bien équipés et très disciplinés, mais bien plus petits que les deux autres. Depuis 2296, les Principautés-unies sont peut-être plus puissants, mais ça se discute.

Enfin, il y a la nature même du pouvoir en FEF : en cinquante ans, les institutions se sont sérieusement éparpillées dans la nature (parfois au sens littéral) et si on peut voir, depuis 2285, une sorte de résurgence étatique dans la Frontière,

c'est sur l'impulsion de la Coalition. Il est ainsi très difficile de dire qui contrôle l'autre.

Cette institutionnalisation de fait pose pas mal de problèmes ; notamment, les tensions entre les trois groupes qui constituent la Dame de fer depuis le début du ^{XXIII}^e siècle sont de plus en plus fortes.

La plupart des pirates « ligne dure » sont déjà partis (ou n'écoutent plus la structure de commandement), les combat-

tants – souvent des vétérans des Guerres corporatives – parlent de plus en plus d'une reprise en main militaire de la région (surtout depuis la sécession des Principautés-unies) et les mercenaires commencent sérieusement à s'interroger sur l'intérêt pécuniaire de leur choix d'allégeance.

Certains observateurs se demandent même si la Dame de fer pourra continuer longtemps avant d'imploser.

— « *Lensil*, Padma.

— Grmpf. »

Le centre de coordination “Toys in the Attic” de la *Spinal Tap* bourdonne tranquillement. Dans l’espace huit, Eredistar et son équipe gèrent l’incident de Terpendrë et ses retombées ; c’était il y a trois semaines, mais c’est loin d’être terminé. Démolir un destroyer américain n’est pas exactement sans conséquence, quand on prétend être les forces armées de la Frontière.

Larkan s’installe à son poste et lance sa configuration. Quinze écrans holographiques jaillissent ; Padma Ishtari Pradhan en a un peu plus de vingt devant elle, qu’elle compulse d’un air blasé. La lassitude de la mi-veille et l’excès de café, sans doute.

— « Des nouvelles du groupe *Blasphemator* ?

— Ils vont sortir un *live*. Il sera très mauvais, comme les autres.

— Non, pas celui-là, l’autre !

— Ah oui. Ils ont appelé du fin fond de Kaïldien ; ils avaient en effet raté leur atterrissage et leur vaisseau est échoué dans les marais subarctiques.

— Typique. Quoi d’autre ? »

Padma agite son stylo-pointeur sur les écrans, comme une baguette magique. « La division *Utopia* a fini son redéploiement dans le système d’Amilacard. Rien de neuf de ce côté, sinon le message de remerciement incandescent que t’envoie la commandante.

— Tu lis encore mes messages ?

— Elle m’a mise en copie ; je soupçonne qu’elle est jalouse.

— Ou alors, elle te drague pour un plan à trois, ce serait assez son style. Si elle était réellement jalouse, on aurait déjà eu la visite d’un missile nova. Tiens, ça me rappelle, on en est où de la plainte de la GIC, rapport à cette malheureuse “erreur d’identification” ?

— À peu près tous les vaisseaux à nous de la région jurent tous les dieux de leurs panthéons respectifs – plus la Dame de fer, pour faire bonne mesure – que ce n’est pas leur faute. J’ai fait la liste des suspects habituels et transmis à la 42^e ; ça les occupera. Cela dit, je soupçonne que le capitaine du cargo a essayé de faire jouer son assurance...

— En FEF ? Ce serait une première... »

Quatre écrans virent brutalement au rouge et la sirène d’alerte se déclanche ; l’ampli vectoriel s’assure que seul l’espace trois en profite.

— « Présence highlander dans le système d’Irrwisch détectée il y a deux heures ; flottille moyenne : un croiseur, cinq escorteurs.

— Si c’est encore la *Fugazi* qui est sur place, on va n’en retrouver que des éléments-trace...

— Non, c’est une escadre des *Borderliners*, normalement.

L’*Ummagumma*, je crois.

— On avertit Malcolm ?

— Pas la peine. Une invasion highlander, c’est la routine... »

L’INCIDENT DE TERPENDRË

Le 11 juin 2297, un groupe de vaisseaux de la Dame de fer, pour la plupart des *Borderliners*, a lancé une opération officiellement officieuse contre le système de Terpendrë, qui avait rejoint précédemment les Principautés-unies. L’objectif était la prise de contrôle des principaux chantiers stellaires et la capture, ou la destruction, des vaisseaux de combats en construction.

L’opération, sérieusement mal engagée dès le départ pour cause de manque flagrant d’informations valables sur l’objectif, aurait cependant eu une chance de réussir si elle n’était tombée sur un sérieux os : la *task force* américaine en mission « diplomatique » dans le secteur.

La situation, dans un secteur à fort trafic stellaire, a rapidement échappé à tout contrôle et les agresseurs ont fini par déguerpir, en laissant derrière eux la moitié de leur flotte et un destroyer lourd US (l’équivalent d’un croiseur léger de bonne taille), le *Monte Cassino*, à l’état d’épave.

Les mois qui ont suivi ont donné lieu à une intense chorégraphie diplomatique à base de pointage de doigts, d’airs outragés, d’excuses officielles et de passage de patate chaude. Les NAUS ont fini, en 2298, par reconnaître officiellement les Principautés-unies, non sans au passage déclencher une crise politique avec la Confédération européenne, crise qui s’est conclue en 2300 par la mise en sommeil de l’Alliance nord-atlantique.

CHAOS SYSTÉMATIQUE

L'ORGANISATION DE LA DAME DE FER

Il y a des juxtapositions qui font instantanément rire : « organisation » et « Dame de fer » est de celles-là. Mais il faut être réaliste : la compagnie a son organisation, sinon propre, du moins bien à elle. On n'ose imaginer ce que ce serait sans.

ENGAGEZ-VOUS...

Un peu à l'instar des Tigres volants, la Dame de fer est une bande de fous dangereux, mais en pire.

En théorie, tout le monde peut s'inscrire à la Dame de fer. En pratique, la procédure est déjà un peu plus délicate. Même si la situation a quelque peu changé depuis les temps héroïques de la piraterie, l'Illustre Compagnie n'est pas du genre à être inscrite au Registre du commerce du Cepmes. Ce qui ne l'empêche pas, en FEF, d'avoir pignon sur rue – ou peu s'en faut.

Néanmoins, le problème reste toujours le même : on n'entre pas dans une compagnie pirate comme ça, il faut un parrainage. Soit on connaît le copain du frère du patron qui connaît la nana du bassiste du BLB, ou alors on tente de faire ami-ami avec un ferreux, de préférence en lui payant quelques bières au pub local, et on lui glisse (avant le coma éthylique) son intérêt pour l'Illustre Compagnie. Avec un peu de chance, on rencontre alors un type, plutôt doué en psychologie, qui soumet l'aspirant pirate à un entretien d'embauche dans les règles de l'art ; la cravate n'est pas recommandée – encore que...

À moins de planter spectaculairement l'entretien, c'est ensuite un rendez-vous ultra-top-secret-amenez-toutes-vos-affaires dans un coin sombre et désaffecté du starport local. Ensuite, on vous amène discrètement dans un autre coin, genre petite base ou autre vaisseau, pour l'orientation (si besoin est). Vous rencontrerez quelques huiles des différentes

divisions, pourrez remplir quelques formulaires et apprendre les rudiments de règlements que possède la Dame de fer.

... RENGAGEZ-VOUS...

Pourquoi rejoindre la Dame de fer ? C'est vrai, ça : la paye est risible, on se fait tirer dessus, les collègues sont tous au moins sociopathes, la moitié de la Sphère vous considère comme des terroristes et il n'y a pas de plan retraite.

D'une part, par patriotisme ; bon, cela concerne exclusivement les ressortissants de la Fédération des États de la Frontière, mais, en l'absence d'une armée digne de ce nom (certains diront même, d'un État digne de ce nom), la Coalition mercenaire est un pis-aller acceptable – le seul, en fait.

D'autre part, par idéalisme. Certains parleront plus sûrement de « crétinisme », mais la Dame de fer jouit d'une certaine aura auprès des anti-Highlanders primaires, des fans de films de pirates stellaires (la faute à la trilogie américaine *Pirates of Caramer*) et des anarchistes de tous poils. La plupart

« *Nous sommes des pirates,
nés sous le signe du barjot* »

(extrait de la comédie musicale *Les Ogives-parapluie de Presidium*,
Grand prix de l'insulte gratuite au public du festival
de Caramer Laeralis, 2255)

SOCIÉTÉ À RESPONSABILITÉ EXTRÊMEMENT LIMITÉE

En fait, il n'est pas tout à fait vrai que la Dame de fer n'est pas inscrite au registre du commerce du Cepmes. Pour être plus précis, sa division « Iron Lady Pubs » l'est.

Il existe de ces établissements un peu partout dans la Sphère ; leur modèle a été honteusement pompé sur les « Rose of Mars Pubs », mais avec nettement moins d'efforts pour maintenir une façade respectable. En général, ce sont souvent d'anciens ferreux qui gèrent les lieux, avec des fortunes diverses ; dans la compagnie, on les appelle la « division limonade ».

La maison-mère (domiciliée à Presidium, tant qu'à faire) doit régulièrement renflouer les pubs – le plus souvent pour cause de « coulage » massif du stock par le patron et ses potes. Pris dans leur ensemble, les pubs coûtent un peu plus qu'ils ne rapportent, mais c'est surtout grâce à des locomotives, comme celui de Caramer Laeralis (qui, dit-on, pourrait à lui seul renflouer tous les autres).

Un des objectifs avoués (à demi-mot), c'est aussi que les établissements servent de points de contacts entre membres actuels, potentiels, passés et le reste de la compagnie. Cela dit, suivant les lieux (sur Terre, notamment), ils servent surtout de diversion : pendant que les autorités surveillent l'endroit comme le lait sur le feu, les joyeux pirates se réunissent ailleurs.

Dans l'argot de la Sphère, une « ILP Happy Hour » est une bagarre de bar.

« *Quelqu'un peut dire au vigile qu'il vient encore de virer le patron ?* »

(entendu au bar de l'Iron Lady Pub de Tara Kaildiena)

de ces idéalistes finissent tôt ou tard par atterrir (certains à la morgue), mais ça n'ôte rien à l'attrait initial.

L'appât du gain est un motif moins noble, mais très réel. Là encore, les gens qui pensent pouvoir faire fortune par la piraterie ou le mercenariat, voire devenir des barons du crime, vont probablement tomber de haut. Dans le même style, ils peuvent aussi essayer de devenir riches avec le jeu de rôle.

Un nombre non négligeable de candidats recherchent aussi, dans la Dame de fer, un nouveau départ : en effet, la FEF propose des facilités de naturalisation à ceux qui servent un certain temps au sein de la Coalition mercenaire. Un passeport de la Frontière, ce n'est pas forcément idéal pour refaire sa vie (il n'y a guère que les passeports de Copacabana

qui sont plus suspects), mais c'est très efficace pour effacer l'ancienne.

Il y a enfin une petite minorité de membres qui ont rejoint la Dame de fer parce qu'il n'y a que là qu'on veut bien d'eux.

ET COMMENT ON SORT ?

En gros, il y a deux méthodes : la rapide et la calme. La première consiste à tomber au champ d'honneur. C'est très beau, très noble, mais très définitif ! La seconde consiste à donner sa démission et quitter ainsi la Compagnie. En théorie, c'est possible à tout moment. En pratique, c'est un tout petit peu plus compliqué.

D'abord, on ne peut pas démissionner en pleine mission, à moins d'un gros problème faisant office d'excuse valable. Ensuite, si on est un bon élément (comprenez par là, quelqu'un qui a quelques missions réussies à son actif), il est bien évident que les grands pontes vont tout faire pour garder l'animal.

Néanmoins, si on souhaite réellement quitter la Dame de fer, cela ne posera qu'une difficulté majeure : d'enfoncer cette décision dans le crâne de la *Spinal Tap*. Suivant les unités, le joyeux retraité aura peut-être droit à une cérémonie, avec serment solennel de ne rien révéler sur ce qu'il a vu et fait à la Dame de fer avant un délai raisonnable (environ six mois). À moins d'avoir fait une grosse connerie (ou d'avoir de grosses dettes), le mercenaire sera libéré avec sa solde du mois prochain et un ticket pour où il veut dans la Sphère en « Classe Brontosauve » (avantage : étant enfermé dans un conteneur pendant la durée du trajet, le démissionnaire ne peut effectivement pas caphter).

Il arrive qu'un ferreux se fasse jeter de la Dame de fer ; c'est très rare et, lorsque c'est le cas, c'est une réputation qui vaut son pesant de cacahouètes (« même à la Dame de fer ils n'en veulent plus »). Le plus souvent, les cas pénibles ont droit à une franche discussion avec leur supérieur qui leur suggère une démission ; ceux qui ne veulent (ou ne peuvent) pas comprendre sont expédiés dans des placards divers – voire, pour les pires, dans des missions suicide.

« *Je ne suis pas un pirate : je ne télécharge pas de fichiers media !* »

(Aren Laskandar, Leader de la Dame de fer)

VUE DEPUIS L'INTÉRIEUR

Une fois entré à la Dame de fer, mieux vaut essayer de se trouver une place qui convient. Le choix est grand et il y a toujours, quelque part, un groupe de combat ou une division qui correspond aux idées, attentes et compétences.

À son arrivée, le nouveau venu se verra remettre un petit « pin's » distinctif, dont la couleur varie avec la Strikeforce et avec un liseré correspondant à son rang (voir plus loin) : rien pour un Suivant, blanc pour un Chevalier, argenté pour un Leader, doré pour un Maître ; personne n'a jamais vu des insignes de Seigneur.

On lui donne aussi une carte bancaire, correspondant à un compte sur lequel sera versé leur solde plus d'éventuelles réserves pour frais spéciaux, mais qui sert aussi d'identification sécurisée, avec un code personnel et des indications biométriques. Ces cartes sont gracieusement fournies par un ancien service d'État de la FEF (qui s'est en partie reconverti dans le privé) et bénéficient donc d'un degré de sécurité conséquent. Ce n'est pas le Mossad, mais ce n'est pas Copacabana non plus.

LES FERREUX

La Dame de fer est somme toute une très grosse opération : les estimations les plus conservatrices la créditent de plus de 100 000 membres actifs – probablement même pas loin de 200 000.

Cela dit, il y a des hauts et des bas : le recrutement dépend beaucoup de l'impact médiatique de l'organisation. Par exemple, la fin de la guerre sur Trian, en 2291, a entraîné une chute considérable des effectifs, chute que la sécession des Principautés-unies n'a pas arrêté ; inversement, les invasions de Trian et Presidium ont amené, en leur temps, une foule de nouveaux membres.

Une des particularités de la compagnie est d'accueillir en son sein de multiples talents et, surtout, de parvenir à les employer pour son plus grand bénéfice. On y trouve de tout : artistes des rues, espions, commandos-suicide, diplomates, cambrioleurs, mécanos, informaticiens, cuisiniers, pilotes, journalistes, etc. La compagnie emploie également des « cols blancs » : avocats, financiers, courtiers divers, qui ont la charge de gérer les fonds de la compagnie et de les faire transiter à qui de droit. Cela va même jusqu'au personnel de nettoyage : certaines unités préfèrent confier ces tâches à ses propres membres à tour de rôle, quelques-unes font appel à des robots, mais d'autres préfèrent engager des agents d'hygiène.

Questions basement matérielles

La seule chose qui est réellement demandée aux membres de l'organisation est de savoir se défendre ; ça n'est même pas obligatoire, juste un conseil d'ami : les activités de l'organisation impliquent parfois des mouvements d'humeur potentiellement brutaux. Il est d'ailleurs recommandé de venir avec son propre matériel ; à l'engagement, c'est un gage de sérieux. Si on n'a pas, on peut taper dans les stocks de la Dame de fer, mais, si la quantité est souvent au rendez-vous, ce n'est pas forcément le cas de la qualité. S'il s'agit d'AMAG .20 datant de l'*Arlauriëntur* ou de Fulgurants de première génération, c'est possible ; pour les ordinateurs récents ou les outils dernier cri, c'est moins ça.

La solde n'est pas exactement des plus élevées : elle commence à 1 000\$ par mois, auxquels il faut soustraire de 100 à 250\$ pour le logement, la nourriture et l'entretien, suivant les cas ; les chefs de groupe touchent un bonus, variant entre 100 et 1 000\$, suivant la taille du groupe (et les finances de la Division). La bonne nouvelle, c'est que c'est net d'impôt (pour les ceusses en FEF, tout au moins). Les frais médicaux sont remboursés, jusqu'à un certain point (pas de clonage, par exemple), de même que le prix des munitions utilisées ou de l'entretien des véhicules (dans la limite des stocks disponibles). Suivant les unités, les règles de remboursement sont plus ou moins tatillonnes – on a d'ailleurs coutume de dire que les comptables sont plus pénibles que l'ennemi.

Deux choses cependant permettent de mettre du beurre dans les épinards : les primes de mission (qui peuvent monter assez haut, suivant la dangerosité et les spécialités requises) et ce que l'organisation appelle pudiquement « la récup' » – en d'autres termes, le pillage.

Cette dernière activité est soumise à quelques règles strictes. D'abord, elle ne s'applique que sur des « objectifs légitimes » : les ennemis désignés (la Fédération des hautes-terres et ses alliés, principalement), ainsi que, pour les pirates,

« La direction rappelle à ceux qui ont installé une énième statue de Derek Wilkinson sur le campus qu'il n'est pas dans la politique de l'université d'ériger des monuments à la gloire de terroristes interstellaires, même si ce sont des anciens étudiants. »

(communiqué de presse de l'université de Columbus, Ardanya, 16 juin 2296)

les cargos (non protégés par des accords, s'entend) ; le but est surtout d'éviter que des hordes de mercenaires fous s'en prennent aux populations qu'elles sont censées protéger. Ensuite, la répartition se fait selon un savant calcul, qui prend en compte les membres de l'unité, ses chefs, l'ancienneté et les intermédiaires ; certaines unités mettent le tout dans un pot commun et redistribuent équitablement, d'autres jouent ça au dé. En cas de litige, la *Spinal Tap* (q.v.) s'en mêle et ça finit en général dans les larmes et le sang.

RUBRIQUE PIPELE

C'est quoi, un ferreux moyen ? Difficile de le dire clairement, tant la foule des membres de l'organisation est hétéroclite : jeunes Eyl-dar en quête d'aventures romantiques, militaires terriens en rupture de banc, noblesse atalen autochtone tâchant de défendre leur nation, Rowaans et Talvarids anti-highlanders patentés, etc.

Difficile à définir, donc, mais on peut donner quelques exemples.

Ylina Kolataralon, apprentie-espionne

Jeune Eylwen originaire d'Alenia, la station spatiale à l'entrée de l'espace eyldarin, elle a grandi en écoutant des histoires de gloire et de piraterie de la bouche d'un voisin qui prétendait avoir fait partie du premier groupe de la Dame de fer. Elle a tout naturellement décidé de rejoindre l'organisation, dès sa sortie d'université, et vient d'intégrer les *Black Knights*.

Très fine, avec 175 cm pour 61 kg ; les cheveux bruns coupés court. Elle affectionne les tenues modernes, notamment les combinaisons « Second Skin ». Très énergique et d'un romantisme frôlant la naïveté, elle en joue pour passer pour plus inoffensive qu'elle ne l'est.

CM : 14. Compétences – Combat 4 (armes naturelles) ; Agilité 14 (discrétion) ; Pilotage 9 (antigrav) ; Sciences 14 (électronique) ; Connaissances 4 (astrogation) ; Communication 9 (psychologie) ; Social 9 (survie urbaine) ; Artisanat 4 (bricolage) ; Artistique 14 (comédie)

Équipement – neutralisateur léger (camouflé en bracelet), micro-espions, sphère d'intimité, combinaison « Duelling », écran magnétique

Lakr, commando expérimenté

Lakr est un guerrier du Bâton de la Loure d'Hiver – un clan Talvarid aujourd'hui disparu, dont il est donc le dernier représentant. Il est venu en FEF pour lutter contre les Highlanders et ramener sur Alt les moyens de continuer la lutte, mais depuis la disparition de son clan, il ne sait plus trop s'il doit rester ou non. Il fait partie du groupe de combat *Papa Bear*, de la *Diehard's Hunter*.

Les intermédiaires sont, le plus souvent, le clan Cirtan et ses affiliés ; parfois, la Dame de fer elle-même se charge des transactions (et perçoit son dû). Il arrive aussi que les unités s'arrangent entre elles, avec d'autres éléments de la Coalition mercenaire ou avec des groupes sur place (le RPF ou la GIC, par exemple).

Les éléments les plus recherchés sont les armes, les munitions, les véhicules et d'autres éléments technologiques de la même eau ; comme les transactions sont principalement élec-

Avec ses 190 cm et son quintal tout mouillé, il est plutôt fluet pour un Talvarid, mais il est très rapide et très bon tireur. Mélancolique en temps normal, il donne tout en combat – manière pour lui d'oublier ses doutes existentiels.

CM : 15. Compétences – Combat 15 (tir, armes de contact) ; Agilité 15 (discrétion, escalade) ; Pilotage 10 (autos) ; Sciences 5 (mécanique) ; Connaissances 15 (survie, orientation) ; Communication 5 (persuasion) ; Social 5 (jeu) ; Artisanat 10 (bricolage) ; Artistique 10 (chant)

Équipement – fusil AMAG .20 de haute précision, fulgurant d'appui, hache de bataille + vibreur, armure talvarid, twinscreen renforcé, petit véhicule tout-terrain

Wilson Chengde, contrebandier légendaire

De ses jeunes années à Los Angeles, personne ne sait grand-chose, sinon qu'il a sans doute bossé pour les Tongs et qu'il a quitté la Terre précipitamment. Le reste de sa carrière, auprès du clan Cirtan, est nettement plus connue – et météoritique. En quelques années, lui et son vaisseau, le *Casey Jones*, sont devenus des légendes : quelle que soit la cargaison, la destination, le commanditaire ou le délai, il livre !

Humain de stature modeste (170 cm pour 70 kg), il prend soin de son apparence d'eurasien et s'habille toujours de costumes atalen de grand style. Ce n'est pas un bagarreur, mais quelqu'un qui cherche la négociation à tout crin, même quand ce n'est pas raisonnable, d'ailleurs...

CM : 18. Compétences – Combat 13 (tir, esquive) ; Agilité 8 (discrétion, déograv) ; Pilotage 18 (subluminique, avions) ; Sciences 13 (hypermécanique) ; Connaissances 18 (astrogation, gestion) ; Communication 13 (éloquence, drague) ; Social 18 (marchandage, information, survie urbaine) ; Artisanat 8 (joaillerie, bricolage) ; Artistique 8 (comédie, danse)

Équipement – combinaison « Duelling » camouflée dans ses vêtements ; Twinscreen renforcé, *Kerbenathan*

**Strikeforce Or
(Golden Strikeforce) :**

Considérée par beaucoup comme un refuge pour hippies et autres doux utopistes, elle fait surtout dans le domaine de l'espionnage, de l'information, de la négociation et de l'infiltration.

- **Division Alpha** – Une des plus anciennes unités, c'est un des derniers refuges pour gens calmes et non-violents. On y trouve pas mal de diplomates au chômage. Environ 300 membres. Chef : Thrindar Erission, avec l'aide d'un conseil de cinq membres démocratiquement élus par la division.
- **Division Lords of the Backstage** – Spécialistes ès musique et événementiels divers, ils sont aussi très doués pour les missions en milieu urbain. Environ 7 200 membres. Chef : Mordred Steel.
- **The Black Knights** – Spécialisés en cambriole et espionnage avec pour seule règle : pas de sang sur les mains. Environ 150 membres. Chef : Sorvalan Erijar.

**Strikeforce Platine
(Platinum Strikeforce) :**

Les mêmes qui prennent la précédente pour une bande de babas prétendent que la Strikeforce Platine en est la version « bienvenue dans le monde réel ». Il est vrai que les missions sont un peu les mêmes, sinon qu'elles impliquent un danger potentiel. On y trouve aussi des unités spécialisées dans l'intendance.

- **Division Locusts In Flight** – Autres spécialistes dans le cambriolage et l'infiltration, en constante rivalité (chevaleresque)

avec les *Black Knights*. Environ 200 membres. Chef : Tervyr Erijar.

- **Division Hawklords** – Tarés de l'aviation, nommés auparavant *Angels of Death* avant qu'un groupe de la Strikeforce Noire ne conteste. On ne peut pas discuter avec ces gens-là ! Environ 1 200 membres. Chef : Hurricane DeRiggan.

**Strikeforce Acier
(Steel Strikeforce) :**

C'est ici qu'on trouvera les premières « vraies » unités de combat ou, à tout le moins, spécialisées dans l'action directe. Le maître mot y est « violence contrôlée ».

- **Division Mindcriminals** – Arcanistes, occultistes et autres experts en paranormal ; un des plus grands groupes organisés d'Arcanistes de la Sphère. Environ 600 membres. Chef : Hiriël Lerissiniel (qui n'est pas une Eylwen).
- **Diehard's Hunters, Division ACCES** – Techniciens en systèmes de sécurité dont la devise est : « *ACCES will give it to you* ». Environ 950 membres. Chef : Fatima Lightning.

**Strikeforce Rouge
(Red Strikeforce) :**

On rentre ici dans le domaine du brutal : les vraies unités de combat, avec du matériel qui fait mal.

- **Soldiers of the Night, Division VR Onslaught** – Ce groupe n'admet en ses rangs que des nyctalopes. La *VR Onslaught* en elle-même est une force d'action rapide. 35 membres. Chef : Major Night.

- **The Pumpkinmen** – Division folklorique s'il en est, avec leur « fête nationale » le 31 octobre et leur fameux cri de guerre : « Into Pumpkins ! » On pourrait résumer leur utilité en précisant que ce sont des dangers publics, genre kamikazes, mais en pire. Environ 120 membres. Chef : change en moyenne toutes les semaines et tout le monde s'en fout.

- **Division Hot 'n' Heavy** – Appelée aussi Division *Red Lights*, ou *Acacia Avenue*, à cause de la forte proportion de gent féminine dans ses rangs et sa spécialisation dans les missions de charme (qui finissent mal, en général). Environ 150 membres. Chef : Leeloo Orgasma.

**Strikeforce Noire
(Black Strikeforce) :**

Amis bourrins, bonjour ! Avec la Strikeforce Noire, on passe au-delà du domaine du simple brutal pour entrer dans le monde merveilleux du dommage collatéral massif. En clair, les unités de choc, de première ligne et de dommages irréversibles à l'environnement planétaire.

- **Division Bloodreign** – Bande de fous très dangereux, convaincue que la Dame de fer doit régner sur la Sphère. Environ 200 membres. Chef : Jorg Sturmheller.
- **91. Celtic Frostbite Zürcher Divizion** – Pas moins dangereuse que ses consœurs, « la 91^e » est la plus folklo, avec son patois incompréhensible : le « Zuercherduetsch ». Environ 70 membres. Chef : Urs Steffisburg.

troniques sur la plupart des mondes de la Sphère, le numéraire est rare et, de fait, peu recherché. On évite les bijoux, qui, bien que potentiellement intéressants, ont souvent une charge émotionnelle qui attire plus d'ennuis que d'argent.

ROBERT, IL EST PAS GRADÉ

La Dame de fer ne reconnaît aucun grade, au sens militaire du terme, mais compte néanmoins cinq rangs : on y entre comme **Suivant**, très exceptionnellement comme **Chevalier** (ce n'est

accordé que dans de rares cas et comme reconnaissance d'ancienneté dans un autre groupe de la Coalition mercenaire) ; les rangs suivants sont **Leader**, **Prince** et **Seigneur** (réservé aux dirigeants de la Compagnie ; voir plus loin).

Ces rangs sont attribués pour récompenser des réussites, des actes de bravoure ou de dinguerie spectaculaire, voire des deux ; plus rarement par ancienneté (surtout dans les unités non-combattantes). Ils donnent droit à une meilleure solde (500\$ de plus), mais n'ont pas valeur de hiérarchie : un Leader n'est pas le supérieur d'un Chevalier ou d'un Suivant ; en ce

sens, ce sont plus des titres de chevalerie que des grades. Ils impliquent par contre une réputation et une reconnaissance au sein de l'organisation, voire au-delà.

En fait de hiérarchie, l'organisation ne reconnaît que les responsables des différents groupes et sous-groupes – même si au sein des unités, une hiérarchie plus conséquente peut se créer.

La nomination à un rang supérieur se fait sur proposition, soit d'un chef d'équipe, soit d'un membre du rang en question (ou supérieur) ; la décision est prise par les chefs de Strikeforce, en consultation avec la *Spinal Tap*. Il peut également arriver qu'un rang soit retiré, en cas de couille majeure ; ce n'est pas très courant, mais ça s'est déjà vu. Une telle mesure a tendance à faire beaucoup de bruit au sein de la compagnie.

STRIKEFORCES, DIVISIONS ET GROUPES

Officiellement, la Dame de fer est divisée en cinq strikeforces : Or, Platine, Acier, Rouge et Noire – du plus au moins subtil. Dans les faits, c'est un peu plus compliqué, vu qu'il y a un certain nombre d'unités rattachées à aucune strikeforce particulière, quelques unités revendiquées par plusieurs strikeforces et même deux strikeforces officieuses.

Les Borderliners

Officiellement, la division « Q5 Borderliners » est rattachée à la Strikeforce Acier ; si c'était bien le cas dans les premières années de la Coalition mercenaire, l'afflux d'anciens combattants de la FEF au sein de cette division a causé un déséquilibre majeur, cette strikeforce étant plus grande que toutes les autres mises ensemble.

Au final, une des conséquences de la réorganisation de 2243 a été la mise en place d'une structure spécifique aux combattants de la Frontière, les « Borderliners », similaire à celle d'une strikeforce ; la Q5 est devenu l'état-major de cette armée

Design Patterns

Division de la Strikeforce Acier, spécialisée dans l'infiltration informatique, la falsification de données et le Média Blitz ; certains de ses membres ne sont plus sortis de la réalité virtuelle depuis leur engagement. Elle accueille de grands malades de la tête physiquement trop atteints pour s'activer sur les lignes de front. DP a une collection de devises plutôt révélatrice : « C'est celui qui dit, qui est », « l'information veut être libre », « *mind is clay* », « *you know what we say* », etc. Accessoirement, c'est aussi ces braves toqués qui imaginent et produisent les t-shirts et autres gadgets vendus par la compagnie. Environ 700 membres. Chef : Miss Meme.

Nuclear Winter

Tristement célèbre par ses interventions sur Presidium, Neovil et Vetos, Nuclear Winter était une unité spécialisée dans le combat en milieu NBC (nucléaire bactériologique chimique) – ainsi que la mise en place d'un tel milieu. Je dis bien « était », car de nombreuses sources font état du démantèlement de l'unité après « l'incident de Neovil ». La Dame de fer n'a jamais confirmé cette information, ni à plus forte raison ce qui l'a motivée, et Nuclear Winter fait toujours figure d'épouvantail dans la Frontière.

À vrai dire, on trouve toujours des gens pour prétendre que le groupe est une invention de la propagande highlander.

officiuse, toujours rattachée à la Strikeforce Acier pour raisons administratives.

Strikeforce Ultraviolet

Personne ne peut réellement dire si cette unité, spécialisée dans les opérations d'infiltration, de désinformation et de déstabilisation, existe. Les rumeurs les plus fantaisistes parlent d'agents féminins dotés de capacités surnaturelles – similaires à la Police politique highlander. Des experts plus sérieux supposent que ce pourrait être une survivance des services de renseignement de la FEF qui avaient pour nom de code *Markir* – « lumière noire » en atalen.

Dans l'argot de la Frontière, une « overdose d'UV » est une *black op* spectaculaire ; on parle aussi de « UV style » ou « code UV » pour désigner une mission de ce genre.

Division Spinal Tap

Surnommée « Le Dépotoir », cette division n'est rattachée à aucune strikeforce. Elle s'occupe de l'administration générale de la Dame de fer et a très mauvaise presse aux yeux d'un peu tout le monde.

Elle a la réputation d'être spécialisée dans le mélange de documents (appelé un « Spinal Tap Remix »), la perte d'information, la confusion des noms, les retards catastrophiques et les blagues de très mauvais goût ; on prétend qu'il faut rater le test d'entrée pour y être admis. Quand on dit de quelqu'un que « Même à la Spinal Tap, ils n'en ont pas voulu », c'est que c'est un cas grave.

En réalité, la Spinal Tap doit gérer une organisation énorme, composée de cas sociaux éparpillés sur une cinquantaine d'années-lumière de rayon ; le fait qu'elle n'ait pas encore imploré est en soi un exploit. Sa réputation fait qu'on lui envoie effectivement les cas les plus graves, mais, dans la grande tradition de la Dame de fer, elle parvient à en faire des agents efficaces – souvent en utilisant des méthodes peu orthodoxes. Même les

Division Utopia

Cette division légendaire est en fait une flottille stellaire, rattachée aux Borderliners et composée des croiseurs *QRN Bretzelburg*, *QRN Ruritania*, *QRN Neverland* et du patrouilleur *QRN Liechtenstein*.

mercenaires les plus endurcis y réfléchissent à deux fois avant d'aller secouer un « fonctionnaire » qui a été viré des troupes de choc highlanders pour excès de brutalité...

La 42^e Division

Autre division spéciale, elle n'est pas non plus reliée à une strikeforce. C'est en quelque sorte la police interne de la Dame de fer, chargée d'aller fouiner à gauche et à droite pour repérer les agents Highlanders ou autres infiltrés dans l'Illustre Compagnie.

Ce sont aussi eux qui se chargent de la coordination tactique des actions de la Dame de fer, gèrent les rares bases possédées par la Compagnie et sont responsables de ce qui se passe dans le scénario « La Dame de fer saute sur Trian ». Ce genre de test grandeur nature existe en de nombreux exemplaires et est appliqué un peu au hasard à environ un nouveau sur trois, avec une préférence pour les gens qui pourraient avoir des rapports avec l'ennemi, à savoir des anciens militaires, ou des gens ayant des attaches en Fédération des hautes-terres, ou des journalistes, etc.

En gros, ce sont aussi des cas graves ! Composés de groupes de combat aux noms exotiques, tels *Plan Orsec*, *Milliway's*, *Arthur Dent* ou *Improbabilité Infinie*, ils adorent mettre en scène des trucs hallucinants, histoire de foutre le bordel et de repérer ainsi les espions éventuels. Ils possèdent une impressionnante panoplie d'accessoires pour effets spéciaux grand-guignolesques et spectaculaires ; beaucoup viennent des milieux du spectacle.

NABOTS ET BOUFFONS

Il existe deux autres grades au sein de la Dame de fer. Le « Nabot de la Dame de fer » (*Gnome of the Iron Lady*) désigne des cas graves qui, par leur bêtise, arrivent à faire échouer une opération

d'une manière particulièrement grave et dramatique. Il est souvent accordé à titre posthume. La *Spinal Tap* dans son ensemble a plusieurs fois gagné le trophée.

Les « Bouffons de la Dame de fer » (*Jester of the Iron Lady*) sont élus tous les ans par vote populaire auprès de l'ensemble des membres de l'Illustre Compagnie, sur recommandation. C'est bien évidemment le 1^{er} avril, « fête nationale » de la Dame de fer, qu'a lieu la cérémonie de décoration du Bouffon de l'année. Cette distinction récompense le ou les cas graves qui auront fait le plus rire tout le monde. La *Spinal Tap* dans son ensemble a aussi plusieurs fois gagné le trophée. Parfois, elle a même remporté les deux !

LES SEIGNEURS DE LA DAME DE FER

Une des caractéristiques surprenantes de la Dame de fer est son ostensible absence de chefs. Il est possible qu'il y ait une structure de commandement globale à l'organisation (notez que j'ai écrit « possible » et non « probable »), mais elle n'est pas rendue publique.

Semi-officiellement, la Dame de fer est dirigée par ses Seigneurs (*Lords* ; toujours masculin), mais personne ne les a jamais vus. On ne s'étonnera pas qu'une foule de rumeurs tournent autour de ces Seigneurs, notamment qu'il s'agit des fondateurs originels de la compagnie, clonés, préservés en cryogénie, téléchargés dans un ordinateur central, voire rendus immortels par un rituel mystique impliquant des Sacrifices Inavouables (à base de jeunes vierges et de café).

L'hypothèse la plus vraisemblable est que ce soit un gros cirque, dans le meilleur des cas pour détourner l'attention des vrais dirigeants ou, dans le pire des cas, pour camoufler leur absence.

Les agences de renseignement de la Sphère sont néanmoins d'accord pour dire qu'il existe au moins deux structures de commandement : l'une s'occupant de la logistique et des opérations de piraterie (nom de code « Jack »), l'autre étant plus une coordination militaire (nom de code « Malcolm »). À peu près tout le monde s'accorde à penser que ces deux structures ne se parlent pas très souvent...

LES VAISSEAUX

Le fonds de commerce de la Dame de fer, c'est quand même la piraterie spatiale. C'est pourquoi une grande partie de sa structure interne s'organise autour de vaisseaux spatiaux.

Dès ses débuts, la compagnie a mis en place ce qui a fini par devenir une doctrine organisationnelle : l'utilisation de

vaisseaux, en tant que bases mobiles et indépendantes. Cette base est assistée par une flottille de petits appareils, le plus souvent embarqués ; elle n'est que rarement utilisée en unité de combat de pointe, car trop importante pour être risquée inconsidérément.

LA DAME DE FER

Le vaisseau-mère éponyme de l'Illustre compagnie est donc une *Battlestar*, datant des premiers siècles de la Guerre stellaire. Son nom originel était *Dagar Angwen*, la guerrière d'acier ; le fait qu'*Arangwen* puisse se traduire par « dame de fer » n'a pas pu échapper à des personnes sorties d'une culture eyldarin.

Considéré comme largement dépassé à la fin de la Guerre stellaire, il avait été affecté à la protection de systèmes stratégiques de la Première couronne. Avec la fin des hostilités, il a été partiellement désarmé et mis au rebut dans une base astéroïdale ; au cours des siècles, il a parfois servi de site d'entraînement pour la *Belkamil*. Son grand âge et ses capacités offensives réduites avaient justifié des mesures de sécurité minimales.

Lors de sa seconde carrière active, la Dame de fer a longtemps été sous-exploitée : il a d'abord fallu se familiariser avec l'engin, puis remettre en fonction tout ce qui avait été désactivé (au hasard, l'armement principal), le tout avec un équipage aux compétences discutables. On estime qu'à la fin de la campagne d'Ostarwen, elle n'était encore opérationnelle qu'à 70%.

Pendant longtemps, cette doctrine n'a concerné que le vaisseau-mère de la Dame de fer. Cependant, depuis le début des opérations militaires en FEF, de nombreux vaisseaux de fort tonnage sont venus s'ajouter à la flotte de la compagnie. Quelques-uns sont des unités de combat : d'anciens croiseurs de l'*Arlauriëntur* et une poignée d'unités volées aux Highlanders, plus quelques curiosités, souvent des épaves récupérées et retapées à la diable.

La plupart, cependant, sont des engins civils reconvertis. Dans ce domaine, l'inventivité des ingénieurs de la Dame de fer n'est plus à prouver – pas plus que leur absence totale de sens commun. On ne compte plus les variantes de cargos ou de navettes, parmi lesquelles :

- **S-Boot** – ces navettes aux propulseurs démesurés sont conçues pour amener une (petite) cargaison le plus rapidement possible en un point donné. En combat, les S-Boot sont principalement utilisés pour des missions commandos ponctuelles ; leurs capacités offensives intrinsèques sont très limitées, voire nulles.
- **U-Boot** – on désigne ainsi des vaisseaux furtifs ou équipés de contre-mesures électroniques. En général, l'idée de « contre-mesure électronique » rime souvent avec « quantité invraisemblable de matériel qui brouille tout et le reste, dans le désordre et en multidimensions ». Le défaut étant que, bien souvent, la signature d'un tel engin est plus visible

Depuis, le vaisseau a subi de nombreuses modifications, modernisations et réorganisations – certaines très profondes, surtout après avoir échappé de peu à la destruction totale en 2119. Une chose est sûre, la Dame de fer n'est plus réellement une *Battlestar* : son rôle n'est pas celui d'une unité de combat de première ligne. Même si elle garde des capacités offensives et (surtout) défensives hors du commun, c'est à la fois un centre administratif et un symbole. Elle dispose par contre d'un équipement électronique et de communications de premier ordre.

Certains prétendent que le vaisseau est doté d'une vie propre et que c'est de sa propre initiative qu'il a fait le saut hyperspatial qui l'a sauvé en 2119. Comme ce genre d'histoire flotte autour de tous les vaisseaux qui ont un peu d'histoire – et, dans la Sphère, ça en fait un paquet ! – personne n'y accorde beaucoup d'attention.

Il semble que la *Belkamil* a essayé plusieurs fois de récupérer l'engin, sans grand succès. La dernière tentative du genre, en 2265, a même été filmée dans son intégralité par la 42^e, puis largement diffusée sur le répla.

que si le bouzin était éteint. Il existe des croisements S-Boot/U-Boot, appelés avec à propos SU-Boot.

- **Itanos** – capables de salves gigantesques, ce sont le plus souvent des cargos avec un équipage minimal et une quantité indécente de lance-missiles. La méthode a plusieurs défauts : l'absence de toute défense crédible, le côté mono-tâche et mono-usage et l'efficacité discutable, notamment d'un point de vue économique (les munitions coûtent souvent deux ou trois fois plus que le vaisseau seul). D'un point de vue offensif, par contre, ça fait peur à tout le monde.

Souvent, un vaisseau donné est le siège d'un groupe de combat ou d'une division ; il est plus rare que plusieurs divisions se partagent le même vaisseau. Les estimations les plus fiables accordent à la Dame de fer entre 200 et 300 vaisseaux-bases, mais il est très difficile d'affiner cette projection. D'une part, cela change souvent ; même si les vaisseaux ne sont pas exactement un bien de consommation courante, il arrive qu'une unité change de main, se fasse détruire, ou qu'un groupe décide de garder un vaisseau capturé. D'autre part, les modifications subies peuvent parfois modifier radicalement la signature visuelle d'une unité – certains groupes jouent même là-dessus pour passer inaperçus.

LA DAME DE FER A UN GROS CULTE

Comme il a été fait allusion dans le livre de base, il existe une véritable religion autour de la Dame de fer. Les origines en sont très incertaines. La théorie la plus courante veut que le vaisseau *The Iron Lady* ait gagné une personnalité auprès des membres d'équipage, d'où la naissance d'expressions comme « Que la Dame de fer nous garde ! ». Plus tard, c'est cette personnalité qui a été divinisée.

La Dame de fer est considérée comme la Reine des Mondes et de l'Espace Entre Ceux-Ci. C'est aussi une représentation de la Liberté, une liberté individuelle totale, loin des préoccupations politiques et morales. Elle fait le bien et le mal, mais le mal n'est qu'un but pour un bien ultérieur. Si elle pousse les êtres à la guerre, c'est pour qu'ils puissent se créer leur espace de liberté. Somme toute, c'est plutôt une divinité bienfaitrice, quoiqu'un peu fantasque. On pourrait la comparer à un croisement entre le dieu abrahamique (mi-bienveillant, mi-guerre sainte) et la Fortune gréco-latine (côté aléatoire) – avec une bonne dose de Coyote/Loki.

Le Culte de la Dame de fer ne reconnaît qu'un sacrement : le baptême, par lequel on est admis au sein des fidèles. Il n'existe

qu'une cérémonie : l'Assemblée, pendant laquelle les fidèles se réunissent pour chanter quelques chants sacrés bizarroïdes en se bourrant la gueule à l'alcool de synthèse. Pour le reste, on rencontre un certain nombre de pratiques locales, variantes ou extensions des deux susnommés. À noter que le Culte ne connaît ni hiérarchie, ni chefs spirituels, ni même de prophètes. Il existe quelques écrits plus ou moins sacrés, à côté desquels le *Principia Discordia* fait « Bibliothèque rose ».

Les représentations de la Dame de fer sont féminines. La plus classique s'apparente aux divinités hindoues multi-bras, en jean's et perfecto, le visage très stylisé, tenant dans le plus grand désordre des flingues, des dagues, des haches, des cannettes de bière et des guitares électriques.

Environ 60% des membres de la Dame de fer sont vaguement affiliés à ce culte : ils en utilisent des expressions, voire quelques prières, pratiques ou cérémonies. Environ un quart de ces pratiquants sont des baptisés. On les trouve principalement (60%) dans la Strikeforce Noire.

ÉCONOMIE PIRATE

Si la piraterie ne rapportait pas d'argent, personne n'en ferait. Bon, probablement pas personne : prendre d'assaut des vaisseaux marchands a son charme, mais moins que prendre d'assaut des vaisseaux marchands et revendre à bon prix leur cargaison. La question est, comment se faire des sous avec la piraterie ?

Contrairement à son pendant terrien semi-léger, dans les Caraïbes de l'ère pré-industrielle, le commerce stellaire implique assez peu de transports de matières précieuses. La piraterie s'apparente donc plus à un commerce traditionnel, avec la différence que les marchandises sont acquises de façon légalement discutable. Du coup, comme pour le com-

LA DAME DE FER LIVE

La Dame de fer est une organisation très rock'n'roll. Non seulement par ses origines ou ses influences, mais également parce qu'un grand nombre de ses membres officient dans un, voire plusieurs groupes musicaux (dans un sens très large du terme).

Comme un peu tout ce qui vient de la Dame de fer, la production musicale est typique de la loi de Sturgeon : 90% est de la daube et il n'y a pas de garantie que le 10% restant n'en soit pas également. À vrai dire, la principale qualité musicale qu'on puisse reconnaître en masse aux groupes issus de la Dame de fer, c'est l'enthousiasme.

Néanmoins, même en prenant une hypothèse très basse, 1% de beaucoup, ça fait une impressionnante quantité de groupes de bonne

tenue. Certes, les musiciens ferreux donnent plus dans la reprise que la composition originale, ils forment cependant un vivier de talents d'où sont sortis, ces deux derniers siècles, une foule de stars.

Les grands groupes médiatiques se méfient comme de la peste des musiciens-pirates. Si leur talent est bien souvent réel, leur image de marque implique parfois des avis de recherche internationaux pour terrorisme, piraterie, tapage nocturne et actes de débauche divers. De plus, organiser une tournée internationale avec un ou plusieurs criminels recherchés crée des complications administratives. Enfin, il faut compter avec un entourage plutôt remuant : les concerts qui se terminent en règlements de comptes ont tendance à refroidir les imprésarios – parfois au sens propre du terme.

merce traditionnel, il faut faire attention à ce qu'on pirate, et où. Même une cargaison aussi banale que de l'eau peut valoir une petite fortune sur une planète désertique ou sur une station spatiale.

Cela dit, on compte deux types de pirates : les nomades et les sédentaires. Les premiers sont souvent les plus dangereux et les moins scrupuleux : ils ont tendance à frapper vite, fort et partir ensuite très loin. Du coup, ils ne se soucient que peu des conséquences et ont tendance à générer du dommage collatéral.

Le pirate sédentaire, lui, a ses petites habitudes ; en quelque sorte, c'est un fonctionnaire de la piraterie. Bien souvent, le pirate sédentaire donne plus dans l'extorsion que dans l'attaque : on le paye pour ne pas attaquer. C'est aussi quelqu'un qui a une certaine réputation auprès des autochtones, souvent bonne : il lui arrive de donner des coups de main aux navires en détresse et il sait où obtenir les marchandises rares, à des prix défiant toute concurrence ; le sédentaire est une personne de réseaux.

Dans cet esprit, les pirates de la Dame de fer sont, somme toute, plutôt des sédentaires ; leur aire d'action est le plus souvent toute la Fédération des États de la Frontière. Il y a des exceptions : des mercenaires qui arrondissent les fins de mois difficiles en attaquant le cargo isolé ou la station spatiale perdue, par exemple. Ce n'est pas très bien vu et, en cas de plainte des autochtones, les pirates occasionnels pourraient très bien se retrouver en première ligne lors d'une opération coup de poing (ça leur apprendra à avoir l'air désœuvrés) ou victime d'un malheureux « tir ami », pour peu que l'attaque ait eu lieu sur le territoire d'un sédentaire.

Cette dernière option n'est elle non plus pas très bien vue par l'Illustre Compagnie, qui a déjà assez de problèmes comme cela avec les règlements de compte « classiques » entre unités, souvent pour des motifs phénoménalement futiles (et stupides).

CRIME DÉSORGANISÉ

Cela pose bien évidemment la question des relations entre la Dame de fer et les autres organisations de crime organisé. En FEF, ce sont principalement les « clans de l'Ombre » atalen ou eyldarin et les « Guildes fantômes » siyansk ; il existe quelques implantations de mafias terriennes, mais elles sont peu influentes à un niveau global.

Si les relations sont tendues entre les deux groupes, elles sont néanmoins nettement moins mauvaises que ce à quoi on pourrait s'attendre, car ils n'opèrent pas exactement dans les mêmes cercles.

Les organisations criminelles atalen, eyldarin et siyansk sont très actives dans les trafics de matières rares et dange-

reuses (principalement les drogues), l'espionnage et le courtoage en informations sensibles, ainsi que dans les trafics d'influence. En d'autres termes, elles naviguent beaucoup plus près des sphères du pouvoir que le pirate moyen.

Il y a cependant des points de friction : d'une part, les transports de drogue sont une cible de choix pour les pirates audacieux ; d'autre part, depuis les débuts de la Coalition mercenaire, la Dame de fer s'est nettement rapprochée des cercles dirigeants de la FEF.

Néanmoins, aucun des deux groupes ne souhaite prendre le risque de déclencher une guerre des gangs : les clans de l'Ombre ont le bras long et la Dame de fer l'a musclé. Du coup, cohabitation il y a et moult contacts informels permettent de mettre un peu d'huile dans les rouages quand ça coince. Le clan Cirtan est en première ligne dans ce genre de situation.

LA PIRATERIE, ÇA EUT PAYÉ

Reste une question essentielle : d'où vient l'argent de la Dame de fer ? La plus grande partie vient des contrats de mercenariat, celui avec la FEF en tête. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, la FEF a encore une organisation étatique suffisante pour gérer une trésorerie, même s'il s'agit surtout de liens *ad hoc* et peu formels entre les gouvernements planétaires majeurs de la région (Caramer, Kaïldien, Trian depuis 2292, Avadi-Arag jusqu'en 2295, etc.). Les contrats de mercenariat hors du cadre de la Coalition mercenaire forment aussi un fort appoint.

Une part non négligeable de revenus vient de l'accord de non-piraterie signé entre la GIC et la Dame de fer ; ce n'est pas quelque chose sur lequel les deux compagnies aiment à communiquer, même s'ils ont depuis longtemps renoncé à le nier.

Les activités de piraterie en elles-mêmes ne rapportent pas grand-chose ; elles servent surtout d'appoint financier pour les unités. La Dame de fer, dans son ensemble, profite néanmoins des revenus dégagés par le clan Cirtan.

Enfin, il y a les pubs, ainsi que les produits dérivés. Soyons clair : les produits marqués « Dame de fer » sont purement de la promotion et coûtent plus qu'ils ne rapportent directement, ce d'autant plus que la compagnie ne fournit que slogans et logos. Ils ont un impact positif au niveau de l'image, même (ou surtout) si certaines nations les interdisent, pour apologie d'entreprise terroriste. Quant aux pubs, comme mentionné, leur bilan financier n'est pas exactement positif.

Un tel bilan économique explique le repositionnement de la compagnie sur le créneau du mercenariat et les tiraillements culturels qui en résultent.

LES AVENTURES DE LA DAME DE FER AU XXIV^e SIÈCLE

BIDI-BIDI-BOUM !

En 2300, la Dame de fer est à la croisée des chemins. Bon, d'une part, elle a l'habitude et, d'autre part, pour des bandits de grands chemins, c'est un peu normal. Néanmoins, comme cela a déjà été mentionné, les lignes de fractures entre les pirates, les mercenaires, les idéalistes et les touristes commencent à se faire de plus en plus visibles. Pour ne rien arranger, l'incident de Terpendrë (qui n'est pas exactement un événement isolé, non plus), a eu tendance à mettre en lumière ces lignes de fractures et à en faire apparaître d'autres.

MOURIR POUR AVADI-ARAG...

La question des Principautés-unies pose en effet un sacré problème à la Dame de fer, plus encore qu'à la Fédération des États de la Frontière. En effet, moult membres des *Borderliners* sont originaires des Principautés-unies. Pour le moment, seul un petit nombre a quitté la Dame de fer pour rejoindre la mère-patrie, le reste attend un positionnement clair et une résolution pacifique de la sécession.

Le problème est qu'au sein de ces mêmes *Borderliners*, il y a également ceux qui admettent le fait accompli, quelques rares raisonnables qui pensent que les deux nations devraient continuer à travailler ensemble et ceux qui veulent ramener les impudents au bercail, à coups de missiles nucléaires si nécessaire !

Autant dire que Terpendrë n'a pas vraiment eu un effet apaisant sur les esprits et, pour le moment, la *Spinal Tap* fait de gros efforts pour expédier les belligérants les plus bruyants passer leurs nerfs très loin les uns des autres. Ce qui amuse assez peu les Highlanders, qui ont eu droit ces derniers temps à une recrudescence de rencontres avec des pirates énervés.

Les inimitiés sont d'autant plus fortes qu'à la tête des deux groupes, on trouve deux commandants à la personnalité bien arrê-

tée. Livrenil sha-Kikradan est issue d'un clan stellaire atlano-cyl-darin, qui a plusieurs points de chute dans les Principautés-unies et des liens avec le clan Iliarsin. Elle est à la tête d'une petite flottille de Patrouilleurs, rattachés à l'*Atan Herdilian*, un très ancien vaisseau-colonie rafistolé depuis des générations et est considérée comme la meilleure tacticienne stellaire de la Dame de fer (certains de ses subordonnés l'appellent « Honor ») ; on dit même d'elle qu'elle a plusieurs fois refusé le commandement du vaisseau-mère de la compagnie.

Son vis-à-vis est Sharin Mandraen, un baroudeur originaire de Listant ou de Brivianë (personne ne le sait au juste). Il a le douteux privilège d'être le membre de la Dame de fer qui a le plus souvent été capturé par la Fédération des hautes-terres, également celui qui s'est le plus souvent évadé, ainsi que celui qui a occasionné le plus de dégâts à l'ennemi avec le moins de matériel initial (il s'est évadé d'une base orbitale highlander en la propulsant sur un croiseur lourd en approche ; longue histoire).

... OU PAS !

Un autre groupe privilégie le retrait complet de toute ingérence politique, au motif qu'ils veulent bien être des criminels, mais qu'ils ont quand même des standards de décence. De leur point de vue, leur ennemi est la Fédération des hautes-terres ; la sécession des Principautés-unies est un problème politique interne. C'est une tendance que l'on retrouve beaucoup chez les pirates purs et durs, ainsi que chez les idéalistes. Chez ces derniers, cela vient surtout du fait que choisir un camp est au-dessus de leurs forces...

Cette tendance est surtout symbolisée par Thrindar Erisson, chef de la division Alpha et un des derniers membres survivants de la Dame de fer originelle. Ceux qui connaissent bien cet Ataneylda, qui oscille entre sagesse millénaire et immaturité flagrante, se demandent jusqu'à quel point sa position est un attachement aux valeurs premières de l'organisation, un pari stupide et impossible de plus, ou plus simplement la peur de voir son jouet cassé.

Entre les deux, un troisième groupe se dessine, composé des pragmatiques qui sont prêts à tronçonner leur famille proche et leurs animaux domestiques, pour peu qu'ils soient payés pour cela. Dans cette optique, la sécession est juste une question de décor (et de cible).

Dans cette catégorie, fortement représentée en grandes gueules sociopathes, il est difficile de dégager un chef charismatique. À vrai dire, beaucoup de chefs de divisions ou de groupes de combat se verraient en chef d'entreprise mercenaire, traitant d'égal à égal avec les autorités de la FEF.

Vu le nombre de candidats sur le marché potentiel, il est d'ailleurs fort probable que le cours du mercenaire s'effondre vite. Il est également fort probable que certains y aient déjà pensé et songent à réduire la masse des concurrents, ce qui, comme dirait l'agent Vassiliev, ferait entrer la Dame de fer dans une phase extrêmement active.

Dans tous les cas, il est fort probable que la fracture culturelle entre les mercenaires et les pirates s'accroisse dans les prochaines années, sans doute jusqu'à la rupture.

Dans ce cas, il sera intéressant de voir si ce sont au final les pirates ou les mercenaires qui quitteront la compagnie. En d'autres termes, si la Dame de fer devient une compagnie purement mercenaire ou repart, sur une bien plus petite base, vers ses aventures pirates.

LA DAME DE FER AURA TA PEAU !

Vous savez maintenant un peu tout ce qu'il y a à savoir sur la Dame de fer, ou peu s'en faut. Reste à savoir qu'en faire.

Avant toute chose, il faut bien comprendre un truc : dans l'absolu, la Dame de fer est une organisation de persos. Je veux dire par là qu'elle semble remplie de gens ayant le même genre d'idées foireuses que le PJ moyen : les plans débiles qui impliquent des déguisements idiots, des diversions thermonucléaires, une approche de l'ingénierie sociale qui n'est pas sans rappeler la Sovtech, des coups de bol radicalement hors statistique et, pour finir, un « plan flèche rouge » (on défonce et on tue tout le monde). En termes choisis, on appelle ça des tactiques non conventionnelles.

Évidemment, dit comme ça, ça ressemble à l'endroit idéal pour parachuter vos cas sociaux préférés : ils ne vont pas dépareiller. C'est la méthode la plus simple. Après, le déhemme vicieux peut jouer l'escalade de la terreur en envoyant les personnages se fader des missions de plus en plus absurdes ; c'est surtout valable si on joue la Dame de fer à son « époque héroïque » (avant la fin de l'invasion de Trian, vers 2291-2292). Une autre approche consiste à montrer le schisme grandissant entre les différentes

factions de l'organisation, jusqu'à ce que les persos choisissent un camp (ou changent d'air).

Mais la seconde option consiste à faire de la Dame de fer, non pas des alliés, mais des adversaires. Avec des personnages highlanders, c'est ce qu'il y a de plus facile, mais pas seulement. Le groupe peut se retrouver impliqué dans l'indépendance des Principautés-unies et, du coup, avoir à faire avec quelques mercenaires de mauvais poil. Ou se lancer dans le commerce interstellaire et se retrouver avec une horde de pirates sur le râble. Ou fricoter avec des clans de l'Ombre opposés au clan Cirtan. Ou, plus simplement, gagner un statut de dommage collatéral. On peut aussi jouer des marchands indépendants highlanders liés à la Nueva Tortuga, basés dans les Principautés-unies et qui se retrouvent au mauvais moment, au mauvais endroit, mais ce serait pousser. Un peu.

En résumé, la Dame de fer est un groupe brutal, imprévisible, parfois comique (surtout vu de loin) et toujours dangereux – surtout pour lui-même.

LA DAME DE FER SAUTE SUR TRIAN

UN SCÉNARIO VIRIL, MAIS CORRECT

« Mais ?... » Arin est plutôt vive d'esprit, mais là, elle rate quelques cycles. À sa décharge, elle est la première à réussir à dire quelque chose.

— « C'est pas la bonne adresse ! Attendez... »

L'injonction de Jorge arrive un peu trop tard : la navette a déjà filé. Un bref silence, qui prend fin avec des bruits de pas lourds et menaçants, puis une silhouette massive se détache dans l'encadrement d'une arche.

Le Rowaan qui leur fait face est encore plus massif que la normale : deux mètres et beaucoup de poussières, une armure

d'assaut et à la main, un bâton d'escrime qui aurait pu servir de mât à un voilier de plaisance. Si personne ne lui tire dessus, c'est bien parce que tout le monde croit d'abord avoir affaire à une *landmate* d'assaut et que personne n'a d'armement antivéhiculaire.

— « Salut la bleusaille ! *Leader* Ivanov Dogowsky, chef de la Rigidus. C'est vous les nouveaux ? »

L'annonce est accueillie par un chœur de « Euuuhhh !... » qui fait retomber les oreilles du Rowaan.

— « Eh ben, y'a du boulot ! »

A lors voilà vos joueurs qui veulent s'engager dans la Dame de Fer. Fort bien, mais en sont-ils dignes ? Parce qu'on a beau être une compagnie pirate, on n'en a pas moins des critères de sélection. En gros, l'idée est de voir ce que valent les persos dans une situation imprévue, sans pour autant les mettre en réel danger. Ainsi, les grosses têtes de la 42e Division, dont le sens de l'humour douteux n'est plus à démontrer, ont mis au point un petit scénario bien rodé pour accueillir la bleusaille : l'Opération Psychose !

Ce scénario est prévu pour de trois à six personnages, tendance pas trop excités, cherchant à entrer dans la Dame de fer.

Sur une idée originale de Croc.

PSYCHOSE PHASE 1 : ON APPÂTE

Donc, entrer dans la Dame de fer. Soit.

Après le cirque habituel pour mettre la main sur un responsable (ha ! ha !), rendez-vous est pris ; appelons ce responsable Dominic Schultz, pour plus de facilité. Une franche discussion autour d'une bonne bière, dans un salon privé du pub local, et Schultz décide de prendre les personnages à l'essai dans son unité de la division *Locusts in Flight* (*Strikeforce* Platine).

Suivent quelques rames de paperasse diverses et les personnages obtiennent une promesse d'engagement signée. Schultz leur donne rendez-vous le lendemain, avec armes et bagages, dans un coin paumé du starport et à une heure impossible, histoire de créer un climat favorable. À l'heure et au lieu dit, décrivez aux personnages un embarquement plus ou moins clandestin à bord d'une petite navette anonyme, pilotée par un type, genre « vieux routard de l'espace peu causant ». Vous pouvez

également décrire un engin un tantinet élimé, qui semble tenir au scotch de plomberie et à la résine époxy, ainsi qu'un équipage déjanté, s'engueulant par interphone sur les trajectoires hyperspatiales, la musique ou même le nom du vaisseau.

Mis à part un décor pour film-catastrophe des années 1970 (Leslie Nielsen en option), voyage sans histoire pendant dix-huit heures, avec rapide passage en hyperspace, puis arrivée dans un gigantesque cargo de classe « *Helena* » (200 000 tonnes). Les persos sont largués dans un hall d'accueil pas triste, décoré dans le style Bauhaus goth, frappé des armes du Groupe de Combat *Rigidus Cadaver*, *Strikeforce Rouge* !

CHÈRE MAMAN, JE SUIS BIEN ARRIVÉ, MAIS...

C'est le moment que choisissent sans doute les persos pour paniquer : tout le monde parle en même temps sur le thème « y'a eu gourance ». Au bout d'un moment, le *Leader* Ivanov Dogowsky sort de sa poche un communicateur portable d'un demi-kilo et

commence à conjurer les écrans holos. Après une demi-heure d'un cirque impliquant de compulsurer plusieurs fois leurs accréditations, leur ordre de marche, les formulaires de vol et beugler « Ah les cons ! », la confirmation tombe : il y a effectivement eu gourance.

C'est la bonne nouvelle.

Le leader, avec un air mi-courroucé, mi-ennuyé, se tourne alors vers les persos :

Le Leader : « Désolé, ces nazes de la *Spinal Tap* se sont broutées dans l'affectation ! Ils ont confondu le *Leader* Dominic Schultz de la *Locust in Flight* avec not'boss, le *Leader* Domingo Schutz, de la *Creative Mayhem*. Mais ne vous inquiétez pas, on va s'arranger pour vous remettre tout bien comme il faut ! Ça prendra trois petites semaines, alors, en attendant, vous restez avec nous.

Ça tombe bien, on doit faire un assaut sur Trian dans deux semaines. Vous nous filerez un coup de main. »

Fin du premier acte ; rideau !

LE PARCOURS DU CON BATTU

Le principe est simple : dix épreuves, chacune basée sur un certain talent, avec une difficulté. Les épreuves avec une étoile (*) impliquent un risque : en cas d'échec, le perso se fait « tirer dessus » (Tir 8) ; s'il est touché trois fois, il est considéré comme « mort » et perd 10 points par épreuve restante (celle où il est mort incluse).

À la fin des épreuves, on additionne les Marges (réussite et échec), et c'est le plus haut qui gagne. Il faut savoir que le combattant moyen de *Rigidus Cadaver* aligne 80 points, le plus mauvais 65 et le meilleur (le *Leader*) 100.

Note : pour accélérer les choses, le déhemme peut également choisir d'additionner les scores en esquive, tir, discrétion, acrobatie, la meilleure des compétences de Pilotage et les réflexes.

Les épreuves sont :

1. **Le pont de lianes** – ambiance jungle, un précipice sans fond traversé par un pont de liane brinquebalant. But : traverser le plus vite possible. En cas d'échec critique, le personnage fait une chute de trente centimètres sur le trompe-l'œil (**Agilité +5**).
2. **La corde de Tarzan** – toujours dans la jungle, toujours un précipice ; seule façon de traverser : se balancer à une liane (**acrobatie**).
3. **Les sentinelles** – en vue d'un camp retranché, il s'agit d'entrer discrètement, sans se faire repérer par les sentinelles (**discrétion** ; si le jet est raté, le perso se fait tirer dessus).
4. **Le plancher truqué** – le personnage entre dans un temple et doit éviter les détecteurs de mouvement (**discrétion -5**).

5. **L'araignée géante*** – une grosse araignée robotique descend du plafond et tente de griffer le personnage avec ses grosses papattes poilues ; elle a une petite cible sur la tête : toucher la cible stoppe l'araignée (**tir -5**).

6. **Le Far West*** – en passant une porte, le personnage se retrouve dans une ville western ; en face de lui, un tueur le défie. Au loin, un harmonica. (**Réflexes**)

7. **Le saut en parachute** – le personnage arrive en haut d'un canyon. Un harnais antigrav est posé non loin. S'il rate son jet, il passe à travers le sol holographique et le système se déclenche automatiquement ; non, ce n'est pas un vrai antigrav, non plus (**déograv**).

8/9. **Mad Max I et II** – Le personnage arrive dans un décor de ville en ruine ; il a le choix entre trois simulateurs véhiculaires (**moto, voitures** ou **antigrav**) et doit se défendre en situation de combat (**armes lourdes**).

10. **Le karatéka** – En vue de la sortie, le personnage doit affronter un petit asiatique à l'air retors ; il s'appelle Shinzo Toruka et est mécano ; si les persos lui font des bricoles, il pourrait revenir leur faire une grosse tête plus tard. (**armes naturelles -5**).

Les persos partent les uns après les autres à 5 minutes d'intervalle ; pour plus de facilité, décrivez chaque épreuve et faites lancer les dés à tous les joueurs en même temps. Pour l'occasion, on leur a rendu leurs armes, réglées de telle manière qu'elles puissent faire réagir les capteurs des cibles. Ils n'ont droit qu'à une seule arme de tir et pas d'arme de combat rapproché.



PSYCHOSE PHASE 2 : ENTRAÎNEMENT

Toute personne ayant accompli un jour ou l'autre une période militaire pourra à ce moment se rappeler ses « meilleurs » souvenirs de casernes, c'est pour la bonne cause ! En effet, à partir de ce moment, les persos seront considérés comme appartenant au Groupe de combat *Rigidus Cadaver*. Les autres peuvent improviser, en se rappelant que la Dame de fer est une compagnie mercenaire pour cas sociaux déjantés et que, pour le coup, l'ambiance est plus dans le style *Les Charlots bidasses* que *Full Metal Jacket*.

Premier mouvement : passage par la sainte-barbe, non loin des hangars, où on leur prend tout leur matos à caractère vaguement offensif. Pas la peine de ruser, le seul truc qui pourra passer au travers d'une fouille pareille, c'est un canif, un poing américain ou, à la rigueur, une micro-arme. Le tout sera mis sous clé et gardé en permanence par deux gros-balaises-pas-causants. Je ne vous donne pas les stats, ça évitera que les personnages essayent de les caler.

Ensuite, Dogowsky les prendra les uns après les autres dans son bureau, pour leur poser tout un tas de questions indiscrètes : expérience du combat, profession avouée, profession pas avouée, loisirs, etc. Puis, il leur parlera du règlement de bord, qui se traduit en trois mots : « Faites Pas Chier ! » En gros, pour les bastons, y'a plein de salles d'entraînement pour ça : il existe même une forme de duel rituel, très impressionnant, mais non létal. Les armes sont interdites dans tous le vaisseau, à part le sas d'entrée et la sainte-barbe. Les sec-

teurs d'accès réservé sont la salle des machines et la passerelle. Pour le reste, « vous verrez bien. »

J'AI RATÉ LE DERNIER TRIAN

Le scénario étant prévu pour se dérouler en 2290, Trian est encore une planète en guerre ; le problème est que, dès 2292, ce n'est plus le cas. Donc, si votre partie se déroule après 2290–2291, il va falloir trouver un autre coin pourri avec des Highlanders dessus pour y balancer les persos.

Vilidar, qui est un peu dans le même cas que Trian (planète de la FEF en partie occupée par les Highlanders), est une bonne candidate. Sinon, on peut jouer vicieux et, après 2296, situer l'action dans les Principautés-unies et remplacer la Légion étrangère highlander par des mercenaires au service des séparatistes.

L'ÂGE DES CASERNES

Après cette entrée en matière, on les présentera à leurs petits camarades de jeu (voir à la fin) dans la grande salle de la cafétéria du vaisseau. Les persos ont tout intérêt à faire preuve à ce moment d'un minimum de sens de l'humour bidasse, sans pour autant se laisser marcher sur les pieds : on baigne ici dans une ambiance d'un machisme qui ferait reculer un gang *latino* surhormoné un samedi soir.

À ce sujet, les demoiselles (pas que, mais surtout) feront surtout l'objet de quolibets, dont le sujet principal est la taille des attributs virils de l'interlocuteur et son aptitude à les utiliser. Le mieux reste encore d'envoyer une Vanne +2 au grossier personnage, voire (dans les cas limites), transformer le *corpus delicti* en *casus belli* par un coup de talon bien appuyé et déclencher ainsi un début de bagarre dans la caf'. Légalement, c'est Mal ; socialement, ça veut dire « bienvenue chez nous ! »

Le soir venu, le réseau local du vaisseau leur fait parvenir tout un tas de messages, parmi lesquels une présentation multimédia du groupe et du vaisseau, d'une ringardise assumée façon discothèque de province des années 1980, un certain nombre d'informations administratives et l'horaire du lendemain. Au menu : évaluation de leurs capacités réelles, par une sorte de « parcours du combattant », comportant une dizaine d'épreuves (voir encadré).

À leur (sans doute) grande honte, les résultats des persos seront affichés avec ceux des autres. Même si les persos arrivaient à établir un résultat cohérent, Dogowsky (qui a dû être

LE GROUPE DE COMBAT RIGIDUS CADAVÉR

Formé autour du « *Rigidus Cadaver* » (anciennement « *La Bella Donna de Santiago* »), vieux cargo piraté il y a quelques lustres de cela, c'est un de ces multiples groupes de combat de la *Strikeforce* Rouge qui composent la Division *Creative Mayhem*. Autant dire que ce sont des fous furieux ! Leur spécialité : les attaques-éclair, façon « *V-Duelling* ».

Le groupe en lui-même compte environ 350 gugusses, équipage compris. La section d'assaut du *Leader* (voir encadré à la fin) compte, eux mis à part, 25 hommes, plus l'intendance (variable ; environ 15 techniciens, trois médecins et autres dilettantes). On y compte principalement des Humains ou Atlani. La majorité du groupe est masculine ; on ne compte à peine qu'une vingtaine de filles dans tout le vaisseau.

QUELQUES FOUS DANGEREUX DU RIGIDUS CADAVER :

Leader Ivanov Dogowsky, dit Ivan le Terrible : ce Rowaan a laissé tomber l'aviation, après avoir perdu son sixième appareil. Il a le poil noir surmonté d'une raie blanche au sommet du crâne et porte en permanence (ou presque) une toque soviétique en fourrure (avec le sigle de la Dame de fer à la place de l'étoile rouge) et un sabre cosaque presque authentique (à deux siècles près, on ne va pas chipoter). Il gueule plus fort que tout le monde ; normal : c'est lui le chef. Surtout ne jamais l'appeler « Dog » !

Chevalier Prrajad Shka-Trijd, dit Napo : Karlan *wrisjandri* ayant déserté par cupidité. Il passe depuis un tiers de son temps à s'en réjouir, un autre tiers à le regretter et le dernier tiers à se battre. Méprise un peu tout le monde et ne manque jamais de faire remarquer à ses petits camarades son sens tactique supérieur. Les cheveux noués en une natte ridicule, il a troqué son uniforme pour un treillis classique, avec rangers, débardeur kaki et casquette de *base-ball*).

Chevalier Anouar Mouladin, dit Ben Couscous (surnom à utiliser avec précautions.) : technicien télécom et Highlander dissident, il a déserté de son unité sur Trian pour incompatibilité d'humeur avec ses supérieurs. Petit, un peu empâté et très affable, il sera sans doute le plus accueillant de tous les fous, parlant beaucoup, avec de grands gestes, de Trian et de ses faits d'armes (en exagérant à peine).

Hugo « HS » Scheltenmeier : sujet européen, ancien commando, il s'est fait virer de l'armée pour trafics en tout genre. Grand, barbu et hirsute, avec carrure de bûcheron et tenue du même métal, il a toujours quelque chose à vendre à des prix « imbattables » (surtout des drogues), de bons conseils à donner aux débutants, de rumeurs à colporter, etc.

Janick Faustoli, dit Faust : autre Européen, c'est l'ennemi intime d'Hugo pour des raisons foireuses qui se perdent dans l'histoire du groupe. Il est un tantinet dérangé de la coiffe et boit beaucoup ; il dessoule les veilles de missions, reste à jeun pendant trois jours et passe le reste du temps à voir des araignées partout. Taille moyenne, maigre et halluciné ; il ressemble un peu à un fakir qui aurait mal tourné.

Dairil Lagryra, dite Lady Dynamite : cette jeune Eylwen a découvert, lors d'un stage de chimie, sa passion pour les grosses explosions et les incendies spectaculaires. Depuis, elle se balade toujours avec une double cartouchière de bâtons de dynamite et de grenades (factices). C'est un joli brin de fille, avec ses cheveux bruns bouclés et ses grands yeux bleus, mais toute personne ayant essayé de l'approcher sans précautions, tout machisme dehors, s'est retrouvée avant peu avec un début d'incendie dans sa chambre.

« **Les Sept Nains** » : groupe composé de trois Humains, deux Highlanders et un Rowaan, plus Melidian, le chef. Ce dernier porte en permanence une sorte de poncho qui lui couvre la tête, ne découvrant qu'une infime partie de son visage. La spécialité des Sept Nains (appelés ainsi parce qu'ils font tous au moins deux mètres) est l'attaque de groupe synchronisée (priez pour nous).

Le déhémme imaginatif (et qui n'a que ça à faire) peut s'amuser à en créer d'autres. Enfin, si vous vous sentez l'âme d'un Mesquin-sans-frontières, vous pouvez aussi refiler à d'autres joueurs le rôle d'un ou de plusieurs des psychopathes décrits ci-dessus et les mettre dans la confiance (en fait, seul Faust n'est pas au courant, vu son état de délabrement mental habituel). Je vous assure que ça renforcera l'ambiance, surtout s'il(s) se fait (font) « tuer » dès le départ de la mission, sous les yeux des persos.

ronubardiste, dans une vie antérieure) trichera honteusement pour ramener le tout à un niveau ridicule. Le tout est filmé et retransmis (en léger différé) par le circuit vidéo interne, accompagné par deux des mercenaires déguisés en parodie de commentateurs sportifs, si bien que les persos pourront assister à leurs exploits le soir même (avec ralenti, loupe et remarques sarcastiques), à l'heure du repas dans la Caf'.

Après la douche, le *Leader*, ayant pu reprendre son sérieux, annonce la couleur : entraînement intensif pour tout le monde – intensif et épuisant, genre « 6 h 00–20 h 00 » !

Les deux semaines suivantes peuvent passer rapidement, à moins que les persos n'insistent pour faire une connerie quel-

conque. À la fin de l'entraînement, les personnages gagnent deux points d'expérience, trois s'ils disent explicitement faire des efforts. Dans l'absolu, ça veut juste dire qu'ils ont les peuxoux au milieu de l'aventure plutôt qu'à la fin.

VOTRE MISSION, QUE VOUS NE POUVEZ QU'ACCEPTER...

Arrive enfin le moment tant attendu : l'annonce de la mission ! Tout ce que les persos pourront en apprendre jusque-là, c'est que ça doit se passer sur Trian. Cette planète, actuellement occupée à moitié par la Fédération des hautes-terres

(l'autre moitié est tenue par la résistance, aidée en cela par la Coalition mercenaire), est à l'heure actuelle le champ de bataille le plus actif de la Sphère (si l'on excepte les couloirs du Cepmes).

Les rumeurs les plus folles en parviennent (les collègues des persos se feront un plaisir d'y aller franchement), telle celle-ci : il paraît que les Highlanders ont mis au point de gigantesques bases flottantes, genre *Battlestar*, mais atmosphériques.

Bref, c'est l'heure du briefing. But de la mission : aller frriter une base de communication, tenue par des éléments du 3^e Régiment de la Légion étrangère highlander et situé dans un des déserts froids (genre Gobi) de Trian. Méthode : on envoie une petite navette, on saute à proximité de l'objectif, puis on fonce, on casse tout, on va reprendre le vaisseau, qui

LA RÉSISTANCE (EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE)

Les personnages sont attendus par une quinzaine de résistants autochtones, pour la plupart Atlani (avec trois Eyldar ou sang-mêlé). Ils sont venus avec deux véhicules antigrav de dix tonnes, surtout prévus pour le transport, mais quand même blindés et (légèrement) armés.

Leur boulot, dans cette histoire, était de fournir l'intendance : ils ont quelques armes (surtout des AMAG .20), des armes véhiculaires de rechange et des munitions (de l'ordre de la mitrailleuse lourde), quelques pièces lourdes (missiles sol-air, par exemple), des pièces détachées et du matériel médical ; ils ont aussi des pièces semi-rigides pour armures souples, ce qui peut s'avérer utile. Inutile de dire que tout ce matos est aussi factice que le reste.

Le résistant moyen

Combattant aguerris, probablement avec quelques décennies d'expérience, il (ou elle) parle le galactique avec un accent atalen de la Frontière assez épais (généralement pour camoufler qu'ils ne sont pas tous du coin).

CM : 13. Compétences – Combat 13 (tir) ; Agilité 13 (discrétion) ; Pilotage 13 (antigrav) ; Sciences 3 (mécanique) ; Connaissances 9 (orientation ou médecine) ; Communication 9 (psychologie) ; Social 9 (survie urbaine) ; Artisanat 3 (bricolage) ; Artistique 3 (comédie)

Équipement – fusil AMAG .20, combinaison « Duelling » + plaques semi-rigides, grenades diverses

L'ennemi est bête, il croit que c'est nous, l'ennemi

Précisons que l'Ennemi en question est composé d'autres fous de la Dame de fer et est équipé de ce qui se fait de mieux en matière d'armes-factices-mais-qui-font-comme-les-vraies. Radiants dont la puissance a été réduites à celle de désignateurs lasers, fulgurants à hologrammes, balles à blanc, grenades en plastique ou à gaz, le tout couplés avec des lance-dards empoisonnés, des neutralisateurs soniques et quelques explosifs cachés un peu partout (pour l'ambiance). Les poisons employés font même apparaître des effets secondaires cutanés (affreuses brûlures, coloration pas naturelle, etc.). On emploie aussi des balles à peinture pour simuler les flots d'hémoglobine.

Leur véhicule est muni d'un système provoquant pannes et même un début d'incendie à bord s'il se fait trop souvent toucher par les désignateurs laser des « ennemis ».

En bref, des persos un tant soit peu intelligents et qui gardent la tête froide peuvent s'apercevoir assez rapidement que tout ça, c'est du flan.

se sera posé un peu plus loin et au revoir tout le monde, bons baisers à mardi ! Facile, non ?

Quelques mots sur les adversaires : la Légion étrangère highlander est composée de tout ce que la Sphère peut compter comme psychopathes dégénérés, commandos à la manque et autres accélérateurs (car si un embrayage est une petite pédale de gauche, un accélérateur est une grosse pédale de droite ; on dit aussi « embrayage anglais ») du même acabit (notez que c'est exactement ce que disent les Highlanders en parlant de la Dame de Fer).

Le Leader : « En gros, c'est un peu des mecs comme nous, des mercenaires, sauf qu'ils sont dans le mauvais camp. ».

Une nouvelle tournée de rumeurs sur les atrocités commises par ladite Légion devraient convaincre les persos de s'acheter une capsule de cyanure, sait-on jamais, des fois que.

Au fait, quel sera leur rôle, dans tout ça ? Eh bien, au vu de leurs splendides capacités militaires (ricanements mesquins dans l'assemblée), ils resteront avec les Résistants et l'antenne médicale. Ils devront escorter l'antigrav de secours et l'ambulance pour récupérer les attardés et les blessés lors du retour (histoire de ne rien laisser suspecter aux joueurs, le déhemme aura intérêt à prendre des airs excédés tout au long de la partie, histoire de bien les convaincre que ce n'est pas de sa faute s'ils jouent mal).

PSYCHOSE PHASE 3 : LA BATAILLE

Décollage le lendemain matin, très tôt. L'embarquement se fait dans un bordel général :

Hugo : « Eh Janik, fais gaffe avec ton *Panzerfaust*, râclure ! »

Janick : « Ta gueule eh con ! Quand on se trimbale avec un lance-flamme highlander, on se la coince ! »

Moualadin : « T'as quèq'chose contre les Highlanders, Janick ? Tu veux le voir, mon Radiant B, hein ? »

Le Leader : « Vos gueules, bandes de Karlan ! »

Prrajad : « Tu sais c'qu'y t'dit, le Karlan ? »

Le déhemme comique (ou en panne d'inspiration) peut faire appel à la même navette et au même équipage qu'à l'arrivée des personnages. Tout le voyage, à partir de la rentrée en hyperspace, se fait dans le noir total. Non seulement pour l'ambiance (pénombre, éclairage de secours faiblard, chants gothiques des collègues), mais aussi pour que les ceusses un tant soit peu doués en astronomie ne remarquent pas tout de suite qu'ils ne vont pas à Trian, mais à Kaïldien.

EN PASSANT PAR LA FRONTIÈRE

Chant traditionnel de la Dame de fer, en français, « En passant par la Frontière » est attribué à l'ancien ferreux semi-légendaire Allathin « Picasso » Illaris, originaire de Caramer Laeralis ; ce n'est probablement pas de lui, mais on ne prête qu'aux riches.

Il commence par :

En passant par la Frontière avec mes rangeos (bis)

J'ai marché dans un Highlander

Mais du pied gauche, ça port' bonheur

Ohoho ! Avec mes rangeos !

S'en suit autant de couplets qu'il y a de planètes en FEF, plus quelques-uns pour des stations spatiales importantes ; à vrai dire, il se rajoute des couplets plus ou moins canoniques un peu tout le temps.

La chanson se termine traditionnellement par le couplet suivant :

En passant par Presidium avec mes rangeos (bis)

Je suis dev'nu radioactif

J'ai la lumière dans mon calcif

Ohoho ! Et dans mes rangeos.

Le trajet total dure une bonne douzaine d'heures. Au début, pas mal de gens finissent leur nuit ou jouent aux cartes, certains discutent, d'autres enfin chantent des horreurs à voix basse et grave.

Dès la sortie d'hyperspace et au fur et à mesure qu'on arrive à proximité du point de largage, ça se réveille et on attaque les bons vieux hymnes de ferreux, tels « *Fighting the World* », « *Hallowed be thy Name* », puis « En passant par la Frontière avec mes rangeos », pour finir par un *Rock-U* (charmante coutume consistant à taper du plus fort qu'on peut sur tout ce qui résonne au rythme de « *We will Rock You* ») qui fera vibrer la carlingue.

Le Leader (avec un sourire certain) : « Si les défenses highlanders disposent de senseurs soniques, leurs opérateurs doivent maintenant être fous. Ou sourds. »

INTERCEPTION !

Quelques minutes après l'entrée en atmosphère, une grosse explosion secoue la navette. D'un seul coup, ça ne rigole plus dans la cabine : par des échanges fiévreux et constellés de jargon entre le poste de pilotage et Dogowski, les personnages comprennent que leur vaisseau vient de se faire encadrer par la chasse highlander. Si ça vous fait plaisir, décrivez les deux chasseurs F-36 « Striker » qui leur passent au ras des moustaches, avec un ralenti dramatique, le temps de voir les cocardes highlanders et les gros missiles à l'air méchant.

Du coup, c'est le branle-bas de combat général : pendant qu'une partie des mercenaires essaye d'empêcher Faust d'ouvrir la porte pour avoiner les chasseurs au *Panzerfaust*, les autres préparent en catastrophe le matériel de saut, le tout ponctué par les acrobaties des pilotes, qui tentent d'échapper aux missiles ennemis (inclus les sirènes d'avertissement quand ils se font accrocher au radar). Dogowski ordonne aux personnages d'embarquer dans le véhicule de secours : c'est le premier sur la rampe, d'une part, mais surtout ils n'auront pas beaucoup de chance de largage alors autant que les non-spécialistes partent les premiers, pendant que c'est encore calme. L'ordre est clair : rendez-vous au point de ralliement !

Voici donc les personnages embarqués – de force, si nécessaire – à bord d'un VAB harnaché sur une plate-forme antigrav de saut, prévue pour ralentir leur descente (un peu comme un parachute véhiculaire, mais antigrav). Devant le

nez de leur engin, les portes de la soute s'ouvrent, la navette se stabilise un court instant et les voici catapultés dans le vide !

La descente se fait dans le silence (hormis les hurlements des plus impressionnables) et la ténue clarté de l'aube. Quelques kilomètres plus bas, le désert ; quelques centaines de mètres plus haut, derrière les nuages, une explosion. Plus de contact avec la navette.

DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIES

À part si les persos font les malins avec l'antigrav, l'atterrissage se fera en relative douceur au milieu des sables. Leur engin est équipé du système de positionnement global de la Coalition mercenaire (en partie piraté sur le système highlander), qui leur indique une position à une centaine de kilomètres du lieu de rendez-vous, en plein territoire highlander. Aucun écho hostile dans la région ; c'est la bonne nouvelle. La mauvaise, c'est qu'il n'y a aucun écho ami, non plus.

À partir de là, c'est un peu aux personnages de voir ce qu'ils comptent faire : rejoindre le point de ralliement, tenter de rechercher d'autres survivants (leur radar a indiqué la chute de gros objets) ou rallier la base alliée la plus proche (à 600 km de là). Laissez-les en débattre.

Commençons par l'option « déballonnage » : s'ils fuient sans avoir tenté quoi que ce soit par rapport à la mission, mauvais point ! Ils avaient un ordre et ne l'ont pas suivi, c'est Mal ! Mais bon, ça pourrait être pire, ils pourraient filer chez les Highlanders. Dans tous les cas, ils arriveront à un poste avancé, façon bunker, avec plein de gens déguisés qui vont les débriefer comme il faut.

Rechercher des survivants est un meilleur plan ; ça montre de l'esprit de solidarité et ça, c'est Bien ! À moins, bien entendu, que ce soit pour piller les cadavres... Dans ce cas, les personnages trouveront passablement de tas de métal, à l'apparence vaguement véhiculesque, mais ayant subi une compression à perte, façon « chute libre de plusieurs kilomètres ». Ici ou là, un détail pouvant rappeler un de leurs

anciens camarades devrait les convaincre qu'ils sont les seuls survivants du groupe.

Pendant qu'ils font les zazous dans le désert, n'hésitez pas à pimenter la promenade avec des patrouilles aériennes (les deux chasseurs et/ou des drones de reconnaissance). Tirer dessus provoquera un *crash* fictif à quelques kilomètres et un mauvais point sur le rapport : on ne tire pas sur une patrouille de reconnaissance ennemie, à moins d'être sûr d'avoir été repéré.

« ON CONTINUE LA MISSION ! »

Reste l'option du point de rendez-vous. Il se situe au milieu d'une formation rocheuse, un terrain accidenté fort propice à une embuscade. Heureusement pour les persos, en fait d'embuscade, ils tomberont sur un groupe de résistants indigènes, qui les attendent avec angoisse : ils ont vu l'explosion de la navette et sont tout contents de voir arriver les mercenaires de choc qu'on leur avait annoncés. Bon, en voyant débouler les persos, ils vont être un peu déçus...

La mission est, pour eux, primordiale : la base highlander est située dans un goulet d'étranglement, au cœur d'un massif montagneux assez abrupt, et commande une bonne partie du transit dans les parages. Au vu des distances, toute attaque frontale est, soit trop longue, soit condamnée à transiter par des coupe-gorge. L'idée de se parachuter à quelques dizaines de kilomètres de la base, pour lancer une attaque-éclair, était la seule manière de débarrasser l'endroit (à part la frappe orbitale, qui a des effets secondaires assez désastreux, sans parler du côté pratique si on n'a pas la maîtrise de l'espace).

Grave dilemme pour les perso : faire preuve de courage malgré une situation désespérée ou alors sauver leur peau. Dans tous les cas, les résistants resteront neutres et respecteront la décision des persos, quelle qu'elle soit. Il est évident que les grands pontes apprécieraient nettement plus un assaut qu'une fuite, mais bon.

PSYCHOSE PHASE 4 : L'ÉPREUVE DE FARCE

Bon, partons du principe que, touchés par la Grâce, les persos décident d'aller en découdre avec l'Ennemi. Dans ce cas, les résistants se feront un plaisir de mettre à leur disposition des « explosifs », voire quelques armes supplémentaires, tout aussi bidon que les leurs. Si vous êtes de bonne humeur, quatre

ou cinq résistants peuvent se joindre aux personnages, histoire d'étoffer un tantinet leur force de frappe.

Les voilà partis, sur la route de l'Aventure. La base highlander est localisée dans les abords d'un village en ruine. Comme les habitations sont de style highlander, elles sont

QUAND PERSO FÂCHÉ...

Les joueurs étant ce qu'ils sont (pas forcément brillants, mais parfois chanceux), il y a des chances non négligeables pour qu'ils s'aperçoivent qu'il y a anguille sous roche, couille dans le potage, mou dans la corde à nœud. Cela peut être le maniaque qui vérifie ses armes, le tir (volontaire ou non) sur un petit camarade qui n'a aucun effet, le paranoïaque qui trouve les micros dans le véhicule, l'autochtone qui ne reconnaît pas sa planète natale ou l'accumulation de bizarreries.

Ça peut arriver, pas de panique ! Dans l'idée du test, ça prouve déjà que les personnages ne sont pas complètement incapables (ou ont beaucoup de chance, mais ce n'est pas plus mal). Reste à savoir ce qu'ils vont faire. Il n'est pas impossible qu'ils se montent un bateau format pétrolier superlourd en se disant qu'on les espionne et qu'ils sont tombés dans un piège fomenté par une Puissance Étrangère (qui rime avec « Fédération des hautes-terres »). Ou alors, s'ils sont du genre à ne pas avoir le sens de l'humour, ils voudront aller faire une grosse tête à leur soi-disant chef bien-aimé.

Quoi qu'il en soit, ne soyez pas trop surpris si ce genre de choses arrive et, tant qu'à faire, prévoyez quelques plaisanteries pour pimenter.

basses (un ou deux étages en surface), mais s'enfoncent de plusieurs étages sous la terre ; certaines sont reliées entre elles, ce qui peut faciliter la progression des personnages s'ils pensent à y jeter un œil.

La base elle-même est constituée d'un centre de commandement classique de l'armée highlander, avec une aile d'habita-

tion, une aile d'intendance et une aile administrative, centrée autour d'un réacteur à fusion ; le tout est situé non loin du terrain d'aviation du village. La garnison consiste en une trentaine de militaires de base, plus autant de techniciens et de personnel administratif ou non-combattant (infirmiers, par exemple). Sur la piste, on peut voir une douzaine de drones de reconnaissance et de combat, sous des filets de camouflage, et plusieurs autres véhicules. Ne rêvons pas : il y a des batteries anti-tout un peu partout sur le périmètre.

Plusieurs options se présentent à eux :

- Foncer droit sur la base, avec l'équivalent de leur bus VW, ferrailer tout ce qui bouge et se faire abattre dans les trente secondes.
- S'infiltrer au plus près avant de lancer l'assaut, ce qui est potentiellement jouable s'ils sont très, très discrets. Ça laisse quand même pas mal de terrain découvert à traverser, mais avec un peu de bluff, pourquoi pas ?
- Ruser, tel le puma (le totem de quelqu'un). Ça peut être une grosse diversion qui force l'ennemi à envoyer une reconnaissance en force et à dégarnir ainsi la base. Ça peut aussi être un plan foireux à base de livreurs de pizza, d'inspection-surprise ou de touriste égaré.

Dans tous les cas, les personnages malins sauront qu'il vaut mieux qu'ils jouent sur leurs forces que sur leurs faiblesses : ils ne sont pas censés avoir postulé chez les commandos, mais chez les subtils ; à eux de montrer ce qu'ils savent faire !

PSYCHOSE PHASE 5 : GRAND FINAL

En partant du principe que, tôt ou tard, les personnages vont se faire neutraliser, laissez planer le doute sur leur état final. Ensuite, dites-leur, qu'ils se réveillent dans un hôpital militaire (option véreuse : les laisser mariner un moment, leur faire croire qu'ils sont dans un hôpital highlander et voir leur réaction). La seule porte de sortie donne sur une salle totalement obscure ; bien sûr, quand un nombre suffisant de persos seront rentrés dans la salle, les lumières s'allument, accompagnées par un gros « Surprise ! » Tous les membres du groupe *Rigidus Cadaver* sont là, ainsi que Dominic Schultz, pour les féliciter.

Pour le cas où ils arrivent jusqu'à la salle de commande de la base (leur objectif, donc), ils arrivent dans une pièce plon-

gée dans la pénombre et occupée seulement par des mannequins. Les écrans des consoles s'éteignent et tous les membres du groupe apparaissent sur l'écran, devant les yeux médusés des persos. La paroi pivote et ils sont tous derrière.

ÉVALUATION

Le succès de la mission dépend d'un certain nombre de facteurs. D'abord, il y a la mission « officielle » (la babase) et l'occulte (comment ils se débrouillent). La seconde est plus importante que la première et son évaluation est hautement subjective ; à vrai dire, c'est un peu à vous, déhemme, de voir

ce que vous voulez faire avec vos « héros » et d'adapter la conclusion dans ce sens.

La première intéresse surtout les zigotos de la *Rigidus Cadaver*, surtout ceux qui ont pris des paris (en gros, tous). Les critères sont variables : il y a le nombre d'ennemis abattus, le rapport tirs/touchés, voire de savoir qui va trahir qui, quand et comment. Mais le point majeur est de voir jusqu'où ils arriveront. S'ils parviennent au village, c'est déjà un bon point pour eux : ils ont du courage ! S'ils parviennent à y rentrer sans être repérés, c'est très bien ! S'ils arrivent à la base elle-même, c'est excellent et si, par miracle, ils parvenaient à la salle de commande principale, où on leur a dit de poser les explosifs, ce serait carrément du délire dans les rangs !

Le soir même, après avoir remis sur pied tous les « morts », on leur fait visiter la base d'entraînement de Kaïldien, offerte

par la FEF à la Dame de fer en remerciement de services vomis – euh, rendus. On leur explique aussi le pourquoi du comment de ce délire, et on leur demande de garder le secret là-dessus, vu que la qualité et l'efficacité de la Compagnie en dépendent un peu.

Plus tard, ce sera la grosse nouba sous les étoiles, présidée par le *Leader* Schultz, arrivé spécialement de Caramer Laeralis pour les accueillir dans son Groupe de combat. Ceux qui le désirent peuvent rester avec les autres tarés ou choisir une autre affectation. En fin de banquet, il remettra solennellement aux persos leurs insignes de Suivants de la Dame de Fer, alors que *Rigidus Cadaver* entame l'hymne officieux de la Dame de Fer : « En passant par la Frontière avec mes rangeos ».

L'APPEL MÉCANIQUE

UN SCÉNARIO À CREUSER

De façon générale, la Dame de fer n'est pas composée de gens très fréquentables ; c'est un fait. Du coup, lorsque les PJ se retrouvent en face d'une bande d'excités de l'Honorable Compagnie, il faut s'attendre au pire. Et le pire, c'est la guerre !

DES CHOSES SE PASSENT

Soit une corporation européenne qui bosse sur des technologies avancées. Soit deux olibrius, étudiants à Vilnius, qui font à peu près la même chose, mais pas pour les mêmes raisons. Ajoutez le manque de scrupule des premiers et l'insistance d'actionnaires qui ont investi beaucoup et vous obtiendrez un premier plan foireux.

LA CORPO QUI PIQUE : OUTSIDE CONTEXT SOLUTION INC.

Il s'agit d'une jeune startup spécialisée dans la recherche, née dans les brumes de Wahlenstadt et dirigée par deux cerveaux malades et terriblement productifs, les sieurs Leonid Bader et Werner von Böhm. Après plusieurs années passées à développer des utilisations pratiques et originales aux horizons de Tzegorine, nos deux compères ont eu une idée qui permettrait d'utiliser simultanément plusieurs horizons de Tzegorine sur un même vaisseau spatial.

BADER ET BÖHM

Scientifiques doués, mais sans scrupules, leur succès doit autant à leur réel génie qu'à leurs tactiques tordues, leur habileté politico-financière et leurs contacts avec différents mouvements criminels européens (notamment les mafias slavo-scandinaves d'Asgard).

Leonid Bader est un grand type, vaguement voûté, avec un type slave assez marqué, y compris un goût certain pour la vodka ; l'air apathique, il parle doucement, mais est potentiellement le plus tordu des deux. Werner von Böhm, d'ascendance germano-asiatique, est plutôt du genre petit nerveux bouillonnant, avec un don certain pour la tchatche et les idées géniales (qu'il énonce tout haut pour que son ordinateur personnel les note). Tous deux ont une solide quarantaine.

Dans cette histoire, leur premier objectif est de s'en tirer vivants, intacts et, de préférence, avec leurs travaux et les scienti-

fiques – surtout les deux pseudo-Baltes. Pour ce faire, ils n'hésiteront pas à déployer, face aux personnages, tout l'arsenal de leurs coups de pute : menaces, pots-de-vin, chantage, voire faveurs sexuelles si nécessaire.

Pour simplifier, on va partir du principe que les deux ont à peu près les mêmes compétences.

CM : 15. Compétences – Combat 5 (esquive) ; Agilité 5 (discrétion) ; Pilotage 10 (autos) ; Sciences 15 (hypermécanique, électronique) ; Connaissances 10 (gestion) ; Communication 15 (éloquence) ; Social 15 (information, administration) ; Artisanat 10 (bricolage) ; Artistique 5 (arts plastiques)

Équipement – combinaison *Travel* pressurisée, twinscreen, gros ordinateur personnel

LES WANDERING SCIENTISTS : AYALIN LEVELIDARYN ET TENHO VÄINÄMÖINEN

Avec une mentalité un tiers n'hacker, un tiers savant fou et un tiers pirate de l'espace, multiplié par deux, le duo donne dans l'anarchisme créatif hypertechnologique. Passé le choc de l'enlèvement, les bricolages sur lesquels ils travaillent les passionnent suffisamment pour qu'ils n'aient même pas trop besoin de casage de bras pour mettre au point le bazar. Au reste, les recherches sont pour ainsi dire terminées et Ayalin et Vayno comptent bien balancer les résultats sur tous les sites *open source* de la Sphère dès qu'ils en auront l'occasion. Fuck le système, d'abord !

Techniquement la plus posée des deux, Ayalin, Ataneylwen bon teint, a en fait été élevée dans les rues de Caramer Laeralis et en a assez vite retenu un pragmatisme à toute épreuve, à base d'armes de gros calibre et de piratage d'administrations planétaires. Elle a une passion dévorante pour les codes secrets et les énigmes – et, par extension, pour les horizons de Tzegorine. Elle consomme également des quantités considérables de thyrene ; ceci explique sans doute cela.

CM : 15. Compétences – Combat 10 (tir, esquive) ; Agilité 10 (discrétion) ; Pilotage 10 (motos) ; Sciences 15 (hypermécanique, informatique) ; Connaissances 15 (astrogation, administration) ;

Le principe est simple (sur le papier) et consiste à couper en tranches fines des horizons de Tzegorine en fonction de leur utilisation et d'alterner lesdites tranches dans une sorte de sandwich SNCF à 8 dimensions. N'importe quel spécialiste de la branche vous le dira : « Ouhlala, mais ça doit pas être très très stable tout ça ! »

Et effectivement, ça ne l'est pas.

LA BLAGUE À DEUX BALTES

Or donc, le duo Bader-Böhm et une trentaine de savants de toutes les couleurs, se sont installés dans l'équivalent stellaire d'une cabane au fond du jardin pour pouvoir tronçonner en paix tous les horizons qu'ils voulaient sans déranger les voisins avec des trous dans l'espace et des variations gravitationnelles aléatoires : un ensemble d'astéroïdes aménagés dans la ceinture d'Oort du système solaire. Ce bel ensemble s'est rapidement réduit comme peau de chagrin, pour cause de prototypes foireux (du genre à envoyer des labos dans l'hyperespace un peu sans prévenir).

Or donc, réduit, deux étudiants en informatique à l'université de Vilnius achèvent avec succès le développement d'un

Communication 5 (drague) ; Social 10 (information) ; Artisanat 5 (bricolage) ; Artistique 15 (musique, arts plastiques)

Équipement – combinaison *Travel* pressurisée, bricolage informatique douteux camouflé, suffisamment de thyrene pour alimenter un festival de rock de taille moyenne

Vayno, mélange improbable d'hérités asiatiques, finno-scandinaves et baltes (entre autres), est plus un idéologue, ainsi qu'un réel esprit scientifique. C'est lui qui a théorisé la méthode des horizons en lamelle, entre deux sermons enflammés sur la superficialité du modèle crypto-capitaliste interstellaire et des appels à une nanorévolution mentale chez les enfants de l'etherprolétariat. Il est plus facile de lui parler à lui qu'à Ayalin, mais sans doute beaucoup moins facile de le raisonner.

CM : 15. Compétences – Combat 10 (armes naturelles) ; Agilité 5 (discrétion) ; Pilotage 10 (motos) ; Sciences 15 (hypermécanique, électronique) ; Connaissances 15 (administration, gestion) ; Communication 15 (éloquence) ; Social 10 (information, survie urbaine) ; Artisanat 5 (bricolage) ; Artistique 10 (musique)

Équipement – combinaison *Travel* pressurisée, modules de données camouflés un peu partout, AMAG .o8 improvisé

ordinateur révolutionnaire. Basé sur des éléments de la physique quantique, l'appareil utilise des « horizons lamellés » en guise de circuiterie et, bien que l'appareillage complet occupe plusieurs caves blindées et est à peine capable d'effectuer plusieurs milliards d'opérations simultanées, il ressemble comme un frère à la solution que Bader-Böhm cherchent à développer depuis plusieurs années.

Pressés par des actionnaires agacés et quelque peu aigris par les échecs, les scientifiques apprennent par hasard que deux étudiants avinés ont réussi là où ils ont échoués. Ni une, ni deux, ils mandatent un groupe de mercenaire pour s'approprier les étudiants et les résultats de leurs recherches.

Un double étudiant-napping plus tard, nos jeunes buveurs d'aquavit se retrouvent donc, un beau matin, au milieu de nulle part (la ceinture d'Oort, c'est vraiment nulle part !) à devoir travailler pour deux timbrés et leurs sbires agités du bocal.

UN OS GROS COMME LE QRN BRETZELBURG

L'identité des deux étudiants, comme dirait l'autre, c'est là qu'est l'os. Ayalin Levelidaryn et Tenho Väinämöinen (Vayno pour les



amis) sont certes des étudiants, mais aussi des agents dormants de la Dame de fer, en quelque sorte. Ce ne sont d'ailleurs pas leurs identités réelles, puisqu'ils sont respectivement une agente respectée du clan Cirtan et le dernier descendant direct de la lignée Wilkinson qui termine ses études à l'écart des coups de feu, la première chaperonnant le second (en principe).

À la suite de leur disparition, un vent de panique s'est mis à souffler sur le clan Cirtan, le reste de la famille Wilkinson et, de là, sur les sphères dirigeantes de l'Honorable Compagnie. Des agents ont convergé vers la Terre pour enquêter pendant pratiquement deux ans, sans résultat. Jusqu'au jour où un message crypté et cryptique a été reçu par Miss Meme (de la division *Design Patterns*) en personne. La Dame de fer a ainsi appris ce qu'il était advenu de ses rejetons et décida qu'il fallait faire un Exemple. Le commando Sunday se vit confier la charge de récupérer VIV4NTS et INT4CTS les deux égarés et, tant qu'ils y sont, de punir les méchants.

BADA-BOUM !

D'un côté nous avons donc à ce moment les dangers publics du commando Sunday qui préparent une exfiltration brutale tout à fait dans leurs habitudes, et de l'autre, deux jeunes mabouls, qui savent que des secours sont en route, mais qui ont prévu, sinon de s'évader tous seuls (ce serait la classe absolue, mais il ne faut pas trop rêver quand même), du moins une grosse diversion. Étant qui ils sont en réalité, leur plan implique forcément de nombreuses explosions.

Parallèlement à ça, les PJ sont contactés par leur pourvoyeur habituel d'emmerdements, pour le compte de la Rhin Assurance Services, de Bâle. Ils ont reçu, dans un premier temps, un signal d'alerte des laboratoires Bader-Böhm qui,

AMATEURLOGUE

De deux choses l'une : soit les personnages sont pétés de thunes comme c'est pas permis (ou perclus de dettes) et ont un vaisseau, ou pas. Dans le second cas, l'assureur leur fournit une petite navette (avec pilote, si nécessaire ; il s'agit d'une version plus légère de la navette-cargo décrite dans le livre de base, p. 299), qui les attend à Thirteen Stars. Dans tous les cas, il y aura également une petite équipe médicale, de trois personnes, dont le rôle principal dans le scénario sera de rester le plus loin possible des choses qui font boum !

Tant qu'à être sur Thirteen Stars, les personnages pourraient penser (on ne sait jamais) à enquêter sur leur destination. Ils apprendront que c'est un endroit très bien protégé

LES MÉCHANTS ET LES MÉCHANTS

Dans ce scénario, la position de la Dame de fer est celle des méchants. Le commando Sunday est fait d'une collection de tor-dus réellement dangereux et recherchés par une bonne partie des services de police de la Sphère. Les deux jeunes, s'ils passent de prime abord pour des victimes, sont tout de même les héritiers d'une longue tradition de pirates peu scrupuleux et auront, s'ils tombent entre les mains des personnages, très peu de considération pour la santé de leurs organes.

Maintenant, il est vrai que les joueurs ont à peu de chose près la même mission que le commando Sunday, mais avec deux différences notables. Premièrement, ils ne sont pas supposés massacrer qui que ce soit. Deuxièmement, ils ne sont pas non plus supposés détruire quoi que ce soit. S'ils le font, ils ne sont pas payés. L'argent, est ici du côté des gentils, et les gentils, ce sont les personnages.

Et puis, gag supplémentaire uniquement pour se payer la tête des joueurs : les PJ devront rendre un rapport d'enquête, s'ils comptent être payés

dans un deuxième temps, a fait l'objet d'une communication officielle de la compagnie, prétendant qu'il s'agissait d'une méprise. Ce sont des choses qui arrivent. Par contre, il est nettement plus rare que la compagnie rappelle, douze heures plus tard, pour dire qu'en fait, il y a bien un problème...

Il s'agit, pour les personnages, de se rendre sur les lieux de ce qui semble être un accident de laboratoire, et de sauver ce qui peut être sauvé. Y compris, et surtout, les survivants éventuels, scientifiques et agents de sécurité.

et qu'ils ne sont pas les premiers à s'y être intéressés. Une bande d'excités a débarqué il y a quelques jours pour discuter avec des mineurs ; il y a eu beaucoup de beuveries, les excités sont repartis et, peu de temps après, un vaisseau extracteur a été volé dans un des docks, ce qui a fait pas mal de bruit. À première vue, les deux événements n'ont pas de rapport entre eux, sinon que la S4 a posé beaucoup de questions sur les excités suite au vol.

LE COMMANDO SUNDAY

Inventeurs officiels et exclusifs de la méthode Plan Façon Flèche Rouge, le commando est composé d'une équipe de soudards retors et expéditifs, qui auraient probablement pu résoudre le problème de la faim dans le monde si les armes et les explosifs ne présentaient pas pour eux un nettement plus gros attrait.

Pour le scénario, considérez que les commandos ont, à peu de choses près, les caractéristiques suivantes :

CM : 15. Compétences – Combat 15 (tir, armes lourdes ou explosifs) ; Agilité 15 (déograv, escalade) ; Pilotage 10 (vaisseaux) ; Sciences 5 (électronique) ; Connaissances 10 (astrogation) ; Communication 10 (persuasion) ; Social 15 (information, survie urbaine) ; Artisanat 5 (bricolage) ; Artistique 5 (musique)

Équipement – combinaison *Commando* pressurisée, écran à énergie renforcé (en panne), armement de chez qui-meule, communicateurs

Carl Sunday

Ancien militaire texan, c'est un tacticien hors pair avec les états d'âme d'un pitbull affamé dans un poulailler. Pour lui, le Plan est tout et tout est le Plan – même si ce plan implique de foncer tout droit et de tout casser jusqu'à l'objectif, et retour. Ses supérieurs à la Dame de fer ont été extrêmement clairs, et sur la nécessité de ramener les deux zozos en un seul morceau (chacun ; ils ont dû aussi insister là-dessus) et sur les représailles en cas d'échec. En échange, il a réussi à extorquer les deux mots magiques : « carte blanche » pour tout le reste.

Ramirez Ramirez Rosca

Officiellement, Ramirez est un contact du clan Cirtan auprès du commando. Dans les faits, Ramirez a été jugé un peu trop enthousiaste dans son approche de la gestion des contacts pour le clan, approche qui aurait causé une épidémie d'auto-rotulectomie dans plusieurs ports francs de la Frontière. Auteur d'un essai *La Négociation selon Attila*, aujourd'hui introuvable, il démontre quotidiennement que la profession de négociateur n'est pas incompatible avec l'usage inconsidéré d'équipement de nature exothermique.

Irish McAfee

Pilote du vaisseau, c'est un ancien pote de caserne de Carl, qui est à peu près le seul à arriver à supporter sa logorrhée insupportable et sa capacité de concentration proche de celle d'un furet sous amphétamines. Son seul talent réellement utile est une capacité multitâches hors du commun, du genre à réparer l'antigravité en discutant avec Carl de la dernière mission, tout en négociant

l'accostage à un starport et en jouant avec le dernier puzzle multidimensionnel à la mode. Ce n'est pas du 100% et le croiseur « Red Arrow » a un certain nombre de séquelles pour le prouver.

Black Dog « tiiiire ! mais tiiiire ! »

Ce Rowaan archétypique est le second pilote de l'équipe, mais surtout par défaut. Son truc, c'est les hélicoptères de combat, pas les vaisseaux spatiaux. Ça ne l'empêche pas de tenter les manœuvres les plus stupides, juste parce que ça a l'air cool. Quand il n'est pas occupé à casser les navettes, il s'occupe également des communications et, à l'occasion, fournit un appui feu non négligeable avec deux revolvers Earthshakers 13.7.

Sanchez « un militaire sait tout faire ! »

Sanchez a successivement prétendu être texan, européen, centre-américain, copacajun, originaire d'une station spatiale perdue, puis né des amours interdites entre un Karlan et une Rowaan sur Ardanya. La vérité, c'est que c'est un Highlander pur jus qui s'est reconverti dans le privé après avoir bourlingué pendant plus de trente ans sur à peu près tous les champs de bataille de la Sphère. Malgré son âge respectable, il est effectivement capable de tout faire, y compris la planification d'opérations de commando (cf. Plan Façon Flèche Rouge), mais pas forcément très bien.

Freeman Tabanga (pose sa clope, rattatatata!) « bububu... »

Autre Rowaan, autre vétéran, celui-ci de l'écoterrorisme puis des maquis du RPF. Il a une carrure – et une puissance de feu – qui rappelle une version peu avenante d'un char Leclerc avec des dreadlocks. Son plus grand plaisir implique des quantités déraisonnables d'explosifs, des détonations prématurées et beaucoup de dommages collatéraux. Il est atteint d'une surdité sélective pour tout ce qui concerne des expressions telles que « cessez le feu ! » L'individu est à première vue calme et posé, souvent équipé du plus gros flingue disponible sur le marché, et outre les dreadlocks, il a conservé de son passage dans l'écoterrorisme l'habitude de fumer divers mélanges « stimulants » ou « autres ».

Ruben Ramires

Réparateur de tout et du reste, Ruben est un sujet européen, prétendant (à grands renforts de cornemuse et d'accent d'opérette) être un membre de la famille royale écossaise. Dans le groupe, il fait office de fourrier, mécano, médecin, cuisinier et psychologue de service. Les mauvaises langues prétendent que son plus grand atout dans ce dernier rôle est qu'il prononce en moyenne trois mots par jour.

ACTE I : UN CAFÉ NOIR SANS CRÈME ET SANS ASTÉROÏDES

En arrivant sur les lieux, les personnages remarqueront deux choses : la première est que l'astéroïde a disparu ; la seconde, qu'ils sont suivis par un croiseur, qui s'amuse à brouiller les fréquences et se met à les canarder gentiment. La Dame de fer entre en scène.

Affronter le croiseur n'est pas une bonne idée : le « Red Arrow » du commando, c'est 10 000 tonnes de malveillance signée « Dame de fer », capable de transformer n'importe quelle coquille de noix porte-PJ en chaleur et lumière (prenez les caractéristiques du *Caporal-Blutch* pour vous donner une idée). De toute façon, le fâcheux veut juste que les personnages aillent voir ailleurs s'ils y sont et, surtout, si lui n'y est pas. En plus, l'engin fonctionne un peu en automatique : le personnel de bord est, en ce moment, égal à trois sous-fifres (mais ça reste quand même un vaisseau de guerre).

S'ils ont appris la disparition du vaisseau extracteur, ils pourront peut-être comprendre de quoi il retourne ; dans le cas contraire, une interrogation musclée des balises locales leur apprendra que le caillou a disparu à peu près en même temps qu'un gros vaisseau est apparu dans le secteur.

Reste à savoir où le commando est allé se planquer pour éplucher son caillou. Les personnages peuvent tenter de

suivre le signal du vaisseau extracteur sur les balises du nuage d'Oort, avec la menace constante du croiseur. Ils peuvent également être plus subtils et chercher à écouter, puis remonter les conversations entre le croiseur et le reste du commando. Au pire, ils savent que le labo travaille sur des horizons de Tzegorine et peuvent chercher les variations anormales dans le voisinage.

Dans tous les cas, le vaisseau extracteur est dans une zone non balisée du nuage. Le croiseur patrouille alentours et, pour ne rien arranger, les abords sont constellés de mines – à savoir des missiles en attente d'une cible. La seule bonne nouvelle, c'est que ce champs de mines improvisé n'est pas camouflé (le commando compte bien les récupérer par la suite ; ça coûte cher, ces machins-là !). S'approcher discrètement ne va pas être coton, mais toute autre variante risque de s'avérer suicidaire.

EN BREF, LA SITUATION À L'INSTANT T

Ici est censé entrer en compte un facteur temps, qui dépend beaucoup de l'empressement des personnages à aller sur les lieux. À moins d'utiliser la méthode « hop ! hop ! hop ! » de déhemmisation, il est difficile de dire quand exactement les événements ont commencé. Comme ça rend les choses très compliquées, on part du principe que le moment zéro de la chronologie correspond au premier signal d'alarme, c'est-à-dire à la tentative d'évasion des deux zozos.

Douze heures plus tard, le commando déboule avec son tractopelle et enlève le caillou ; deuxième alerte. L'assureur fait appel au commanditaire des personnages, qui sont contactés dans les heures qui suivent. Le temps d'expliquer les choses et de rameuter gens et matos, tout le monde est prêt au départ 24 heures après la première alerte.

Il faut au moins deux jours, à grande vitesse, pour rallier Thirteen Stars, plus quelques heures pour s'assurer des autorisations officielles (= verser les pots-de-vin aux bonnes personnes)

et repartir vers le nuage d'Oort ; le voyage vers l'emplacement de la base de Outside Context Solution prend pas loin de quatre heures. On peut donc admettre qu'il y a peu de chances pour que les personnages ne déboulent sur les lieux du crime avant quatre jours.

Le commando, pendant ce temps, a eu le temps de kidnapper l'astéroïde et, surtout, de s'apercevoir qu'un vaisseau extracteur, c'est gros, c'est rigolo, mais ce n'est pas évident à manœuvrer. En d'autres termes, le déhemme peut expliquer que l'équipe des PJ ait autre chose sur quoi enquêter qu'un nuage de gaz en expansion, en disant que le commando a passé tout ce temps à 1) tenter de faire un gros trou dans l'astéroïde, 2) réparer les dégâts causés par la surchauffe des lasers de forage, 3) se livrer à un épluchage lent, soit, mais systématique du caillou, avec nettoyage des poches de résistance.

Tout ceci pour dire que les personnages vont, à moins de faire un détour par Fantir ou de se rendre sur place en stop, arriver à temps pour pouvoir agir. La mesquinerie ludique a ses limites.

ACTE II : MILITAIREMENT PARLANT, C'EST LÉGAL

Or donc, au fin fond d'un champ d'astéroïdes, se trouve un vaisseau extracteur volé, amarré à un astéroïde également volé, dans lequel se trouvent deux scientifiques (en quelque sorte volés, si on veut bien). Ajoutez à ce tableau un champ de mine, un croiseur léger en état de marche, des commandos de la Dame de fer et des PJ – qui, s'ils n'ont pas négocié de prime de risque, risquent de se sentir volés, eux aussi.

La question à trois gartehägelis est, comment entrer ? Celle à cinq gartehägelis est, comment sortir ? Enfin, celle à onze gartehägelis est, comment récupérer ce qui est récupérable, y compris soi-même ?

QUELQUES KILOMÈTRES À TERRAIN DÉCOUVERT

Accéder à l'astéroïde lui-même risque d'être assez complexe, rapport au champ de mines et à l'autre enquiquineur à gros canons.

Le plus simple serait sans doute de laisser le vaisseau à l'abri et de s'aventurer en scaphandre autonome. Ça représente une sacrée trotte, mais c'est faisable ; le défaut est que ça signifie laisser derrière leur soutien logistique (et médical).

Les PJ peuvent aussi tenter de pirater le champ de mines, à distance (-15) ou en allant carrément sur une mine (-5). Il va falloir être subtil, parce que le croiseur a l'œil – enfin, une panoplie de senseurs, mais c'est l'idée ; si ça se voit trop, son équipement pourrait très bien décider, soit d'activer le champ de mines à la main, soit de venir faire un petit coucou à base de missiles très actifs et de lumière cohérente.

Dans les grands classiques, il y a l'option « diversion » : faire sauter des astéroïdes, simuler un passage de vaisseaux dans les parages, retransmission de théâtre Nô, etc.

Quoi qu'il en soit, le but de cet épisode est de faire comprendre aux personnages qu'ils n'ont pas affaire à des rigolos ; pas forcément à des gens très doués, non plus, mais passablement quand même.

LA PORTE DE DERRIÈRE

(INSÉREZ ICI BLAGUE EYLDARIN)

Une fois arrivés à l'astéroïde, reste à trouver comment appréhender ce caillou. Heureusement pour eux, les personnages, tels les Cylons moyens, ont un plan : celui de la base. Avant les différentes redécorations créatives des différents antago-

nistes... Néanmoins, ce plan indique un certain nombre de possibilités d'entrée, dont un sas technique récent, qui se situe à l'opposé du vaisseau extracteur. Ce dernier est très occupé à découper l'astéroïde et, partant, la base en tranches, histoire de ne pas s'enquiquiner avec les multiples dispositifs anti-intrusion mesquins qui gardent les couloirs d'accès.

Pour le cas où les personnages, pris d'une soudaine crise de paranoïa, préféreraient trouver un autre accès, on peut imaginer des anciennes galeries de forage, taillées par des drones il y a fort longtemps, qui aboutiraient à un secteur abandonné, mais toujours relié par la bande au complexe central. Par contre, rien ne dit que ce passage-ci ne soit pas piégé et, dans ce cas, que les codes des personnages vont fonctionner...

MES HÉROS !

Une fois à l'intérieur, ne reste plus aux personnages qu'à prendre contact avec les autorités locales. Ils ont des codes

LE PEUPLE DU CAILLOU

En gros, dans la base astéroïdale de Outside Context Solutions, il y a deux types de personnel : les scientifiques et les gardes. Si les premiers sont plus du genre à courir partout en hurlant « panou ! panou ! » (VM 11 ; spécialité : trucs scientifiques incompréhensibles ; combinaison complète *Travel* pressurisée), les seconds sont un peu mieux équipés.

Le garde moyen (VM 12 ; spécialité : défendre des bases astéroïdales) a une combinaison *Duelling* pressurisée, avec plaques semi-rigides (et d'un écran à énergie grillé) et un fusil QR classique. Le chef, Benedict Kapanodoulis, est un ancien flic d'une cinquantaine d'années, au visage mat et buriné et à l'impressionnante moustache blanche ; en plus du fusil QR, il a également un vieux laser d'appui qui fonctionne encore très bien, ainsi qu'un fusil AMAG .20 de précision.

Les gardes sont, pour la plupart, d'anciens flics ripous, des militaires en rupture de ban ou même d'anciens criminels (moyennement) reconvertis. Leur loyauté va principalement à qui paye, en l'occurrence Bader et Böhm, avec assez peu de considération pour des éléments tels que la morale ou la loi. Les scientifiques, sans être des modèles d'intégrité (ils savent très bien que les deux étudiants sont là contre leur gré, même s'ils sont très enthousiastes), ont plus de scrupules – ou alors estiment ne pas être assez payés pour couvrir leurs cinglés de patrons.

de reconnaissance qui leur éviteront de se faire vaporiser d'office, mais il leur faudra faire face à une situation un peu compliquée.

D'un côté, on a le commando Sunday, dans ses œuvres. De l'autre, on a les troupes de la Bader-Böhm ; jusque là, tout va bien. Ça se complique avec la troisième faction, à savoir Ayalin et Vayno, barricadés dans le labo principal et très occupés à mettre un souk monstre à base de piratage informatique pour adultes et de champs de Tzegorine raquins. Les explications des survivants seront laborieuses : pour leur défense, ils affirmeront que les mercenaires sont là pour piquer scientifiques et invention géniale et qu'ils ont piraté la base, avec l'aide de quelqu'un à l'intérieur. Ils en sont d'ailleurs en partie persuadés, n'ayant toujours pas percuté que leurs deux

petits génies sont affiliés à l'Honorable Compagnie. Les deux CEO refuseront de partir en laissant derrière eux de tels éléments ; au pire, ils demanderont (la mort dans l'âme) la destruction du labo rebelle.

Des personnages un tant soit peu éveillés ne devraient pas tarder à s'apercevoir que cette belle histoire n'est pas très étanche. Il y a d'abord le fait que le piratage est le fait d'un système informatique très puissant – pas du genre qu'on embarque avec soi, mais plutôt de celui qui tient dans un gros entrepôt. Ensuite, il y a les communications cryptées entre les pirates et leurs objectifs – conversations utilisant un cryptage militaire de la FEF couramment utilisé par la Dame de fer. Enfin, il y a la configuration du labo lui-même, qui ressemble fortement à un quartier pénitentiaire.

ACTE III : PLUS DURE SERA LA CHOUETTE

C'est pas tout ça, mais l'heure tourne et les mercenaires, avec leur pelleteuse géante, s'approchent de leur objectif : un des sas internes d'accès au laboratoire central. Ce faisant, ils vont consciencieusement éventrer à peu près toute la base. Cela pose bien évidemment un problème aux personnages, qui sont censés sauver ce qui doit être sauvé. Il va d'ailleurs être très vite très clair que, si l'on excepte leurs gros mensonges, les survivants de la base les considèrent tout juste moins respectueusement que s'ils étaient une réincarnation multiple du Messie, de Bouddha ou d'Elvis.

Quoi qu'il en soit, les personnages vont devoir progresser dans un dédale de couloirs à moitié effondrés, parfois pressurisés, parfois pas, avec un système électrique défaillant, une gravité très artificielle (et très aléatoire) et une saturation d'horizons de Tzegorine qui vont violemment contredire à peu près tous leurs équipements basés sur cette technologie (notamment, les champs de force). Ajoutons à cette bonne ambiance le personnel de la base (une vingtaine de personnes, plus sept gardes encore en état de se battre, quatre autres blessés, ainsi que Bader et Böhm eux-mêmes) et, bien sûr, le commando Sunday, qui ne se privera pas de lancer des incursions quand bon semblera au déhemme. Un temps mort ? Hop ! un commando et ça repart !

Il va donc falloir s'organiser pour sauver tout ce petit monde, face à des mercenaires quelque peu monomanes et, qui plus est, pas complètement hostiles à l'idée de tout faire sauter, juste parce que. La solution la plus efficace serait la négociation ; seulement, les mercenaires n'écoutent pas vrai-

ment ce qu'on leur dit. Il va donc falloir aux personnages commencer par attirer l'attention du commando.

Cela peut se faire de différentes manières. La plus simple est probablement de leur causer suffisamment de dommages pour qu'ils comprennent que la manière forte risque de leur coûter beaucoup plus cher que prévu. Si les personnages leur plombent d'importance un ou deux membres (ou endommagent leur vaisseau), par exemple. La deuxième méthode consiste à capturer les deux scientifiques avant eux – et comprendre que ce sont ces deux zozos que le commando est venu chercher. Cela implique par contre se taper une crise d'hystérie de la part du duo infernal Bader-Böhm, qui pourrait décider qu'ils préfèrent avoir les deux petits génies plutôt morts que loin de leur labo. Indice : ce n'est pas une bonne idée.

Les personnages peuvent tenter d'autres plans, comme de partir à l'assaut de la space-pelleteuse ou tenter d'utiliser les appareils scientifiques de la base pour nettoyer le champ de mines et faire fuir le croiseur et ainsi bricoler une évacuation façon Vietnam. Après tout, ce sont des PJ, ce n'est pas comme si ces petites bêtes étaient très prévisibles. La mauvaise nouvelle, c'est que, techniquement, le commando aussi et, faire du Pong astéroïdal avec des champs de Tzegorine en guise de raquettes, ils en seraient bien capables !

CONCLUSIFICATION

Dans l'absolu, la clé de ce scénario consiste, d'une part, à comprendre que mercenaires et PJ ont le même objectif – ou, à tout le moins, des objectifs qui ne sont pas mutuellement exclusifs – et, d'autre part, à en convaincre le commando Sunday. Le plus gros problème sera sans doute de convaincre le commando qu'ils peuvent remplir leurs objectifs sans transformer l'astéroïde et son contenu en très fine poussière stellaire.

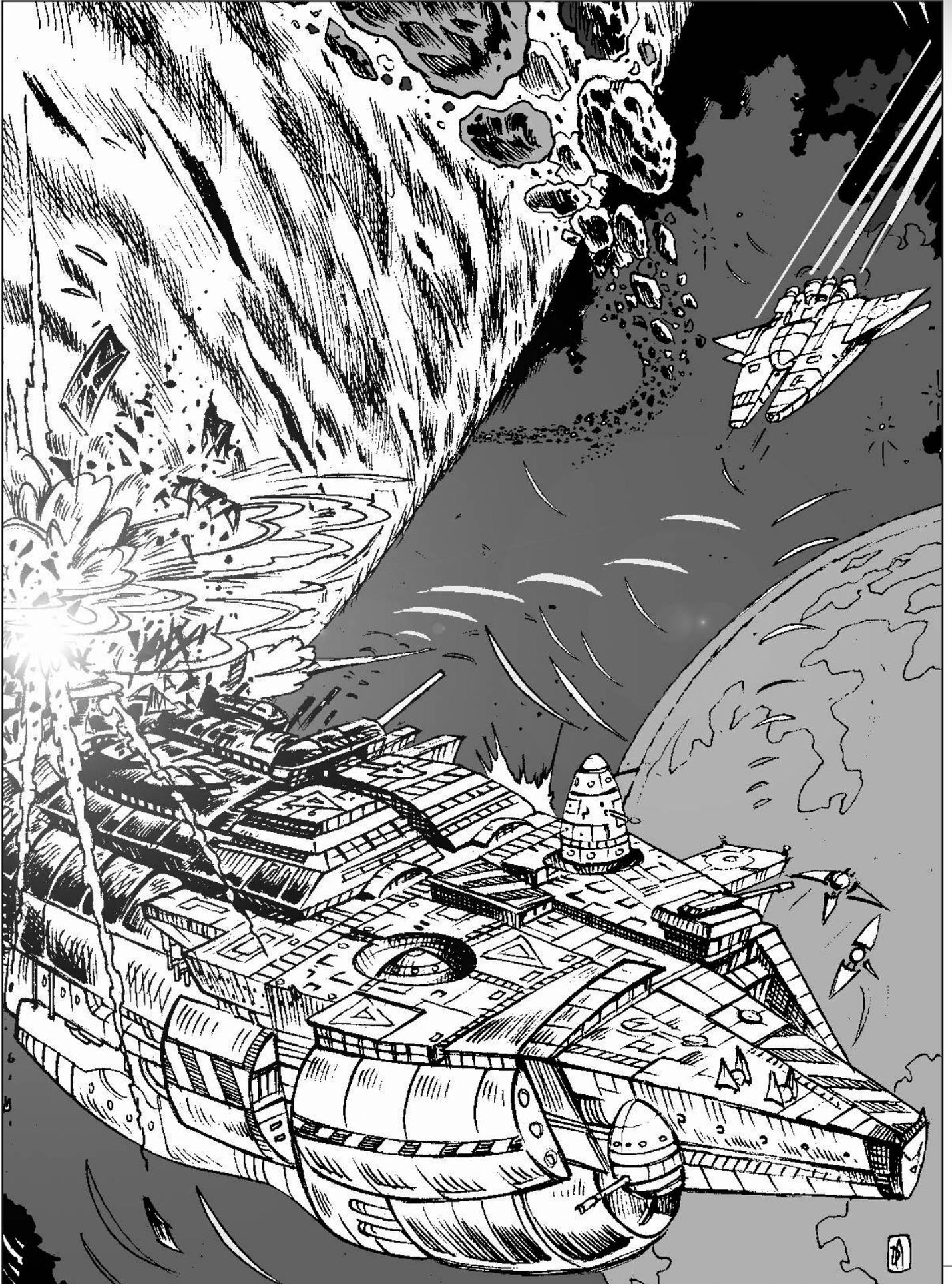
Cela dit, si les personnages prenaient l'option d'embarquer les deux vrais-faux étudiants, ils se retrouveraient illico avec le commando (et son orchestre) aux trousses. Pour le coup, Thirteen Stars, c'est loin ! Les deux guignols en question, pour peu qu'on le leur demande, n'ont pas vraiment de préférence ; à la base, ils n'ont surtout pas vraiment de raisons de faire confiance aux PJ et n'ont pas envie non plus d'être des prisonniers modèle. Si les personnages indiquent clairement qu'ils ne sont pas dans le camp de Bader & Böhm, ils pourraient y mettre un peu plus de bonne volonté.

Puisqu'on en parle, les deux scientifiques sont un élément potentiellement délétère supplémentaire dans ce scénario. Pour peu qu'ils s'en tirent indemne avec une partie de leur garde rapprochée et que les deux étudiants soient aussi à bord, ils pourraient décider d'un coup de force pour prendre le contrôle de la navette et, suivant les cas, virer les témoins gênants (les PJ et leur équipe) ou éliminer les preuves (les étudiants).

En cas de réussite de leur mission, les personnages les plus véreux ont également un coup à jouer auprès des Bader-Böhm : l'enlèvement, même dans un contexte corporatif très concurrentiel, n'est pas légal – même chez les Siyani. Si jamais leur assurance venait à apprendre, ils risquent de perdre leurs indemnités et, probablement, les cinq prochaines années de leur carrière. Maintenant, il y a des choses qui se négocient...

Ah, et n'oubliez pas le rapport final !





L'ERGARTIS

UN VAISSEAU, UNE HISTOIRE

Ergartis. Voici bien le nom d'un vaisseau spatial qui a fait, et fait toujours, rêver. Lors de son entrée en fonction un peu avant la première guerre stellaire, l'Ergartis était le genre de vaisseaux qui faisait la fierté d'une flotte spatiale. Technologie de pointe, design tactique innovant, quartiers confortables, bref, un beau bahut blinquant pour militaire eyldarin qui se la pète.

PREMIÈRES ARMES

D'après de vieilles légendes et quelques traces dans des archives poussiéreuses, l'Ergartis est commissionné vers -2700 et est alors considéré comme un croiseur lourd. Ça qui veut dire un fer à repasser spatial typique du complexe phallique du gros canon. Sa puissance fait l'orgueil de son premier capitaine lors d'une démonstration bien virile durant la Guerre stellaire (vers -2500). Mais, la technologie des Karlan évolue beaucoup plus vite que les mentalités eyldarin, ce qui vaut à l'Ergartis une belle taloche lors du raid sur Oreanil et lui fait perdre son statut de fer de lance de l'*Arlauriëntur*.

L'Ergartis ne fait plus trop parler de lui jusqu'en -639, où il participe à l'attaque de Fantir. Vaisseau sur le retour, il a été confié au jeune Arnil tar-Garwandil. Laissé en arrière garde de la flotte de l'*Arlauriëntur*, l'Ergartis repère une flottille siyansk qui prend à revers les positions eyldarin. Arnil tend un piège dans lequel les Siyani tombent tête baissée et perdent l'effet de surprise.

Suite à cet exploit, l'Ergartis est bon pour la casse, et comme Arnil se la ramène et les broie menu en haut lieu, on lui offre le vaisseau pour aller jouer ailleurs.

AMITIÉS DE CHZLATZSTRILL

En bon capitaine, Arnil connaît l'état du vaisseau et le coût farouche de son entretien. Il revend une bonne partie de l'armement lourd pour restaurer l'épave. Ne se sentant

plus trop d'atomes crochus avec une *Arlauriëntur* qui part en vrille, les canons finissent aux mains de Siyani, qui les retournent contre les Eyldar.

Ce premier accord commercial jette les bases de la coopération entre clan Garwandil et Siyani. Dès -570, l'Ergartis abrite officiellement un comptoir siyansk et un petit écospace est installé pour ces passagers exigeants. Il profite des marchés naissants en FEF et fait la richesse de ses passagers – et du clan Garwandil en passant. Les marges ainsi libérées permettent une première modernisation du vaisseau. L'alliance commerciale reste prospère jusqu'à ce que l'anarchie s'installe dans la FEF.

L'Ergartis disparaît alors des annales pour près de douze siècles.

RUMEURS TERRIENNES

Bien plus tard... Une enquête poussée de MysteryNetwork a montré que l'Ergartis, qui rôde alors en orbite terrestre, est responsable de nombreux témoignages qui vont du farfèlu au phénomène de foire. On est à cent années-lumière de connaître les raisons qui ont amené le clan Garwandil dans cette région reculée de la Sphère, mais des sources bien informées pensent qu'il cherche un artefact antérieur à l'Exil.

MysteryNetwork a rassemblé des « preuves » montrant que certains membres de l'équipage de l'Ergartis ont aidé les NAUS à



se procurer des plans secrets de la Fédération des hautes-terres – les fameux qui ont été remplacés par un illustré américain.

Cette anecdote semble marquer le début de la Grande Inimitié (avec majuscules typiquement highlander) entre la FHT et l'Ergartis. Inimitié qui s'accroît quand l'Ergartis soutient les trafics de la GMS du côté d'Alt. Cette opération commerciale (juteuse autant que jubilatoire) tourne court

quand les Highlanders, dans la foulée de la leçon donnée à la Dame de fer, décident en 2131 d'intercepter l'Ergartis.

Le vaisseau s'en sort *in extremis* et passablement amoché. Pareil pour l'ego du clan Garwandil qui décide de se retirer du secteur et de ne plus profiter des embrouilles politiques démesurées et des opportunités commerciales proportionnelles qui en découlent.

LA FRONTIÈRE C'EST CHIANT...

Ce qui reste de l'Ergartis est alors mis en cale sèche en FEF et subit une remise à niveau de grande ampleur. C'est à cette époque que la guilde siyansk installée sur le vaisseau finance la création d'un écospace géant réalisé par le clan Maygran. Lors de cette retraite, le vaisseau gagne trois blocs moteurs dernier cri, un hôtel de luxe, un casino de bon ton et autres divertissements à la mode atlano-cyldarin. L'armement est également augmenté (un peu) et modernisé (surtout).

L'Histoire rattrape l'Ergartis alors qu'il commerce en FEF et que les Highlanders décident d'y pousser une

petite invasion civilisatrice. Suite à l'attaque de Trian, le clan Garwandil décide de se ranger au côté de la FEF, par pur esprit de revanche suite à la déculottée reçue près d'Alt. Accessoirement, les clients n'apprécient que moyennement le bordel que les Highlanders viennent foutre sur leur terrain de jeu – sauf les Siyani, qui y voient une belle opportunité commerciale.

La FEF décide d'attacher les services de l'Ergartis à la Dame de fer, ce qui a le don d'énervier Lidar shi-Garwandil, déjà capitaine du vaisseau : les méthodes de la Coalition mercenaire ont

l'heur de lui déplaire, et il se dispute avec la turbulente organisation, puis avec les Tigres Volants pour faire bonne mesure. Quelques échanges amicaux de missiles plus tard, le divorce est

consommé. Le clan Garwandil prévient la FEF que, à moins de changer de structure, il va aller voir ailleurs si l'espace n'y est pas plus vert.

...LES MERCENAIRES C'EST PIRE !

La FEF décide d'offrir un statut indépendant à l'Ergartis pour lui confier des missions spéciales. Quelques réussites retentissantes plus tard, Lidar shi-Garwandil gagne en influence et rejoint le *think tank* stratégique. Il y apporte un peu plus de « think » et un peu moins de « tank » et en profite pour s'adjoindre quelques autres vaisseaux indépendants pour former

une flottille parallèle et très officieuse. Flottille dont les résultats probants doivent énormément au génie tactique et stratégique du capitaine garwandili.

Mais, les pontes de la Dame de fer et des Tigres volants voient d'un très mauvais œil les succès de l'Ergartis et de sa coalition indépendante. Ils ne supportent plus les sorties de son capitaine

SI LE CLAN GARWANDIL M'ÉTAIT CONTÉ

Le clan Garwandil possède une longue tradition orale qui remonte bien avant l'Exil. Mais comme tous les clans font pareil pour se faire mousser, c'est loin d'être primordial, voire même crédible. Mais des légendes, chants et autres contes datant du début de l'*Arlauriëntur* attestent de son existence. Ils font état d'un officier supérieur, de quelques commandants de flotte et autres explorateurs. Rien qui ne permette de faire vraiment bonne figure en société eyldarin, donc !

De là à dire que cela explique pourquoi le clan Garwandil n'a jamais été bien perçu au sein de l'*Arlauriëntur*, il n'y a qu'un pas. Un pas qui est d'autant plus vite franchi qu'on se souvient des démêlés que les hauts gradés du clan ont eus en critiquant ouvertement la stratégie eyldarin pendant la Guerre stellaire. Bref, le clan Garwandil est plutôt perçu comme un ramassis de grandes gueules un peu trop souvent ouvertes, ce qui a le don d'énervier, surtout quand ils ont raison.

Cela explique que, pendant presque deux mille ans, l'influence du clan ne fait que péricliter et que les fonctions allouées à ses membres, même méritants, ne font que s'amoindrir. Certains n'hésitent pas à dire que cette longue et lente plongée en disgrâce est le seul trait typiquement eyldarin du clan...

Vers -800, l'influence du clan est au plus bas et ses membres les plus importants sont au mieux capitaine de vaisseaux de guerre. C'est exactement le cas d'Arnil tar-Garwandil, alors capitaine d'un rebut nommé Ergartis, quand il s'illustre en -639.

Don et gratitude

Les Guildes siyansk considèrent que la tactique et le feu d'artifice qu'il a provoqué comme une véritable œuvre d'art. C'est dire si les pétards stellaires furent beaux !

La reconnaissance portée à Arnil tar-Garwandil par ses ennemis et une vieille tradition militaire eyldarin, obligent l'*Arlauriëntur* à honorer le capitaine. En même temps, il a fallu presque deux millénaires pour réduire l'influence du clan Garwandil à une portion congrue, il aurait été malheureux qu'un simple acte de bravoure vienne gâcher une si belle et longue disgrâce. Il est donc décidé en haut lieu d'offrir au jeune capitaine le vaisseau avec lequel il s'est illustré, la médaille rutilante de circonstance, et une somptueuse voie de garage en prime.

On lui confie la protection d'un système stellaire à la frontière de l'*Arlauriëntur* et d'une importance stratégique aussi réelle sur le papier qu'irréelle dans les faits. Bref, on remercie l'emmerdeur en l'envoyant aussi loin que possible.

Lorsque l'*Arlauriëntur* commence à se déchirer, le clan Garwandil décide de s'exiler à bord de l'Ergartis. Mais c'est un vaisseau à bout de souffle et dont l'entretien coûte une fortune. Amidar tar-Garwandil, devenu chef du clan, décide alors de faire appel aux Siyani.

À partir de ce moment, l'histoire du clan rejoint celle de l'Ergartis, sauf que le clan grandit plus vite que le vaisseau et que tous n'aiment pas la vie de nomade spatial. Plusieurs membres éminents du clan quittent donc le navire pour s'installer ailleurs : en FEF, bien sûr, mais aussi sur Irrwisch. Les mauvaises langues disent que si l'Ergartis se rend souvent dans ce système, ce n'est pas que pour raison familiale – mais il est préjudiciable pour l'intégrité physique d'associer le nom Garwandil à la piraterie.

sur les méthodes de leurs « services de ravitaillement ». Dame de fer et Tigres volants montent alors une campagne de dénigrement contre l'Ergartis, campagne qui culmine avec l'affaire Nuclear Winter.

Ils arrivent à faire croire à la FEF que ce sont l'Ergartis et sa flottille qui ont acheminé les armes atomiques sur Presidium et même participé à quelques largages en règle, opération que la Dame de fer avait pourtant scrupuleusement interdite à sa bouillante division.

Malgré la participation héroïque de l'Ergartis à l'évacuation de Presidium et Neovil, Lidar ne parvient pas à convaincre de son innocence. Car, si la plupart des preuves sont aussi fictives que la bonne foi de la Dame de fer, quelques capitaines de la flottille de l'Ergartis ont bel et bien été soudoyés pour participer au feu d'artifice atomique. Finalement, Lidar s'engueule avec un peu tout le monde et quitte la FEF en claquant la porte.

KARLAN BRUNI

Enfin, « quitter » est un bien grand mot, car l'Ergartis joue désormais du côté du Haut-commandement karlan de la Frontière. En effet, la guilde siyansk de l'Ergartis dispose d'accointances douteuses de ce côté de la frontière la plus hermétique de la Sphère. L'Ergartis reprend donc ses recettes dans la même vieille casserole : le commerce de produits fumeux et les opérations discrètes, et souvent musclées, au caractère légal des plus douteux.

Le Haut-commandement karlan lui confie même quelques opérations anti-Highlander, ce qui passe un peu les nerfs de Lidar. Ces opérations (pour lesquelles le Haut-commandement dément toute implication) et la finesse commerciale des Siyani à bord offrent même au clan Garwandil l'opportunité de doter l'Ergartis d'un moteur hyperspatial karlan.

À la longue, le caractère assez instable du capitaine ne plaît pas toujours en haut lieu et il finit par être déclaré *persona non grata* en espace karlan. Lidar shi-Garwandil déclare alors, dans un grand élan de mauvaise foi publique, en avoir soupé du sale caractère des dirigeants de tout bord et se déclare apolitique en même temps qu'il proclame l'Ergartis comme territoire neutre. Cela lui permet surtout de faire tout ce qui lui plaît sans avoir à ménager les nombreuses susceptibilités des gouvernements de tout bord. Depuis, l'Ergartis écume la Sphère un peu plus pour son propre compte qu'il ne le faisait auparavant.



TUNING IS NOT A CRIME

L'ERGARTIS SOUS TOUTES LES COUTURES

L'ergartis est un sacré morceau de vaisseau : pas loin de 200 000 tonnes à la tare, ce qui le place dans la catégorie des croiseurs lourds, voire superlourds.

Comme la plupart des engins de ce tonnage, il n'est pas conçu pour entrer dans une atmosphère planétaire, même si d'aucuns prétendent que cela ne l'a pas empêché de le faire en de rares occasions ; d'un autre côté, c'est le même genre d'histoires que celles où il arrête à lui tout seul une flotte karlan ou bat tout l'équipage de la Dame de fer au strip-poker.

Quoi qu'il en soit, le domaine de l'Ergartis est clairement l'espace : sa motorisation lui permet d'atteindre les vitesses relativistes en un temps record et de tutoyer les 3 années-lumière par jour en hyperspace. On l'a déjà vu faire des sauts de près de 100 années-lumière – tout un mois en hyperspace. Il est heureux que l'aménagement intérieur soit à la hauteur.

EST-CE QUE J'AI UNE GUEULE D'ÉCOSPACE ?

Les mauvaises langues disent de l'écospace de l'Ergartis qu'il est à la taille de l'ego de son capitaine ! Il s'étend sur une surface couvrant près d'un tiers du vaisseau et occupe les ponts 2 à 6, soit cinq ponts de hauteur. Sept si on compte la machinerie qui ronronne pour le maintenir en état. L'immense verrière de l'écospace rend l'Ergartis immédiatement reconnaissable, et lui confère une apparence faussement frêle.

La plus grande partie de l'écospace est occupée par le marais siyansk, qui se situe vers la poupe du vaisseau et est accolé à la salle des machines. C'est un lieu considéré comme insalubre par tous, sauf les Siyani : infesté de sangsues et de moustiques (dont le clients se plaignent assez, d'ailleurs), d'arbres tordus et de lianes un peu trop vivaces, de serpents et autres lézards parfois moins accueillants encore que les Siyani qui y ont élu domicile. On ne sait pas trop combien ils sont au total, mais ce qui est sûr, c'est que les dix marchands qu'on peut croiser à bord ne se déplacent sûrement pas sans petit personnel.

À côté du marais se trouve le lac, assez grand pour y pratiquer quelques sports nautiques. Ceux qui profitent de ces

facilités veillent scrupuleusement à ne pas approcher le marais de trop près, ni à tomber dans le lac, qu'on dit encore plus mal fréquenté.

Un des nombreux avantages d'avoir un lac à bord, outre les poissons frais qu'on sert au restaurant et dont il vaut mieux ignorer la parenté biologique, est de disposer d'une plage. Elle est très appréciée pour son sable blanc et la tranquillité des conversations qu'on peut y mener. On peut s'y désaltérer au Copacabana Bar – ses cocktails, ses filles en petite tenue, sa musique planante, ses serveurs cools – dont les Eyldar disent que le nom est aussi ridicule que son enseigne est laide.

La plage et le lac servent de tampon entre le marais et les jardins exotiques dans lesquels on trouve des dizaines d'espèces végétales et animales issues de divers mondes de la Sphère. C'est autant un paradis qu'un casse-tête multidimensionnel pour chercheurs en ingénierie exobiologique. Il y a d'ailleurs, en poste sur l'Ergartis, un exobiologiste attiré qui déploie des trésors d'ingéniosité pour conserver l'équilibre de ce biotope hétéroclite. Il accueille parfois des étudiants ou



des collègues, ce qui provoque des scènes cocasses entre ces scientifiques et la clientèle habituelle des lieux.

Enfin, la partie de l'écospace située le plus à la proue laisse place à des jardins bien tenus dans lesquels se trouve le casino

en plein air. Bien tenu, pour des Eyldar, c'est quand même sacrément sauvage – pardon, auto-entretenu – pour l'Humain moyen et carrément anarchique pour le Karlan de base...

CASINO ROYALE

Le casino se divise en deux parties. L'une se trouve dans l'écospace et forme le casino en plein air. Il est très apprécié par les tricheurs en tous genres car les systèmes de sécurité y sont moins présents que dans la partie couverte. Mais, comme les tricheurs ne sont pas toujours du côté de la table de jeu où on les attend le plus, tout le monde semble y trouver son bénéfice. Sauf les naïfs qui s'y font plumer, bien sûr ! Les croupiers qui officient ici sont parmi les joueurs professionnels les plus aguerris de la Sphère ; il a parfois été nécessaire de passer par un changement d'apparence radical pour leur rendre la virginité de l'incognito.

La partie du casino située à l'intérieur même du vaisseau s'étage sur les ponts 5 et 6. Elle est séparée de l'écospace par une immense verrière offrant une vue imprenable sur les jardins

« entretenus » et la plage. La partie inférieure du casino présente un salon très cosy et un large bar dont la courbe en bois précieux est autant usée par les langoureuses serveuses que par les clients. Juste devant la verrière s'étalent les nombreuses tables de jeu où l'on retrouve, outre quelques grands classiques terriens, des jeux de hasards atlani et siyansk aux finesses parfois aussi tordues que leurs règles ne sont simples.

Le casino de l'Ergartis est très couru pour les compétitions de poker qui s'y organisent. D'ailleurs, la mezzanine située au pont 6 au-dessus du bar et du salon y est intégralement consacrée. On y pratique toutes sortes de poker, y compris les variantes les plus abscones de la Sphère. De quoi faire perdre ses tricheries les mieux huilées à plus d'un joueur professionnel.

La casino remplit diverses fonctions au sein de l'Ergartis. Outre un lieu de détente et de plumage de pigeons, c'est une facilité très appréciée des clients pour y conclure des affaires douteuses, blanchir l'argent de leurs contrats les plus louches ou équilibrer la comptabilité de certains arrangements conclus à bord.

Le casino est l'endroit le plus fréquenté par la clientèle. Il y règne souvent une atmosphère chargée par les invectives des joueurs, les discussions aux tables et les bruits électroniques des diverses machines à sous. Sous des oripeaux civilisés, la faune de joueurs et hommes d'affaires suspects (tous business confondus), serveuses et escort girls lascives, portiers et croupiers ambigus n'y est pourtant pas moins dangereuse que les parties les plus infâmes du marais siyansk.

Pour surveiller tout ce petit monde et leurs agissements suspects, un système de sécurité sophistiqué surveille chaque table de jeu, le bar et le salon. Une petite équipe de terrain aussi discrète qu'efficace se mêle incognito à la clientèle pour compléter les systèmes électroniques et les caméras de surveillance. À part si l'on est un roi de la prestidigitation ou un joueur talentueux (qui a dit tricheur chevronné ?), il est presque impossible d'abuser du casino sans être repéré. Une fois démasqué, le mauvais joueur se retrouve rapidement convié à un entretien qui, s'il commence de manière apparemment aimable, peut rapidement devenir musclé.

PALACE ERGARTIS

Pour loger toute la faune de cas sociaux qui transitent ou ont élu domicile dans l'Ergartis, il faut une imposante structure hôtelière : Palace Ergartis ! Cet hôtel, qui occupe une bonne partie des ponts 4 et 5 en proue du vaisseau, peut abriter plus de deux cents cinquante passagers dans de bonnes, voire très bonnes, conditions. Mais ce nombre peut grimper, quand il prend une zine au capitaine, comme aider un charter en difficulté ou même participer à l'évacuation d'une planète. Dans ce cas, on peut atteindre les 1 200 passagers, mais pas avec les mêmes conditions de confort, du coup.

La plupart des chambres sont confortables sans être cossues. Il existe aussi une dizaine de suites, souvent des copies conformes des meilleures de la Sphère. Les deux plus connues sont la Suite Verte, donnant sur l'écospace et appréciée des exhibitionnistes pour sa grande verrière, et la Suite Rouge réservée aux personnalités les plus en vue qui choisissent parfois l'Ergartis comme moyen de transport. La Suite Rouge est un véritable petit centre de commandement avec poste de surveillance indépendant et

salle de communication. Elle a d'ailleurs servi pour certaines affaires ayant secoué la Sphère ces deux derniers siècles.

En plus des chambres, Palace Ergartis propose trois restaurants aux goûts, qualités et prix très différents, les uns n'étant pas forcément proportionnels aux autres. On y trouve même un large espace thalasso très apprécié par toute une faune d'Atlani et d'Eyldar à peine moins chauds que le sauna. La gamme de massages qu'on y dispense est agrémentée des meilleurs et plus exotiques spécialités atlano-eyldarin. Les masseurs qui y officient sont connus pour être particulièrement serviables et peu farouches. Le nom de cet espace, *Ter dani lomiak* (« Lieu de tout repos ») se réfère à un jeu de mot connu.

En plus d'offrir un espace dédié et confortable à ses passagers, Palace Ergartis est surtout très utile pour différencier les passagers de l'équipage du vaisseau. Étant donné les affaires souvent très spéciales et parfois très illicites qui ont lieu en dedans, il n'est jamais inutile de pouvoir dire : « C'est pas nous, c'est eux ! », surtout face à des officiels un peu trop tatillons.

L'ANTRE DE LA BÊTE

Les quartiers de l'équipage sont beaucoup plus sobres que les chambres du Palace Ergartis, hormis les quartiers du clan Garwandil, qui sont presque aussi somptueux que les meilleures suites du Palace. Les affaires les plus discrètes et nécessitant l'intermédiaire du clan prennent place dans ces quartiers. Il n'y a donc que de rares élus qui peuvent en parler, leurs

témoignages oscillant entre la galerie d'art et le musée d'armes. Tous insistent sur le « luxe chargé d'histoire qui en impose ». Ces quartiers sont directement accolés au Palace et on voit souvent des membres du clan profiter des facilités de ce lieu.

Les quartiers de l'équipage se divisent en trois parties. Une partie à la proue pour l'équipe de bord, en charge du pilotage du

vaisseau et de la défense rapprochée – ce qui inclut de chasser les gêneurs, que ce soit avec les armes embarquées ou les chasseurs. Ces artilleurs et pilotes de chasse crânent et paradent parfois au casino ou dans Palace Ergartis, ce qui fait très couleur local.

L'équipage technique en charge de la maintenance est logé à la poupe à proximité des machines les plus sensibles. Ils sont les plus nombreux et ont droit aux quartiers les plus exigus. Par contre, on vante leur hospitalité, surtout si on vient avec une bonne dose d'alcool et de dollars à liquider. Il y a en effet un casino bis qui s'organise une à deux fois par semaine dans ces quartiers et qui permet aux clients bons joueurs de se refaire. Il est aussi très utile pour maintenir à bord certains membres d'équipage. Un atout non négligeable pour un vaisseau dont dix pour-cent de l'équipage voit sa paye confisquée pour régler son ticket ou sa dette au clan Garwandil.

Enfin, les quartiers des cuistots, maîtres d'hôtel, masseurs, croupiers, etc. – bref de tous les membres d'équipage qui s'occupent des passagers de l'Ergartis, semblent encore plus aisés d'accès que les deux autres et les plaisirs auxquels on s'y adonne sont plus typiques de la sphère atlano-eyldarin. Rien d'étonnant, puisque ce personnel est trié sur le volet pour assurer un maximum de satisfaction aux clients. Et comme tout le monde le sait, un client heureux est un client dépensier.

L'ERGARTIS EN A DANS LE VENTRE

L'Ergartis a connu au moins quatre motorisations différentes. Croiseur lourd poussif à son lancement, les évolutions technologiques le poussent dans la classe des croiseurs de défense. Une première refonte, notamment des moteurs, lui rend son statut de croiseur lourd, puis le clan Garwandil le récupère,

le transforme en courrier lourd, avant d'en faire un des vaisseaux de ligne des plus rapides.

Tout récemment, les contacts siyansk du clan lui ont permis d'incorporer un moteur hyperspatial karlan. Cette machinerie de seconde main, obtenue pas chère (selon des standards siyansk, bien sûr !) l'autorise aujourd'hui à damer le pion à presque tout ce qui navigue dans la Sphère, matériel karlan de pointe exclus. Vu les détours qu'imposent les itinéraires erratiques et imprévisibles du capitaine et les petits caprices des clients, c'est pas du luxe.

L'armement a connu à peu près autant de modifications que les blocs moteurs et l'Ergartis se targue aujourd'hui d'un armement capable de mettre des coups de pied au cul à la plupart des vaisseaux pirates et mercenaires de la Sphère, renforcé par la présence de chasseurs lourds. À part les vrais vaisseaux de guerre des factions les plus ennuyeuses, il ne craint pas grand monde.

Call girls...

Transformer d'anciens transports de troupe en navettes diplomatiques de luxe est une gageure. Pourtant, c'est ce qu'ont fait les meilleurs ingénieurs et décorateurs de l'Ergartis. Et la réussite est à la hauteur de ce qu'on peut attendre d'Eyldar perfectionnistes dignes de cet adjectif.

Intérieurement, c'est encore plus spectaculaire. L'armurerie a été transformée en cabine pour les deux stewards, avec bar, cuisine et autres commodités d'usage. Des fauteuils dernier cri ont été installés en petits salons, modulables suivant le degré de convivialité recherché.

Chaque navette est dotée de deux larges soutes pouvant accueillir 25 t de chargement chacune. Outre les bagages – souvent fort volumineux – des passagers, les soutes ont été

SPÉCIFICATIONS DES VAISSEAUX

Navettes diplomatiques

Type : spatial

Tonnage : 400 t

Aménagement : encombré

Options de châssis (6) : milieux extrêmes (3), armement défensif (1), senseurs longue distance (2)

Propulsion : spatiale

Options de propulsion (5) : hyperpropulsion (1), performances supérieures (1), propulsions multiples (1), orbital (2)

Equipage : 3

Passagers : 6 (luxe)

Cargo : 50 t

Vmax : 2 AL/j

Autonomie : 25 AL

Catégorie : 3 (2/3)

PS : 4

Chasseurs lourds

Type : spatial

Tonnage : 60 t

Aménagement : gravement encombré

Options de châssis (10) : milieux hostiles (2), blindage de guerre (2), armement lourd (5), senseurs performants (1)

Propulsion : spatiale

Options de propulsion (0) : performances supérieures (1), gourmand (-1)

Equipage : 2

Passagers : -

Cargo : 6 t (principalement des mines spatiales)

Vmax : 20 000 km/s

Autonomie : 0,05 AL

Catégorie : 2 (3/3)

PS : 2

ÉQUIPAGE NON-JOUEUR

Albert Molette, technicien multifonctionnel

L'est plus tout jeune l'Albert, surtout pour un humain qui a usé sa carcasse et sa gueule dans diverses compagnies mercenaires. Le mieux qui lui soit arrivé, c'est que la dernière qu'il ait intégrée se fasse choquer par l'Ergartis. Il a payé sa liberté, puis son ticket de passager à la compétence et a finalement intégré l'équipage de bon droit.

Polyvalent de nature, Albert s'est parfaitement adapté au bricolage hasardeux qu'est l'Ergartis. Son adaptabilité naturelle lui a permis de devenir très rapidement une référence auprès d'ingénieurs Eylidar qui râlent à longueur de journée sur les appareils qui ne respectent pas les « bons vieux standards ».

Apprécié de tous pour sa jovialité, il ne faut pas l'approcher en cas de crise : il a tendance à aboyer plus fort qu'un Rowaan ! Aujourd'hui, Albert pose problème : il veut prendre sa retraite et il n'y a personne pour le remplacer...

CM : 15. Compétences : Combat 5 (armes de tir) ; Agilité 10 (déograv) ; Pilotage 10 (subluminique) ; Sciences 15 (mécanique, électronique) ; Connaissances 10 (géographie) ; Communication 15 (dragage) ; Social 5 (jeu) ; Artisanat 15 (bricolage) ; Art 5 (sculpture)

Bjorn Torg, ouvrier arcaniste

Bjorn est un gars à pas de chance. Citoyen highlander, il a échoué à Copacabana quand il a compris qu'il était Arcaniste. Il a failli y intégrer des cercles plus favorables jusqu'à ce qu'il perde tout au jeu et paie ses dettes en livrant des informations sensibles sur ses mentors. Pourchassé à travers la Sphère, il a fini par être pris dans les filets de Selia... qui a tout de suite compris l'intérêt d'en faire l'ouvrier du Palace Ergartis.

Bjorn est du genre homosexuel extraverti. Sa silhouette longiligne de grand échalas est autant tordue par ses manières efféminées que par les tortures qu'il a subies et dont il ne souffle mot. Son visage ne se départ jamais d'un regard pétillant et d'un sourire qui traduisent sa perpétuelle bonne humeur.

Sa connaissance innée des envies des clients en fait l'ouvrier parfait, de même qu'un tailleur hors pair ! Bjorn est heureux sur l'Ergartis, mais c'est trop beau pour vraiment durer...

CM : 13. Compétences : Combat 3 (esquive) ; Agilité 8 (discrétion) ; Pilotage 3 (auto) ; Sciences 3 (médecine) ; Connaissances 3 (paranormal) ; Communication 13 (psychologie) ; Social 8 (étiquette) ; Artisanat 13 (confection) ; Art 8 (comédie) ; Arcanes 13 (Esprit/Perception, Esprit/Création)

prévues pour les denrées diverses. Raison pour laquelle une liste de courses est toujours fournie avec le plan de vol, au grand dam des pilotes et stewards qui doivent mener à bien lesdites courses – rarement orthodoxes, comme il se doit !

...and Escort Pals...

Outre deux intercepteurs spatiaux classiques (LdB p. 299 / Errata in « Entre Deux Eaux »), l'Ergartis s'est doté de trois chasseurs lourds. Enfin, doté, c'est beaucoup dire. En fait, ce sont trois chasseurs pirates, récupérés lors d'escarmouches ayant mal tourné pour les flibustiers spatiaux, et très largement transformés depuis.

Ces trois vaisseaux étaient fort différents les uns des autres, mais les améliorations ont permis de plus ou moins standardiser (ce qui veut dire qu'il n'y aura qu'une fiche pour les trois). Leur rôle est de fournir un appui-feu supplémentaire à l'Ergartis quand il se frotte à plus gros que lui ou lorsque de vils concurrents mauvais joueurs l'attaquent en force, ou de servir de vaisseaux de reconnaissance dans des secteurs peu sûrs (= partout).

Lorsque l'Ergartis déboule de l'hyperespace, un des chasseurs lourds est lancé pour repérer les environs pendant que la passerelle fait le point pour s'assurer que le vaisseau est bien là où il devait être. Ce chasseur part ensuite en avant garde du

vaisseau mère, on n'est jamais trop prudent ! Et la prudence est la meilleure assurance-vie quand on bosse en relation avec l'Ergartis.

ILS SONT BEAUX MES HANGARS!

Les hangars ne sont pas vraiment l'endroit où l'on croise la clientèle de l'Ergartis, sauf lorsqu'elle arrive ou qu'elle repart (souvent un euphémisme pour « s'enfuir »). La zone n'est ni très accueillante, ni très confortable. Une activité fiévreuse y règne entre chargements et déchargements, entretien et vérifications diverses, atterrissages et décollages. Toutes ces activités sont menées avec soin et rigueur, sauf celles qui concernent le matériel des clients indécents – dont certaines possessions ont furieusement tendance à disparaître.

Outre la place réservée aux deux navettes de luxe et aux cinq chasseurs, les hangars de l'Ergartis ont encore assez de place pour accueillir deux cargos légers de moins de 1 000 tonnes. Officiellement, les cargos qui accostent assurent le ravitaillement, mais la définition de ce mot est forcément assez large vu les besoins parfois très spéciaux de la clientèle. Cet espace est aussi très pratique pour les rencontres incognitos en espace profond.

Michel Duponvar, xénobiologiste exilé

Michel Duponvar est né dans une famille aisée d'Europe. Plus riche intellectuellement que pécuniairement, il a fait ses études dans une université de seconde zone. Las !, ses compétences sociales étant loin de valoir celles, académiques, qu'il préfère, il s'est fait de nombreux ennemis dans les cercles qui financent les projets scientifiques. Après avoir enchaîné les galères, il a fini par accepter le poste d'exobiologiste sur l'Ergartis. Bien lui en a pris, il lui sied comme un gant.

Physiquement, Michel Duponvar est d'une banalité exécrable. Son visage n'a aucun trait particulier et ses yeux bruns ne dégagent rien. De taille moyenne, il a l'allure d'une homme qui s'entretient un peu et le ventre arrondi du vrai gastronome. Ses vêtements, à la mode, ne présentent aucune marque distinctive et trahissent son caractère introverti et plutôt timide. C'est par contre un sculpteur hors pair et nombre de ses œuvres agrémentent l'écospace et son laboratoire...

CM 15: . **Compétences :** Combat 5 (esquive) ; Agilité 10 (équitation) ; Pilotage 5 (autos) ; Sciences 15 (biochimie*, zoologie*) ; Connaissances 15 (gestion) ; Communication 5 (éloquence) ; Social 10 (information) ; Artisanat 10 (gastronomie) ; Artistique 15 (sculpture*)

Ayla Leander, escort girl à louer

Ayla n'est pas très futée, plutôt du genre à avoir un QI inversement proportionnel à la largeur de son décolleté. Mais, elle a eu un éclair de génie (tout relatif) quand elle a réalisé qu'à bord de l'Ergartis, elle pouvait devenir une escort girl indépendante.

La beauté d'Ayla lui permettrait de rivaliser avec les Eylwyn présentes à bord si elle n'abusait pas de maquillage et ne dénotait ainsi d'un mauvais goût assez total. Elle compense par la générosité de ses formes et la multiplicité des services qu'elle rend à ses clients.

Ayla et Selia s'entendent comme chien et chat. Selia la virerait bien sans autre forme de procès, mais c'est impossible tant qu'Asder Linbagon, un des meilleurs joailliers de la Frontière et fournisseur attiré de Selia, est son meilleur client.

CM : 14. Compétences : Combat 4 (armes naturelles) ; Agilité 9 (acrobatie) ; Pilotage 4 (auto) ; Sciences 4 (informatique) ;

Connaissances 9 (histoire) ; Communication 14 (drague) ; Social 14 (jeu) ; Artisanat 9 (joaillerie) ; Art 14 (danse)

Malian Oba, client récurrent

Oba Malian est un politicien atalen dont la carrière évolue en fonction des remous de la Frontière. Autant dire qu'elle n'est pas de tout repos. Raison pour laquelle, il effectue régulièrement des « cures d'image » à bord de l'Ergartis. Cures que les mauvaises langues attribuent plus volontiers à sa peur d'un assassinat.

Oba Malian est un bel éphèbe affable. Sa compagnie est des plus agréables et érudite. Certains sont cependant incommodés par son vilain tic : même en pleine conversation, il ne peut s'empêcher de regarder régulièrement derrière lui. Comme pour vérifier que ses gardes du corps ne sont pas trop loin.

CM : 16. Compétences : Combat 11 (armes de tir) ; Agilité 11 (nage) ; Pilotage 6 (voiliers) ; Sciences 11 (zoologie) ; Connaissances 16 (géographie) ; Communication 16 (éloquence) ; Social 16 (étiquette) ; Artisanat 6 (gastronomie) ; Art 6 (imagerie)

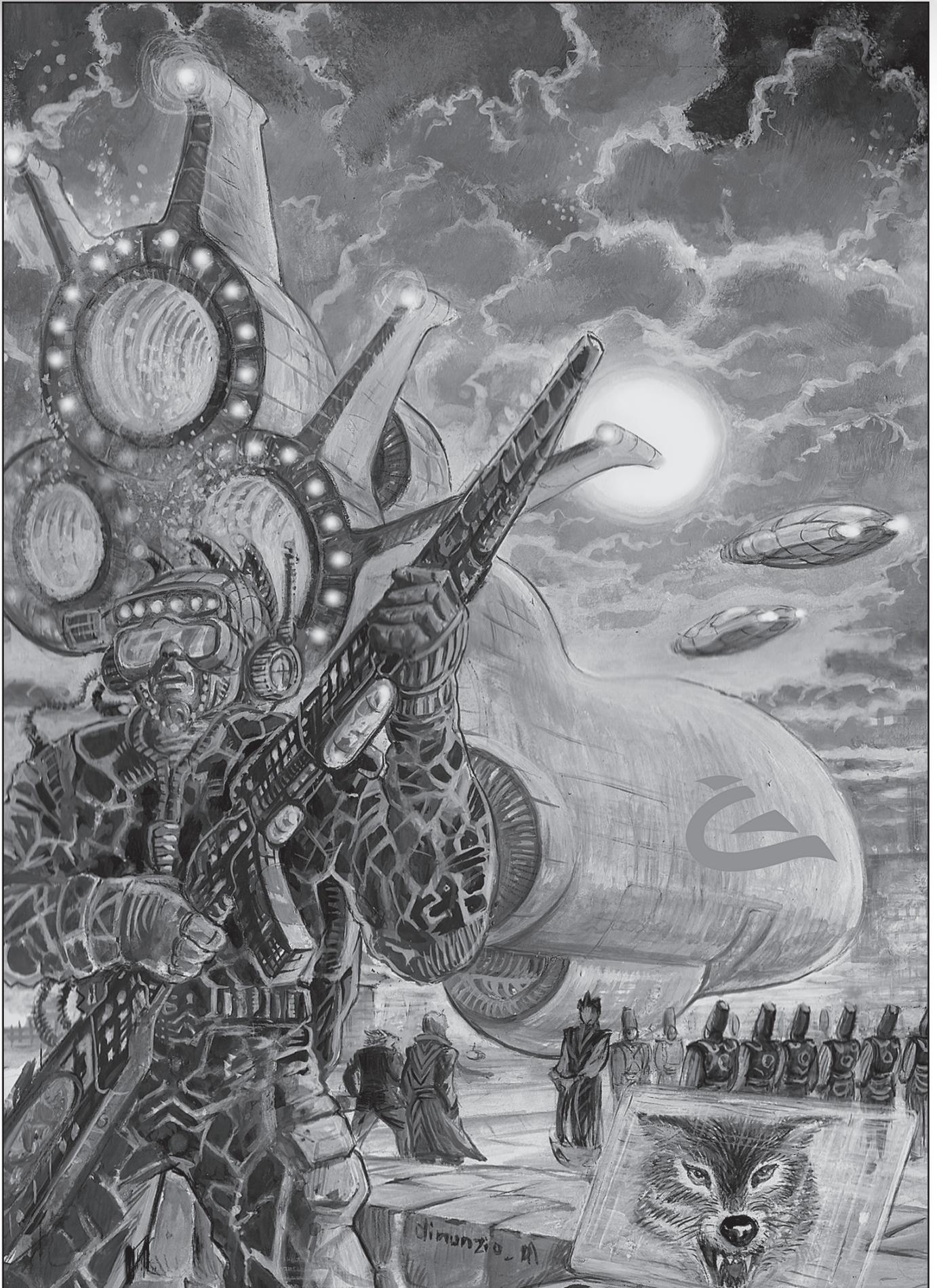
Olaf et Olga Bardaf, couple à la ville et la chasse

Olaf et Olga sont Rowaans et mériteraient qu'on écrive un roman sur leur histoire. Olga a été capturée très jeune par les Highlanders qui l'ont formée pour infiltrer le RPF. Ça aurait parfaitement marché si l'espionne n'était pas tombée amoureuse de son supérieur et ne l'avait pas sauvé au dernier moment. Olaf ne savait rien du passé trouble d'Olga jusque très récemment, mais leur amour est plus fort. Par contre les instances du RPF n'ont pas du tout apprécié et les deux amants ont trouvé refuge sur l'Ergartis.

Olaf est grand, balèze, les yeux noirs, le pelage foncé et un trou dans l'oreille gauche. Olga est grande, balèze, les yeux noirs, le pelage roux et une boucle d'oreille en jade dans l'oreille droite.

Leur complicité est aussi touchante que leur humour n'est expansif et lourd. Ils sont aussi discrets qu'un couple d'adolescents en goguette... et ce sont les rois du *dancefloor* !

CM : 15. Compétences : Combat 15 (armes lourdes) ; Agilité 15 (deograv) ; Pilotage 15 (subluminique) ; Sciences 5 (mécanique) ; Connaissances 5 (astrogation) ; Communication 10 (marchandage) ; Social 10 (survie urbaine) ; Artisanat 5 (bricolage) ; Art 10 (danse)



GARWANDIL & CO.

UN ÉQUIPAGE AU-DESSOUS DE TOUT SOUPÇON

À bord de l'Ergartis, on retrouve des membres du clan Garwandil à tous les postes clés. Le capitaine, d'abord, mais aussi le second, le navigateur, l'ingénieur en chef, le dirigeant du casino, même le chef de cuisine est un membre du clan.

Pas que celui-ci soit particulièrement paranoïaque (quoique !), mais on n'est jamais mieux servis que par soi-même. Et puis après tout, l'Ergartis est une affaire de famille et un bon Garwandil préfère garder ses bijoux pour soi.

L'EMMERDEUR

Lidar shi-Garwandil possède une stature plutôt élancée, même pour un Eyllda. Sa musculature noueuse 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 !

Son regard froid et volontiers hautain dénote celui qui a longuement et intensément vécu. De ce point de vue, il est considéré comme particulièrement remuant, même selon des standards humains.

Plus que son âge, c'est la vie trépidante qu'a menée Lidar shi-Garwandil depuis 2210 qui l'a doté d'une grande confiance en lui que l'on confond aisément avec de l'arrogance.

Lidar est capitaine depuis qu'il a 400 ans – c'est jeune pour un Eyllda. Il a dû ensuite attendre son 1 100^e anniversaire avant de reprendre une grande tradition du clan Garwandil : la vendetta portée contre la Fédération des hautes-terres.

Il a fait un peu pareil avec les coalitions mercenaires vers 2245 suite à l'affaire Nuclear Winter. Depuis, il entretient

une vive inimitié avec la Dame de fer et les Tigres volants à grands coups de tir de sommation plus ou moins précis.

Les rapports qu'il entretient avec les Karlan sont à peine moins chauds, mais il est trop malin pour se mettre à dos une deuxième puissance militaire majeure de la Sphère. Quant à la FEF, son territoire de prédilection, il n'en apprécie pas particulièrement les dirigeants, tout en profitant largement du bordel intergalactique qui y règne.

Lidar shi-Garwandil possède un sens de l'honneur très strict. Son but premier a toujours été le développement de son clan, pour lequel sa loyauté est sans limite. Il est très fidèle tant en amitié qu'en inimitié.

Ses importantes responsabilités, à bord de l'Ergartis et envers le clan Garwandil, l'obsèdent constamment. Il n'est pas une journée sans qu'une idée ne germe dans son esprit. Ceux qui n'ont pas sa grande expérience confondent souvent cette imagination plutôt pratique avec les lubies d'un vieux fou.

Au travers des voyages, missions et services qu'il rend grâce à l'Ergartis, Lidar shi-Garwandil a développé un réseau de connaissances parmi les plus larges et influents de la Sphère. La plupart des individus ou organisations qui ont fait commerce avec lui sont maintenant ses débiteurs, ne fût-ce que moraux. Le revers de la médaille est bien sûr qu'il s'est fait de nombreux et puissants ennemis.

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 simplement pour imbuvable.

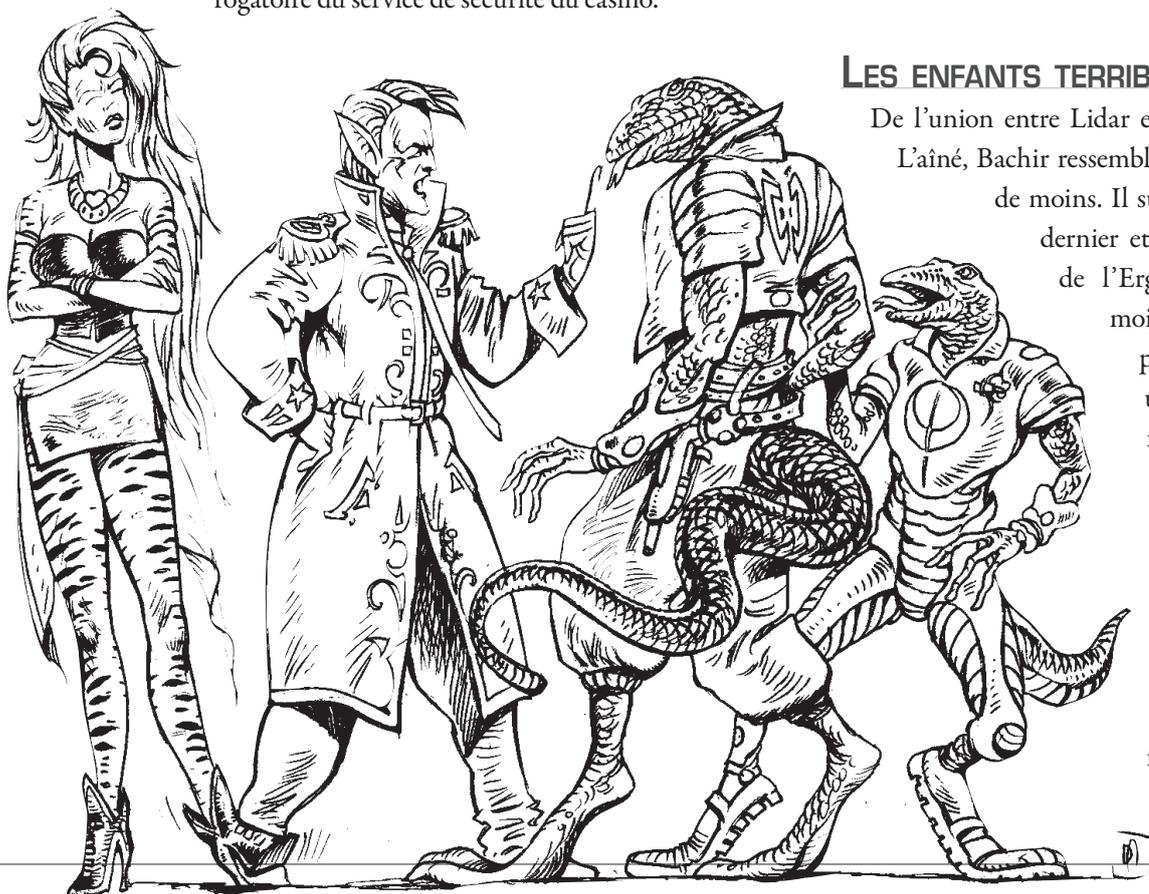
C'est particulièrement le cas auprès des membres subalternes de l'équipage et des employés des facilités de l'Ergartis. Ce l'est un peu moins pour les clients réguliers du vaisseau car ils ont mutuellement appris à mieux se connaître et s'apprécier. Ceci dit, Lidar shi-Garwandil n'est pas surnommé « l'Emmerdeur » pour rien.

LA BRUTASSE

Fedor sri-Garwandil est le demi-frère de Lidar. Un peu moins grand et anguleux que le premier, il est aussi plus jeune, à peine 900 ans. Il est souvent considéré comme un esprit rustre un peu brutasse, mais passablement mieux élevé que Lidar. Cependant, derrière cette façade se cache un homme au cœur d'or – 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.

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.



LA VAMP

Selia sha-Garwandil est la seconde femme de Lidar. Mais, quand on est marié depuis plus de 600 ans, on ne compte plus les aventures. D'un côté, comme de l'autre, d'ailleurs. Malgré leurs rapports apparemment houleux, les deux époux gardent un grand respect l'un envers l'autre.

Son appétit et sa liberté sexuels sont bien connus des clients de l'Ergartis. Elle adore les « friandises », expériences de passage durant lesquelles elle prend un malin plaisir à épuiser son ou ses partenaires.

Selia est une Eylwen de grande beauté, même selon les standards eyldarin. Enfin, pour autant qu'une plante carnivore puisse être belle, plutôt qu'envoûtante.

Elle est en charge de tout le personnel d'accueil, depuis les croupiers jusqu'aux serveurs, et s'ils peuvent sembler faciles, c'est parce que Selia les choisit en vertu de cette qualité. Elle utilise ces services particuliers, 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 d'une oreille attentive de la part 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 (jeu de mot eyldarin inclus).

LES ENFANTS TERRIBLES

De l'union entre Lidar et Selia sont nés deux fils.

L'aîné, Bachir ressemble à son père avec 800 ans de moins. Il suit d'ailleurs les pas de ce dernier et tient le poste de second de l'Ergartis. Son caractère est moins entier que celui de son père, qui y voit d'abord un manque d'expérience flagrant et ensuite un bon outil de communication avec l'équipage. Bachir déteste Selia qu'il considère comme une intrigante écervelée et dont il remet fréquemment en doute l'honneur et la fidélité envers le clan.

Le fils, cadet, Etin, tient beau-

coup plus de sa mère, dont il est le chouchou. De caractère plus volage et frivole, il préfère se mêler à la clientèle de l'Ergartis dont il n'a aucun mal à se faire bien voir. À ce titre, il rencarde régulièrement sa mère sur les « bonnes affaires » à

conclure, ou son père quand les matières sont plus pratiques. Cependant, ses rapports avec ce dernier sont plutôt houleux et Lidar le considère, à juste titre, comme un rebelle qui cherche à changer la politique de la maison.

LES SIYANI (GÉNÉRIQUE CONNU)

Cela fait bientôt près de vingt-neuf siècles que l'Ergartis abrite un comptoir siyansk. Si cet intervalle n'a rien d'exceptionnel pour des Eyldar, c'est loin d'être une broutille pour des Siyani ! D'ailleurs, la présence de ce comptoir est presque devenue une institution au sein des GMS.

Étant donné la courte espérance de vie siyansk, l'importante rotation de personnel à bord de l'Ergartis a longtemps posé problème au clan. Jusqu'à ce que Falin tar-Garwandil, troisième capitaine et prédécesseur de Lidar shi-Garwandil, conclue vers 720 un accord d'exclusivité avec une guilde des GMS, la guilde Fch'rrtiskll. En contrepartie, les Siyani disposaient d'une zone personnelle dans l'écospace de l'Ergartis pour une somme modique. Du côté des GMS, l'acquisition de l'exclusivité a donné lieu à une bagarre commerciale dont les débordements n'ont pas été sans conséquence du côté de la Frontière.

Depuis, ce contrat n'a été revu qu'une seule fois, en 2135, lorsque l'Ergartis s'est doté d'un nouvel écospace auprès du clan Maygran. Les Siyani ont salué l'étendue de leur zone personnelle et condamné l'augmentation proportionnelle de leur loyer. Après moult réclamations, Lidar shi-Garwandil a autorisé les Siyani à intégrer leurs propres facilités de clonage au sein du marais.

KCHRSS'MILL (DITES KRIS COMME TOUT LE MONDE)

C'est l'actuel représentant de la guilde Fch'rrtiskll à bord de l'Ergartis. Il a obtenu ce poste en 2117 et c'est lui qui a

négocié le contrat de 2135. Il en est à son septième clone et se félicite chaque jour d'avoir obtenu le droit d'installer des facilités de clonage à bord.

Son enrichissement personnel est tel qu'on prétend qu'il se fait plus de concurrents envieux que Selia ne fait de cocu(e)s. Cependant, il semble de plus en plus ennuyé par le commerce et délègue celui-ci à Glachtrf'll au profit d'un grand projet tenu secret.

GLACHTRF'LL

Ce Siyani ambitieux et imbu de lui-même est *de facto* le principal marchand siyansk à bord de l'Ergartis ; c'est lui qui y règle tous les contrats commerciaux impliquant les Siyani. Et il s'en frotte les trente-six phalanges de bonheur. Seuls les plus gros contrats sont encore sous la supervision de Kchrss'mill, qui en tire de plantureux bénéfices.

SNET'RLL

Snet'rll est un Snivel particulièrement retors et une allégorie vivante de l'adjectif pointilleux. Il est le comptable attitré de la guilde et semble particulièrement heureux de ce poste compliqué. Car, quand on gère un commerce dont l'étendue couvre presque toute la Sphère, il y a de quoi triper sur les statistiques et modèles financiers.

Il est impliqué dans le projet secret de Kchrss'mill dont il gère les dépenses faramineuses.

L'ÉQUIPAGE

Si l'Ergartis semble fait de bric et de broc, que dire de son équipage ! C'est un agrégat improbable d'Eyldar exilés, d'humains fourvoyés, de mercenaires désœuvrés, d'un soupçon de Rowaans embrigadés et de quelques Talavarids déracinés.

L'Ergartis compte un peu plus de 300 membres d'équipage dont une cinquantaine sont issus du clan Garwandil. Ils occupent généralement les postes à responsabilité, sauf les petits jeunes encore à l'école.

L'occupation de l'équipage se divise en trois services de huit heures. Être technicien à bord de l'Ergartis est loin de la sinécure. Maintenir à flot un vaisseau, qui tient plus du bricolage *sovtech* de haut vol que du standard karlan, n'est drôle que les premiers jours. L'Ergartis entasse en effet du matériel qui vient d'à peu près tous les coins de la Sphère. Le pire est d'être affecté à l'écospace, avec sa technologie maygran et ses puzzles biologiques en prime.

Les hommes de pont sont à peine mieux lotis : entre les sautes d'humeurs du capitaine et les changements imprévisibles de trajectoire, une journée sur le pont de l'Ergartis tient parfois plus de l'exercice de girouette que du pilotage.

L'Ergartis accueille également des membres d'équipage un peu particuliers, qui ne sont autres que des clients qui se sont retrouvés à court de liquidités, soit après avoir payé leur billet, désespérément exorbitant, soit après avoir abusé du casino. Ils tiennent des postes en fonction de leur savoir-faire et se retrouvent débarqués au premier spatioport venu, et plutôt deux fois qu'une.

GROUPIERS, OUVREURS ET ROOM SERVICE

À côté de l'équipage qui assure le bon fonctionnement du vaisseau, il y a tous ceux qui sont là pour le plus grand plaisir de la clientèle. Et ce plaisir prend des formes diverses, mais qui ont souvent tendance à être courbes comme il faut, *dixit* Selia.

Le casino et Palace Ergartis disposent d'un personnel de près de 180 personnes pour servir au mieux la clientèle. En fait de qualité, elle dépend surtout de l'importance du portefeuille du client. Outre les habituels serveurs, maîtres d'hôtel et cuisiniers, l'Ergartis compte pas moins d'une cinquantaine de croupiers qui assurent un flot constant de capitaux depuis le casino vers les coffres de l'Ergartis. Les esprits cha-

grins disent plutôt depuis la poche des clients vers celle de Fedor.

Ces croupiers sont parfaitement au fait des dernières techniques de jeux, tricheries incluses, dont beaucoup sont directement expérimentées à bord de l'Ergartis, clientèle louche oblige. Cependant, il ne faudrait pas être naïf au point de penser qu'ils ne les utilisent que de manière préventive : ils savent aussi les mettre en pratique, souvent pour plumer les emmerdeurs et les clients indécents, et parfois au profit des meilleurs clients de l'Ergartis. Entendez par là, ceux qui savent remplir autant les caisses du clan que leur propre portefeuille. De nombreuses rumeurs insinuent que Selia apprécie particulièrement ces employés habiles de leurs doigts.

Dans le hall de réception du Palace Ergartis se tient un ouvreuseur d'un genre particulier. Outre le fait qu'il maîtrise les Arcanes de l'esprit, ce qui est très pratique pour anticiper et répondre au mieux aux aspirations des clients, on le dit expert pour introduire ses clients auprès des partenaires adéquats (glissez ici une blague eyldarin).

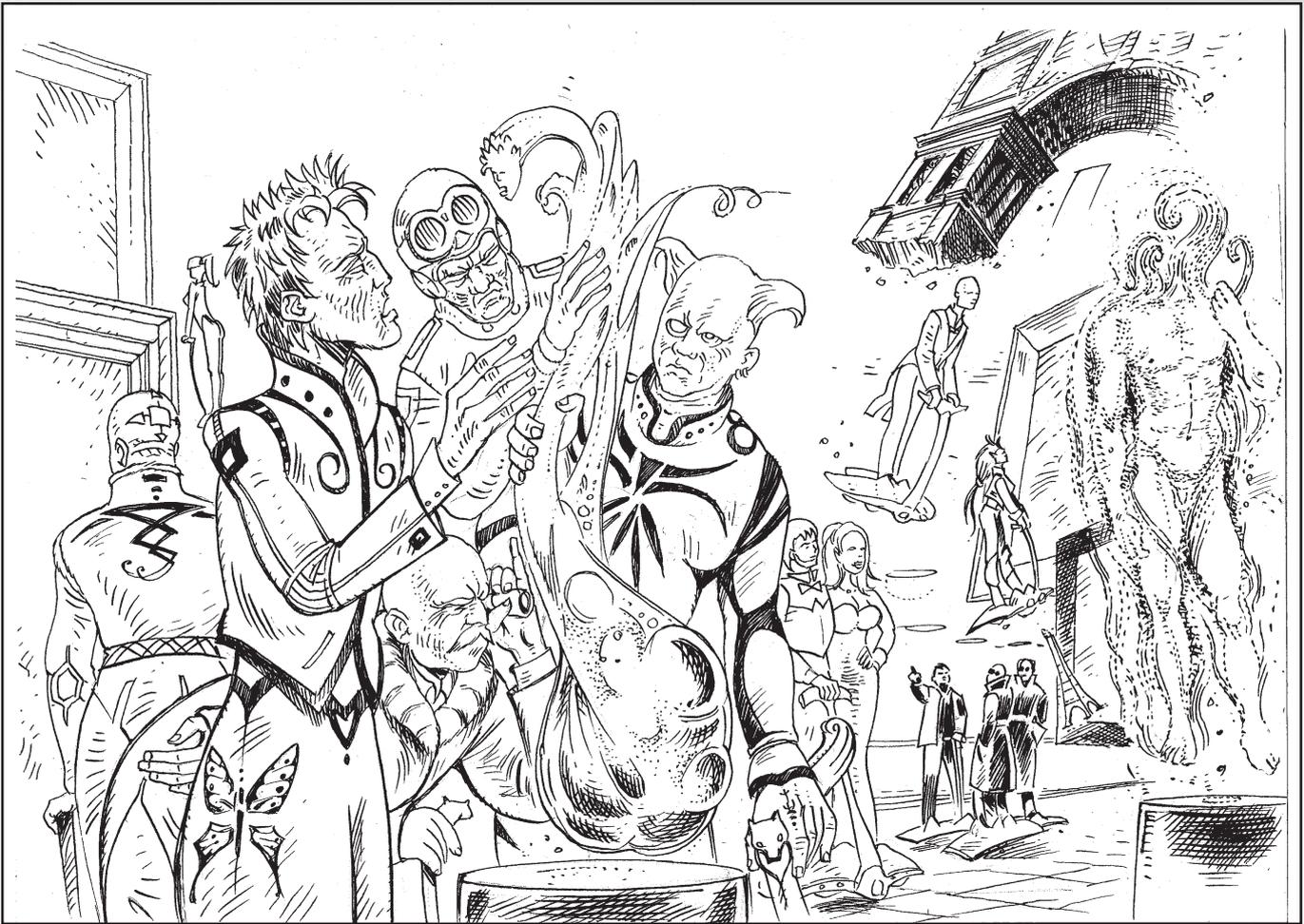
Dernièrement, le casino s'est doté d'un groupe de musique : de pauvres hères qui avaient un besoin impérieux de faire un petit saut spatial à travers la Sphère pour leur sécurité et à qui il n'a guère été possible de confier un poste un tant soit peu sérieux. Comme (presque) tous étaient doués avec un instrument de musique, on leur a demandé de créer un petit orchestre d'ambiance, les Spatiotrap. Ça n'a que partiellement réussi : en terme d'ambiance, leur musique siérait mieux à un bar mal famé de la Dame de fer qu'à un vaisseau eyldarin. D'autant plus que leur « chanteur » a perdu ses cordes vocales et qu'il ne sait plus que beugler. Un critique musical de passage à bord a dit des Spatiotrap qu'ils avaient « ressuscité le death métal ». Ils sont priés d'arrêter de jouer quand le capitaine ou son demi-frère visitent le casino, leurs oreilles étant aussi sensibles que leur ego.

LA CLIENTÈLE

L'Ergartis n'étant pas vraiment le genre de transport accessible à toutes les bourses, on ne s'étonnera pas que la moyenne de la clientèle soit plutôt du genre fortuné. Malheureusement, la plupart du temps, la fortune des clients est inversement proportionnelle à leurs bonnes manières. Et encore, c'est un euphémisme!

Casino Royale et Palace Ergartis font partie de ces lieux où la densité de criminels très louches, d'aventuriers riches et

d'héritiers excentriques, crée une anomalie en sociologie statistique de l'ordre du trou noir. Ceci sans compter les mercenaires dissidents de la Dame de fer ou des Tigres volants, les hommes d'affaire au regard torve et les chefs de clans des ombres rivaux qui n'ont pas froid aux yeux quand il s'agit de contracter une dette envers le clan Garwandil ou d'ourdir un complot à son encontre...



En règle générale, Palace Ergartis compte de vingt à quatre-vingt (la moyenne tournant autour de cinquante à soixante) de ces joyeux drilles qui ont comme passion commune de claquer leur fric au casino en fumant de gros cigares, de conclure des affaires ambiguës en tripotant leur secrétaire et de créer pas mal de bordel autour d'eux. Quand ils ne traînent pas directement dans leur sillage des emmerdes de taille cosmique. Au beau milieu de cette frange cocasse de la population de la Sphère, trônent les habitués de la maison. Des clients présents à bord de l'Ergartis depuis tellement longtemps qu'ils font presque partie du décor. Par exemple, Asder Linbagon est un noble Eylde monté à bord de l'Ergartis lors de l'évacuation de Neovil. Il a déjà bien rempli les 1 750 ans qu'a duré sa vie jusqu'ici et personne ne sait ce qu'il attend pour arrêter

de vivre. Ce qui est sûr, c'est qu'il semble beaucoup profiter de la vie à bord et ne semble pas disposé à prendre l'ultime décision.

Une autre figure de proue de l'Ergartis n'est autre que le terrible pirate spatial Terence « Blackskull » Nelson. Ce géant, qui en imposerait à un Rowaan, possède une large tête chauve barrée d'un sourire perpétuel posée sur des épaules carrées et robustes. Toujours affable et élégamment vêtu, il anime de nombreuses soirées de sa bonne humeur, quand il n'entame pas la chansonnette avec les Spatiotrap. S'il profite de l'immunité que lui assure le clan Garwandil, il la paie le prix fort en dilapidant son trésor de guerre au casino et en babioles siyansk. Kchrss'mill lui a d'ailleurs offert son troisième clone.

SPACE TRUCKING

LES AFFAIRES SONT LES AFFAIRES (ET RÉCIPROQUEMENT)

Pour peu que l'argent soit au rendez-vous, et surtout si le clan Garwandil estime avoir une dette envers un client, il n'est pas du goût du capitaine de refuser une mission « spéciale ». Pas que Lidar shi-Garwandil soit du genre jouette – c'est plutôt le contraire – mais en tant qu'Eylda courageux et honorable, et avec la bougeotte continue qui l'agite, ces missions pimentent agréablement son existence. Plus même que ses engueulades avec Selia.

Vu la ménagerie qui compose la clientèle, le terme « mission spéciale » peut revêtir de nombreux sens. L'Ergartis sert régulièrement de base arrière à des missions plutôt terre à terre et on ne compte plus les coïncidences alliant présence de l'Ergartis et vols audacieux.

Préparées de longue date quand il atteint la planète ou station spatiale où aura lieu l'opération, les derniers détails pratiques sont réglés sur place et la réalisation prend rapidement corps. L'Ergartis ne reste sur place que quelques jours et il est déjà loin quand on se rend compte du vol. N'empêche le manège ne trompe personne et la simple arrivée du vaisseau a tendance à faire grimper en flèche le thermomètre des services de sécurité.

La plus fameuse opération attribuée à une équipe ayant utilisé l'Ergartis a eu lieu du côté de Caramer. Des voleurs spécialisés dans les objets d'art réussirent à subtiliser la Vénus de Milovitch au sein de la propriété de Theond Manalill, un clan atalen rival des Garwandil. Inutile de dire la fureur qu'a déversé, par répla interposé, le clan Manalill sur Lidar, qui en

sourit encore aujourd'hui, de ce sourire sardonique et mystérieux qu'on lui connaît les bons jours.

Plus que l'exploit athlétique, technique et technologique de l'équipe pour pénétrer dans la propriété puis le musée familial, c'est la chevauchée infernale qui lui permit de sortir des terres du clan Manalill qui est restée dans les mémoires.

L'opération a depuis connu un certain succès sur le répla au travers d'une fiction eyldarin au titre évocateur de *Venusianil dalimi gela*, traduit en « Les onze voleurs de la Vénus ». Elle est beaucoup mieux connue sous le titre officieux de « Onze mains sur la Vénus ».

Un nombre statistiquement déraisonnable de truands notoires et de grands malfaiteurs a disparu ou échappé aux rets de la justice suite à une visite de l'Ergartis. En règle générale, son départ suit l'exfiltration de quelques heures, voire quelques minutes quand les choses se précipitent en complications administratives indésirables. Le revers de la médaille, c'est que toute disparition, enlèvement ou autre cas similaire est systématiquement foutu sur le dos du vaisseau.

LE SALAIRE DE LA PEUR

C'est bien beau toute cette publicité, mais dans l'esprit du clan Garwandil, l'Ergartis est avant tout un courrier, idéal pour les transports rapides et discrets. Fonds importants plus ou moins licites, objets rares légitimes ou pas, banque de don-

nées authentiques ou falsifiées, mais aussi stars du showbiz désirant quelques jours d'anonymat loin de la vie des *people*, hommes politiques et chefs d'État en transit plus ou moins prolongé, hommes d'affaire pressés d'échapper à une faillite,

diplomates en mission officielle ou discrète (ne dites pas « espion », ça fait mauvais genre !), etc.

Bien sûr, ce genre de cargaison ne va pas sans petits pépins et à-côtés gênants. Les ronchons et les envieux sont partout et il va de la réputation de l'Ergartis d'amener son colis à bon port et en bon état. Raison pour laquelle Lidar shi-Garwandil n'hésite pas à tonner de tous bords, quand des importuns se présentent. Connaissant la réputation, l'armement et les services de sécurité de l'Ergartis, il faut une sacrée motivation pour s'en prendre à lui. Mais, on trouve toujours des originaux un peu suicidaires pour tenter leur chance...

Évidemment, la faune bigarrée de clients, qu'ils soient eux-mêmes la marchandise ou bien la convoient, se retrouve dans le même train. Dès lors, tant Casino Royale que Palace Ergartis voient se croiser des individus aussi différents qu'antagonistes. Et il n'est pas rare que les esprits s'échauffent. « Prendre la température des clients » n'a pas le même sens à bord de l'Ergartis qu'ailleurs !

Dès lors, le personnel du vaisseau est spécialement formé pour gérer les coups de feu, dans les différents sens du terme

et les limites du raisonnable. Mais on a beau avoir la langue et la lame bien aiguisées, ça ne suffit pas toujours. C'est dans ces cas déraisonnables que les magouilles frivoles de Selia se révèlent utiles pour calmer un client récalcitrant, ou se prenant un peu trop au sérieux. Car Selia s'y connaît pour placer ses employés au bon endroit et au bon moment, et récolter des informations sur les petits travers de la clientèle. Quand elle ne provoque pas purement et simplement les choses. C'est très efficace, si, si ! Et il serait déplacé de parler de chantage en présence de la dame...

Pour les cas incurables et les incorrigibles, il suffit de laisser faire le mauvais caractère de Lidar. Car s'il y a bien un truc qui lui tape sur les nerfs, ce sont les querelles, guéguerres et autres vendettas entre clients. Lidar a le chic pour provoquer d'étranges coïncidences qui débouchent sur un accident malheureux qui règle le problème. Il est beaucoup plus expéditif que son personnel ou que sa femme, et quand il entre en scène, c'est que le rideau va tomber.

L'HONNEUR À LA RESCOUSSE!

À côté de ces missions plus ou moins bien planifiées – le plus ou moins étant dû à la précipitation des clients plus qu'à un vice garwandili – l'Ergartis se charge aussi de missions impromptues. Lidar étant ce qu'il est, il n'hésite jamais plus d'une seconde à répondre à un appel de détresse. Si la plupart du temps, ces aides ponctuelles améliorent la réputation du vaisseau, elles peuvent aussi le plonger dans pas mal d'emmerdes pour un retour des plus relatifs.

Les vaisseaux en galère spatiale regorgent rarement de petits génies aptes à les remettre à flot, mais plutôt de branleurs qui ont foutu le bordel (qui a dit des PJs ?). La communication n'est pas toujours facile avec les techniciens de pointe de l'Ergartis, surtout quand ce sont des Eyldar un peu trop perfectionnistes derrière leur apparente frivolité.

Quant aux vaisseaux qui sont assez imprudents pour se mesurer à un ennemi disposant de plus gros canons qu'eux, ils ont plus souvent le réflexe de se tailler fissa fissa, plutôt que d'aider leur sauveur, qui se retrouve avec pas mal d'emmerdes sur le dos, du genre plutôt agressives. On ne compte plus les fois où l'Ergartis a été se jeter dans la gueule du loup et n'a dû son salut qu'à la supériorité tactique de son capitaine et à la puissance de ses moteurs.

Et pourtant, pour beaucoup, l'Ergartis est un vaisseau capable de tenir tête à bien plus fort que lui. L'épisode de la station spatiale *Yesterday's Glory* est souvent citée en exemple. Attaquée par deux croiseurs highlanders, cette station de la Frontière émet un signal de détresse auquel seul l'Ergartis répond. Profitant de sa rapidité et de sa maniabilité supérieure, et aidé de ce qui reste du système défensif de la station, l'Ergartis arrive à mettre en déroute les deux croiseurs suite à une manœuvre osée, pour ne pas dire téméraire. Cette histoire, qui date quand même un peu aujourd'hui, a été depuis largement diffusée et amplifiée. La version actuelle en est à trois croiseurs et un supercroiseur highlander et mêle l'utilisation d'armes antimatière et de bizarreries siyansk – merci le répla, merci MysteryNetwork !

NON, C'EST NON!

Vu que Lidar shi-Garwandil a le chic pour se prendre le bec avec un peu tout ce qui ressemble à une organisation structurée (un mal héréditaire paraît-il), il y a des tas de gens auxquels il refuse de rendre service. De base, tout ressortissant highlander est placé en bonne place sur sa liste rouge. Pareil

si l'on fait partie des Tigres volants ou de la Dame de fer. À ce propos, le clan Garwandil cultive un humour particulier à base de jeux de mots comme *Taliani eiron saviyi* (traduisez : « Bâtard de la Dame de fer » et « Pute au godemiché chromé »). Tout ça pour dire que quand on a ce genre de profil, il vaut mieux ne rien demander au père Garwandil, sauf une bordée d'injures et les missiles qui vont bien avec.

Depuis qu'il s'est érigé en chantre anarchiste, ou en tout cas apolitique, Lidar refuse également toute mission qui lui semble trop politisée. Pas question de s'immiscer dans les jeux des grandes puissances, dans les complots de politiques politiques ou le lobbying plus ou moins musclé. Par exemple, il n'acceptera pas que l'Ergartis serve de base arrière à une mission rowaan ou talvarid contre une structure highlander (sauf s'il décide que ça l'amuse vraiment beaucoup). En politique, il ne fait d'exception que quand il s'agit de véhiculer un politicien

qui a besoin d'un transport neutre et que c'est bien clair pour tout le monde.

Il est inutile de lui demander d'organiser une rencontre diplomatique sur l'Ergartis. Même si les différents camps s'entendent quant à la neutralité du lieu. Il y a eu de fâcheux débordements par le passé et, surtout, ça casse l'ambiance.

Lidar refuse également d'utiliser l'Ergartis contre un clan eyldarin ou atalen à moins que ce ne soit un clan rival. Il a sa fierté, quand même ! Et puis, il a déjà assez de détracteurs parmi les clans traditionnels pour en remettre encore une couche !

Finalement, l'Ergartis n'est pas un vaisseau pirate. Pas question d'attaquer un navire juste pour le piller. Il faut qu'il y ait une raison valable derrière. Ceci dit, le pillage est accepté si la cible s'est montrée trop peu coopérative, histoire de financer les réparations. Faudrait pas être plus procédurier qu'un Snivel, non plus !

LES PETITS PLUS

À côté des boulots sérieux, il y a tout ce que Lidar s'accorde par faiblesse ou penchant naturel. Le tir aux pigeons highlanders ou mercenaires est devenu une tradition familiale. Tradition relayée chez les artilleurs, sous une forme un peu abâtardie, qui en ont fait un sport national avec tableau de chasse, médailles annuelles et paris juteux à la clef.

Une autre activité récurrente au sein de l'Ergartis est l'organisation de tournois de jeux de hasard. Les Siyani du bord ont compris depuis longtemps le penchant naturel pour ce genre de grand-messe... et le beau paquet de fric que cela rapporte à l'organisateur. Quand l'Ergartis se met en orbite d'une planète, ils n'hésitent d'ailleurs pas à acheter des licences locales pour délocaliser les événements majeurs à bord. C'est fou ce que ça attire le pigeon !

Plus rarement, des conférences techniques ou scientifiques se tiennent à bord. Si elles remplissent Palace Ergartis, elles font moins recette au niveau du casino. Au moins une

conférence s'y tient par an, c'est la Conférence interstellaire d'exobiologie appliquée organisée par l'exobiologiste de bord. Elle lui permet de montrer ses avancées (c'est comme ça qu'il appelle un dérapage) à ses petits camarades et de recruter un étudiant ou deux pour l'année à venir. Selia adore cette conférence et les nombreuses gourmandises qu'elle lui offre. Les Siyani préfèrent les conférences techniques pendant lesquelles ils font le plein de brevets lucratifs.

Finalement, il y a les cas vraiment exceptionnels, comme l'évacuation de Presidium et Neovil. L'ampleur de tels incidents demande une réorganisation complète du vaisseau et du personnel. Ce n'est jamais trop désiré car cela laisse la mauvaise impression que le bordel de la Frontière contamine l'Ergartis. Puis les conséquences sont parfois très fâcheuses... Mais Lidar shi-Garwandil est un homme d'honneur et il n'est pas du genre à faire la sourde oreille quand on frappe à l'écouille.

L'OMBRE DE L'ERGARTIS

SAVOIR SURVIVRE PAR TEMPS OBSCURS

Comme rien n'est jamais simple dans la Sphère, surtout quand on touche aux reliques de l'*Arlauriëntur*, la perception que l'on a de l'Ergartis varie grandement d'un endroit à l'autre et d'où on place son allégeance.

L'Ergartis est très mal vu sur les planètes eyldarin en règle générale. Déjà, on y identifie très fort le vaisseau au clan Garwandil qui, faut-il le rappeler, est perçu comme une belle bande d'emmerdeurs. Cela fait peut être plus d'un millier d'années que l'Ergartis n'a, pour ainsi dire, plus traîné ses moteurs en territoire eyldarin, mais l'image du clan Garwandil n'y a pas changé. Bel exemple de conservatisme et de traditionalisme eyldarin. Dans certains jardins, on se félicite encore d'avoir durablement éloigné le clan en lui refilant une épave.

L'honneur du clan Garwandil est un sujet sensible en territoire eyldarin. Son évocation lance les interlocuteurs dans un débat stérile et sans fin où chacun reste sur ses positions. Entre les modérés qui considèrent que le clan a conservé un code de l'honneur, certes modifié mais à forte base traditionnelle, et les extrémistes qui défendent la thèse inverse, accusant le clan d'être devenu un ramassis de pirates, les discussions sont passionnées et passionnelles. En fait, le vrai reproche fait au clan Garwandil c'est d'avoir réussi à accumuler une notoriété à laquelle peu de clans traditionnels peuvent vraiment prétendre.

En territoire atalen, la situation n'est guère plus reluisante. La traduction qu'on y donne du mot Ergartis en est révélatrice. Durant l'*Arlauriëntur*, les exploits de l'Ergartis face aux Karlan avant qu'il ne se fasse démonter au gros calibre lui ont valu de donner son nom à une manœuvre tactique adoptée par les Atlani, la manœuvre de l'Ergartis ou Course du Loup. D'ailleurs le terme *ergartis* remplacera progressivement le terme *delganis* pour désigner la démarche chaloupée du loup en atalen. Suite à la tombée en disgrâce du clan Garwandil et quelques opérations menées depuis l'Ergartis sur Eokard et Listant, le mot est maintenant compris comme l'abréviation de *ertes Garwandilen tiskalin* traduit par « l'honneur mal placé du clan Garwandil ». Et le terme *delganis* est en train de revenir à la mode...

La situation est beaucoup plus tranchée encore en Fédération des hautes-terres, où l'Ergartis et tout membre du clan

Garwandil est *Persona Non Grata*, les majuscules indiquant qu'on peut tirer à vue. Ce n'est qu'un juste retour de choses.

Pour les mercenaires de la Dame de fer et des Tigres volants, l'Ergartis est plutôt considéré comme un concurrent déloyal et féroce. Au niveau des dirigeants, on se tâte pour savoir s'il faut adopter une attitude laxiste, du style vivre et laisser vivre, ou remédier au problème en organisant une grande chasse à l'Eylda garwandili. Pour les mercenaires de base, le retour de salve est un réflexe premier.

La situation est nettement moins tranchée ailleurs dans la Sphère. Le Cepmes voit d'un mauvais œil la neutralité du vaisseau et l'apolitisme de son capitaine. L'institution n'apprécie que très moyennement cette concurrence. En même temps, elle requiert régulièrement ses services de courrier, profitant de la rapidité et de la neutralité du vaisseau, même si elle ne le fait pas ouvertement pour ne pas froisser ses compatriotes et le bouillant capitaine eyldarin.

Par contre, l'Ergartis est plutôt bien vu en FEF. Il a en effet conservé une part de l'aura glanée lors de ses actions d'éclat contre la FHT malgré les affaires Presidium et Neovil. Nombreux sont ceux qui ne croient pas à la trahison de l'Ergartis et leurs rangs ont grossi suite au reportage de MysteryNetwork sur le complot des Tigres volants et de la Dame de fer. On aurait pu faire plus crédible, mais faute de grives...

Finalement, l'Ergartis est plutôt bien vu par ceux qui sillonnent l'espace, quel que soit leur activité. Le vaisseau du clan Garwandil est un peu vu comme un dernier espoir par ceux qui sont dans la mouise jusqu'au cou. Les vieux briscards de l'espace considèrent qu'il vaut mieux que ce soit l'Ergartis qui réponde à l'aide qu'une mission du Cepmes. Dans le domaine du sauvetage spatial, la légende dépasse souvent la réalité. Et ce n'est pas Lidar shi-Garwandil qui s'en plaindra !

À CALENDRIER VOLAGE, HORAIRE CAPRICIEUX

UN SCÉNARIO QUI FERA DATE

Ce scénario vise à introduire l'Ergartis et quelques-uns de ses personnages hauts en couleur. Il prend place sur une planète de la Fédération des États de la Frontière, peu importe laquelle, c'est plus facile comme ça.

Ce scénario est prévu pour un groupe de 3 à 4 PJs et ne requiert aucun profil spécialisé. Un intérêt dans les anti-

quités ou un fort besoin d'argent représente un avantage non négligeable.

POUR FAIRE VITE

Une dizaine de jours avant le début de cette histoire, Brian Defrance, gentleman cambrioleur, commet un vol audacieux au Musée Kuchenheim. Il y dérobe quelques artefacts archéologiques dont le Calendrier d'Erdorin. C'est un des rares artefacts qui permettent d'établir une correspondance chronologique entre la Légende et l'Histoire et on y retrouve gravé le nom du clan Elandila, propriétaire légitime du Calendrier, qui y tient comme à la prune de ses yeux.

Las ! Brian est doublé par l'un de ses acolytes qui dérobe la fameuse pièce pour la remettre à Derrick Bilal, qui compte bien l'écouler durant la foire des antiquaires de Lower Wenlock. Les PJs rentrent dans cette histoire par l'intermédiaire de M. Smet, qui les lance sur les traces de Derrick Bilal qu'ils sont censés ramener en ville endéans dix jours. Vu que M. Bilal se trouve à la foire des antiquaires de Lower Wenlock, un départ précipité pour la campagne s'impose.

Une fois sur place, les événements se précipitent et les PJs se rendent compte qu'ils ne sont pas les seuls sur les traces de M. Bilal, qui a d'ailleurs fait des envieux dans le monde des antiquaires véreux. S'ensuit une course-poursuite teintée de road movie, à la *Midnight Run* (avec Robert DeNiro).

Durant celle-ci les PJs accompagnent Derrick Bilal et/ou lui filent le train en fonction du déroulement du scénario. Au final, tout ce beau monde se retrouve à bord de l'Ergartis pour un important tournoi de poker.

En effet, moult factions veulent, dans un magnifique maelström d'intérêts antagonistes, récupérer le Calendrier eyldarin et le vaisseau a été choisi comme lieu neutre pour les négociations. Certains camps ont même des comptes à régler avec Bilal et comptent bien profiter de l'occasion qui leur sera donnée. Si les PJs jouent les bonnes cartes lors de cette partie serrée, ils devraient en tirer de substantiels bénéfices...

UN COMMANDITAIRE TRÈS PRIVÉ

Monsieur Smet, bien sous tous rapports (surtout homosexuels), contacte les PJs avec une proposition alléchante. En fonction des besoins et affinités des PJs, choisissez quelle faction il représente (voir ci-dessous). C'est un homme à l'élégance discrète et à la tenue impeccable si ce n'est une mèche rebelle qui lui tombe régulièrement sur l'œil droit et qu'il rabat d'un geste plein de grâce.

M. Smet se présente directement aux PJs dans un endroit où ils ont leurs aises et l'habitude de zoner. Accentuez le décalage entre cet endroit et l'élégant et maniéré M. Smet qui affecte moult regards apeurés et gouttes de sueur délicatement essuyées.

Soit Monsieur Smet les contacte pour retrouver, M. Bilal, antiquaire dans l'une des grandes villes de la planète, soit il les contacte pour assurer la sécurité de ce dernier (si Bilal est son commanditaire à lui). M. Smet possède, dans son attaché-case délicieusement rétro, une photo de M. Bilal pour que les PJs puissent l'identifier et M. Smet leur remet également une enveloppe avec de l'argent « pour leur transport et leurs commodités ».

En effet, M. Bilal a quitté la ville pour aller s'enterrer à Lower Wenlock, une bourgade éloignée de tout et franchement malsaine (« Si vous voulez mon avis. ») où se déroule

une importante foire de vol... euh... d'antiquaires. Une courte recherche sur le répla livrera que ladite foire est spécialisée dans les objets datant de *L'Arlandriëntur*.

M. Smet insiste fortement pour que les PJs soient de retour avec M. Bilal avant les dix jours sans quoi, il ne pourra leur livrer leur prime (dépendante de la faction commanditaire de M. Smet). Il leur laisse un numéro pour le contacter, mais en précisant bien qu'il ne l'activera que dans neuf jours et que les PJs ne doivent l'utiliser que quand ils seront de retour avec M. Bilal.

M. Smet n'a pas que l'air délicat, il l'est. Et si les PJs tapent un peu trop fort, il se mettra à pleurer et leur dira tout ce qu'ils veulent entendre. Si les PJs se renseignent sur le numéro qu'il leur a donné, ils découvriront qu'il correspond à un compte prépayé qui n'a pas encore été activé. Frustration assurée.

FACTIONS ET INTÉRÊTS

Chaque faction est décrite pour que le déhemme puisse l'utiliser en cours de partie au fur et à mesure des réactions anormales et plans alambiqués que ne manqueront pas de concocter les PJs.

Cinq rubriques successives les décrivent: qui fait quoi dans la faction (Banalités), de quels moyens elle dispose pour appâter les PJs (Pot de vin), une scène typique pour l'introduire (Entrée des artistes), ses buts, motivations et moyens d'action privilégiés (Plans foireux) et son rôle dans le Grand final à bord de l'Ergartis (Grand final).

DERRICK BILAL, ANTIQUAIRE BICLASSÉ VOLEUR

Banalités

Derrick Bilal est un antiquaire de seconde zone dont les seules lettres de noblesse sont de faire partie de l'organisation de la foire de Lower Wenlock. Sur place, il a beaucoup d'amis qui risquent de ne guère aimer les fouineurs.

Pot de vin

Derrick a amassé un beau magot au fil des années. La foire de Lower Wenlock lui rapporte gros, pas que l'organisation soit monstrueusement bénéficiaire, mais il en profite pour refourguer des pièces rares « sous le tapis ». Il peut donc promettre de grosses sommes d'argent ou fournir une antiquité utile ou désirée par les PJs.

Entrée des artistes

Lors de leur première rencontre à Lower Wenlock, Derrick tente de rouler les PJs dans la farine et de leur faire prendre des vessies pour des lanternes. En surface, il fait semblant d'accéder à leurs demandes, mais refuse de les accompagner immédiatement, prétextant avoir des affaires à régler. En fait d'affaires, il cherchera juste à leur fausser compagnie en faisant jouer ses relations locales.

Si les PJs se montrent trop menaçants ou agressifs ou qu'ils ne mordent pas à l'hameçon, il fera intervenir le service de sécurité local (une poignée de paysans aux gros bras), histoire d'avoir le temps de disparaître dans la foire.

Plans foireux

À Lower Wenlock, Derrick n'hésitera pas à manipuler quelques personnalités locales pour mettre des bâtons dans les roues des autres factions présentes.

Une fois sorti de la bourgade, il maintient le contact par Répla interposé avec les factions Ewandila, Ignacio-Vilal et Garwandil. Il joue double jeu, essayant de palper un max de thunes pour le Calendrier d'une part et s'offrir une porte de sortie d'autre part.

Il agit en douce pour que la transaction finale se fasse dans un endroit neutre, c'est-à-dire à bord de l'Ergartis et lors du tournoi de poker siyansk.

Grand final

Derrick n'hésite pas à monter les factions les unes contre les autres, voire même à toucher une commission de chacune d'entre

Derrick Bilal, antiquaire biclassé voleur

Derrick Bilal est un humain d'assez petite taille aux cheveux noirs constamment en bataille. Sa lèvre inférieure est légèrement pendante et lui donne l'image d'un demi-demeuré.

C'est aussi un joueur invétéré. Derrick est un manipulateur né et un menteur compulsif, limite mythomane. Tout ce qu'il dit a plus de chance de nourrir ses propres desseins que d'être vrai. Sinon, il est d'abord assez facile et aime faire parler les gens d'eux-mêmes, pour mieux les manipuler.

CM : 14. Compétences : Combat 9 (arme de tir) ; Agilité 4 (discrétion) ; Pilotage 9 (moto) ; Sciences 4 (zoologie) ; Connaissances 14 (histoire*) ; Communication 14 (marchandage) ; Social 9 (jeu) ; Artisanat 14 (artisanat*) ; Art 4 (sculpture)

Brian Defrance, voleur volé

Brian Defrance est très grand et de stature squelettique. Son visage rougeaud est percé de deux petits yeux ronds et d'un gris acier troublant. Ses larges oreilles décollées donnent un aspect comique à sa physionomie. Il est toujours habillé en tenue de ville soignée et stylée avec un chapeau feutre assorti à la couleur de sa veste.

Brian se voit plutôt comme un voleur gentleman issu d'un roman ou d'un film. Ses méthodes de vol sont toujours non violentes et ses larcins enrichissent plus sa réputation que son matelas financier. Rancunier et vindicatif, il aimerait aussi tordre le cou à Derrick Bilal. Et la vengeance est bien la seule chose qui le pousse à utiliser une arme à feu.

CM : 15. Compétences : Combat 10 (armes de tir) ; Agilité 15 (manipulation) ; Pilotage 15 (auto) ; Sciences 15 (informatique*) ; Connaissances 5 (orientation) ; Communication 10 (persuasion) ; Social 5 (survie urbaine) ; Artisanat 5 (joaillerie) ; Art 10 (imagerie*)

elles pour le Calendrier. Ensuite, il tente de s'éclipser avec la complicité du clan Garwandil ou d'un membre de l'équipage.

BRIAN DEFRANCE, VOLEUR VOLÉ***Banalités***

Brian Defrance a organisé le vol du Calendrier d'Erdorin ; mais l'un de ses hommes travaillait pour Derrick et lui a subtilisé la pièce convoitée. Brian a toujours en tête de remettre le calendrier à son premier commanditaire : Selia !

Pot de vin

Brian n'a pas grand chose à offrir aux PJs si ce n'est ses services. Sinon, c'est aussi un homme bien informé et introduit

Sbires du clan Elandila

Les hommes du clan Elandila sont tous d'athlétiques et musculeux Eyldar. Il revêtent une combinaison moulante noire sur laquelle ils ajustent un long manteau ou un blazer qui fait plus couleur locale. Parfois au point de passer pour des Chippendales. On les reconnaît à leur ceinture bardée de poches et de matos, dont un flingue discret, et à l'air pincé et sérieux qu'ils arborent en toute circonstance.

CM 16: . Compétences : Combat 16 (armes de tir*) ; Agilité 16 (discrétion) ; Pilotage 11 (auto) ; Sciences 6 (mécanique) ; Connaissances 11 (histoire) ; Communication 16 (tactique) ; Social 11 (étiquette) ; Artisanat 6 (bricolage) ; Art 6 (sculpture)

Bertrand Ignacio-Vilal, antiquaire gourmand

Bertrand Ignacio-Vilal est un homme de type hispanique avec des moustaches fines et bouclées à la Dali. Il est d'ailleurs aussi maniéré que le fameux peintre et à peu près aussi fumeux. Son gros nez aquilin jure avec ses petits yeux ronds. Ses cheveux couleur de jais sont constamment gras. Il cache un corps aussi disgracieux que son visage sous d'impeccables vêtements taillés sur mesure à la dernière mode.

Bertrand est aussi bon historien qu'il est mauvais commerçant. Il est aussi honnête intellectuellement qu'il est malhonnête matériellement. Fin discoureur et piètre trafiquant, il est à la fois apprécié et détesté tant au sein de sa profession que parmi les clans eyldarin et atalen les plus vieux.

CM : 13. Compétences : Combat 3 (esquive) ; Agilité 8 (manipulation) ; Pilotage 3 (auto) ; Sciences 3 (informatique) ; Connaissances 13 (histoire*) ; Communication 13 (éloquence) ; Social 13 (étiquette) ; Artisanat 8 (gastronomie) ; Art 8 (sculpture*)

auprès de la pègre et il possède quelques secrets ou preuves qu'il peut monnayer.

Entrée des artistes

Brian se rend à Lower Wenlock pour remettre la main sur le Calendrier. Sur place, il recherche Bilal, puis file les PJs dès qu'il a fait le rapprochement entre eux et Derrick. Brian est une ombre insaisissable dans une foire comme celle de Wenlock. Seul leur instinct peut conduire les PJs sur ses traces.

Quand ceux-ci conduisent Brian à Bilal, il suit l'antiquaire inlassablement afin de retrouver le Calendrier. Une fois l'artefact récupéré et placé en sécurité, dans le plus grand respect des règles de l'art cela va sans dire, il tente d'éliminer Bilal. Obstiné, il est prêt à suivre inlassablement Bilal. Derrick est le seul à pouvoir l'identifier.

Plans foireux

Après son expérience malheureuse lors du vol du Calendrier, Brian a décidé d'opérer en solitaire, sauf s'il est le commanditaire des PJs. Dans ce cas, il espère que ceux-ci lèveront le lapin pour lui et le distrairont assez pour lui permettre de passer à l'action. Brian n'agit jamais ouvertement. Sa tactique est de repérer sa proie et de lui subtiliser le Calendrier le plus discrètement possible. Malheureusement, l'homme souffre sur cette affaire d'une poisse monstrueuse qui fait capoter chacune de ses tentatives. L'irruption des hommes du clan Elandila étant la manifestation la plus courante de cette poisse.

Grand final

Defrance se rend à bord de l'Ergartis sous prétexte de participer au tournoi de poker, jeu auquel il ne connaît en fait rien. Une fois sur place, il fait le nécessaire pour localiser Bilal et reprendre ses affaires là où il les avait laissées.

STRUVIAN ELANDILA, PROPRIÉTAIRE SPOLIÉ

Banalités

Le clan Elandila est un vieil et très honorable clan eyldarin bien raidi par ses traditions millénaires. Struvian, son patriarche et dirigeant, est celui à qui le Calendrier est traditionnellement confié. C'est aussi lui qui a négocié son prêt au Musée Kuchenheim et qui s'est fait taper sur les doigts depuis son vol. Struvian est un vieil Eylda, toujours en costume traditionnel. Il n'apparaît que lors du grand final à bord de l'Ergartis, puisqu'il y a un allié de poids : Fedor sri-Garwandil.

Pot de vin

Fortune immense, popularité légendaire, influence dans toute la Sphère, les paiements que peut prodiguer le clan Elandila sont variés et conséquents.

Entrée des artistes

Les hommes du clan Elandila sont des hommes de la garde personnelle de Struvian, dont son maître assassin. Lors de leur première apparition, ils prennent les PJs par surprise et les neutralisent en quelques instants. Arrive alors un Brian Defrance masqué, s'ensuit une impasse mexicaine et leur opération minutieusement planifiée part en sucette...

Plans foireux

Les hommes de main du clan Elandila sont des hommes de l'ombre, capables d'une grande discrétion et favorisant les

plans rondement menés. Après une longue phase de repérage, ils interviennent lors d'une opération rapide, efficace et remarquable de professionnalisme. Malheureusement, ils ont la fâcheuse tendance d'entrer en scène au plus mauvais moment, leur plan minutieux capote systématiquement et ils tentent alors de s'en sortir honorablement.

Grand final

À bord de l'Ergartis, il n'y a aucun représentant du clan Elandila en plus de Struvian. Dès son arrivée, il contacte Fedor sri-Garwandil pour qu'il tente de récupérer le Calendrier en paiement d'une vieille dette. Si Fedor se doit d'être discret (Selia serait trop heureuse d'apprendre cette sordide histoire !), il dispose de moyens impressionnants, surtout au sein même du casino.

BERTRAND IGNACIO-VILAL, ANTIQUAIRE GOURMAND

Banalités

Bertrand est un antiquaire peu scrupuleux qui écoule plus de pièces volées ou fausses que de véritables antiquités. Ses pratiques l'ont amené à fréquenter de nombreux groupes louches et il est assez bien introduit dans la pègre locale.

Bertrand est un homme toujours tiré à quatre épingles et un spécialiste renommé de *L'Arlandriëntur* (pour autant qu'un humain puisse l'être, diraient des Eyldar). C'est un contact privilégié de Derrick qui va essayer de lui vendre le calendrier. Sauf que le prix demandé est hors de portée de Bertrand et ce dernier va chercher d'autres moyens pour mettre la main dessus.

Pot de vin

La fortune d'Ignacio-Vilal est loin d'être faite et il lui reste à peine de quoi payer la poursuite de Bilal, et donc pas de quoi assurer une prime substantielle. Par contre ses immenses connaissances et ses nombreux contacts officiels et officieux parmi les plus anciens clans eyldarin et atalen (pas toujours aussi bons et cordiaux qu'il ne le présente ou le croit) peuvent constituer une compensation bien supérieure à de l'argent. Tout comme son rival, il est peut-être en possession d'un objet qui peut intéresser les PJs.

Entrée des artistes

Bertrand est bien entendu présent à Lower Wenlock. Il y mène la vie attendue de tout bon antiquaire dans une foire de cette importance. Il fait des affaires, ouvertement et en sous-main, se promène de collections en collections et de réceptions en dîners d'affaire.



Une fois contacté par Bilal, il engage secrètement un groupe de mercenaires locaux pour subtiliser le Calendrier lors d'une transaction qu'il conclut avec Bilal. Cette intervention, et la réponse des PJs, va pimenter la foire de Lower Wenlock.

Plans foireux

Bertrand a contracté une bande de bras cassés pour faire le sale boulot à sa place. Ce sont des zonards de Lower Wenlock à peine plus débrouillards que des PJs moyens. Ils seront d'autant plus inefficaces et dramatiquement balourds que l'antiquaire est un piètre meneur d'hommes et ne cessera de les arroser de demandes contradictoires.

Grand final

Ayant laissé le soin à ses sbires de poursuivre Bilal à travers la campagne, Bertrand ne reparait qu'à bord de l'Ergartis, ayant eu vent que c'est à bord du vaisseau qu'aurait lieu la transaction. Pressé par le temps, Bertrand lance ses hommes dans un dernier baroud d'honneur. L'intervention risque de provoquer un certain émoi, puis de remonter jusqu'à Lidar shi-Garwandil qui pourrait bien décider d'éjecter les fauteurs de trouble (au sens propre du terme et sans combinaison spatiale).

SELIA SHA-GARWANDIL, ÉPOUSE INTÉRESSÉE

Banalités

Selia est à l'origine du vol du Calendrier. Elle veut obtenir les faveurs du clan Elandila et rêve que le clan Garwandil sorte de disgrâce puis réintègre d'honorables fonctions. Elle fait tout cela un peu pour Lidar, mais surtout pour son fils, Etin.

Elle est très mécontente que Brian se soit fait dérober la pièce et elle ne lui accorde plus sa confiance. Raison pour laquelle elle engage un groupe de mercenaires pour traquer l'objet. Elle aussi pousse pour que la transaction finale se passe à bord de l'Ergartis.

Pot de vin

Selia peut proposer un beau paquet de thunes ou un passage en règle à bord de l'Ergartis. Si les PJs ne se montrent pas trop farouches, ça peut même aller jusqu'à un emploi lucratif à bord du vaisseau.

Entrée des artistes

Les hommes engagés par Selia, sont plus des commerciaux que des mercenaires. Leur première apparition est donc un peu surréaliste, d'autant qu'elle arrive après tous les autres groupes! Deux hommes en costard avec un attaché-case, ressemblant plus à des témoins de Jéhova qu'à des tueurs, ça va faire louche d'entrée de jeu. Inutile de dire que si un PJ sort un flingue, ils feront une drôle de tête.

Plans foireux

Selia ne faisant que moyennement confiance à ses hommes pour récupérer le calendrier, elle laisse une annonce codée pour que le détenteur la contacte (indirectement, bien sûr !). Derrick y répond, ce qui relance les hommes de la belle sur sa piste après l'épisode de Lower Wenlock. Enfin, elle a chargé un privé d'enquêter sur l'homme qui a volé le calendrier à Brian.

Les hommes de Selia sont plus du style collet monté que meute de Rowaans. Plutôt fins, ils cherchent Derrick pour racheter l'objet. N'aimant pas trop l'action débridée à base d'arme à feu, ils utilisent des boîtes aux lettres secrètes pour rencontrer discrètement Derrick.

Grand final

Une fois Derrick à bord de l'Ergartis, Selia reprend les choses en main. Elle a obtenu assez d'informations douteuses sur Derrick pour le faire chanter. Cela lui fait une seconde arme en plus de ses charmes. Inutile de dire que Lidar ne serait pas très heureux d'apprendre qu'elle trempe jusqu'au cou dans cette histoire.

DES NOUVELLES DU RÉPLA

Les quelques dépêches qui suivent sont classées chronologiquement avec référence au jour où les PJs sont contactés (J).

VOL AU MUSÉE KUCHENHEIM (J-10)

Un vol audacieux a eu lieu au musée Kuchenheim qui accueille, pour un an, la plus grande exposition jamais réalisée

sur l'*Arlauriëntur*. On peut y admirer nombre de pièces rares issues des collections des plus anciens clans eyldarin ou atalen. Hélas, un groupe bien organisé s'est emparé du fameux Calendrier d'Erdorin en bravant tous les systèmes de sécurité électroniques et humains (insérer moult détails).

Ce calendrier est une pièce unique, prêtée par le clan Elandila, son propriétaire légitime puisque l'œuvre est signée par un



illustre ancêtre. Une coquette rançon est promise à celui qui mènera au calendrier. Si sa valeur sur le marché de l'art est estimée à plusieurs millions de dollars, sa valeur historique est inestimable.

LOWER WENLOCK ET SA FOIRE D'ANTIQUAIRES (J-1)

Comme tous les deux ans, se tient la fameuse Foire aux Antiquités de Lower Wenlock. Elle accueille une centaine d'antiquaires durant une semaine. Suit une foule de détails sur le chapiteau spécial dressé pour l'événement, la saturation des structures hôtelières, le charme de la chambre chez l'habitant, etc. En fin de reportage, on se demande si le fameux Calendrier d'Erdorin va refaire surface.

En cherchant un peu, on découvre que de nombreux échanges de pièces ont lieu entre antiquaires, collectionneurs et conservateurs de musée en début de semaine, bien avant que le chapiteau n'ouvre ses portes au grand public. Des recherches poussées apprennent qu'un nombre statistiquement anormal de pièces volées font une mystérieuse réapparition quelques semaines ou mois après cet événement bisannuel.

L'ERGARTIS EN ORBITE (J+2)

La nouvelle est sur tous les canaux locaux : l'Ergartis est en orbite de la planète. Les présentateurs insistent sur la réputation sanieuse du vaisseau et le cortège de vols, disparitions et autres embrouilles qui suivent le vaisseau à la trace. Bien sûr, les commentaires sur ses liens avec Nuclear Winter ne sont pas passés sous silence.

POKER MENTEUR À LA SAUCE SIYANSK (J+4)

En orbite depuis deux jours, l'Ergartis fait déjà parler de lui. Un riche marchand Siyan vient de racheter les droits du World Poker Tour, le plus gros tournoi de poker de la planète. Le tournoi aura lieu à bord de l'Ergartis et les règles seront celles du poker siyansk, une variante tordue du poker menteur ! Une délégation du Comité central de vérification des jeux de hasard est envoyée à bord pour s'assurer du bon déroulement du tournoi. L'émoi est grand au sein de la communauté des joueurs qui se sent spoliée.

ROAD MOVIE MOUVEMENTÉ

L'aventure commence donc quand les PJs rejoignent Lower Wenlock. Derrick s'y cache dans le dédale des cercles les plus occultes de la petite bourgade. L'y trouver ne sera pas une mince affaire à moins qu'il ne soit le commanditaire de M. Smet, auquel cas la rencontre sera compliquée par l'arrivée inopinée d'une autre faction.

Ce qui suit décrit le planning idéal de Derrick Bilal. Mais tout l'intérêt de ce scénario réside dans la multitude de factions présentes qui créeront autant de perturbations. C'est mieux si celles-ci débouchent sur des impasses mexicaines (pour la tension) et des échappées belles (pour les rebondissements), mais toujours sur des situations loufoques (on joue à Tigres Volants, quand même !).

À Lower Wenlock, Derrick contacte Bertrand Ignacio-Vilal, mais, après l'intervention des factions, il comprend qu'il est temps de partir. C'est au déhemme qu'incombe de mettre en scène ces interventions révélatrices pour que les PJs appréhendent aussi la multitude des factions en jeu. Entre visites chez un collègue, dîner de gala et tête-à-tête secret, les opportunités ne manquent pas de tracer le bonhomme et de voir l'une ou l'autre faction mettre des bâtons dans les roues des PJs. Bilal se sortira toujours de ces rencontres imprévues, soit aidé par une faction (PJs ou autre), soit par ses alliés, soit par le hasard.

Mais, après un ou deux jours à jouer à cache-cache avec tout ce beau monde, il décide qu'il est temps de quitter l'endroit. Il contacte quelques amis locaux pour retenir les factions présentes le temps de prendre de l'avance.

Comme il a horreur des moyens de locomotion qui ne touchent pas le sol, le voyage entre Wenlock et la capitale se fera en véhicule roulant. D'ailleurs, ni avions, ni hélicoptères, ni véhicules antigrav ne sont disponibles dans la bourgade. Son voyage prend 5 à 6 jours pendant lesquels, Derrick multiplie les contacts et les entrevues discrètes avec les diverses factions, ainsi que les nuits dans des hôtels miteux ou des caches secrètes mises à sa disposition par ses amis de la pègre.

Les entrevues ont un but double : fixer le prix de revente du Calendrier d'Erdorin et le lieu de la transaction finale sur l'Ergartis durant le tournoi de poker siyansk. Une fois la capitale atteinte, il rejoint l'astroport où l'attend une des navettes diplomatiques de l'Ergartis qui l'emmène à bord.

Et les PJs là-dedans ? En fonction de la faction qu'ils représentent, ils traquent inlassablement Derrick ou assurent sa protection. Il pourrait être d'ailleurs fort heureux que leur loyauté bascule en profitant au maximum des opportunités qui se présentent, pour augmenter d'autant plus le bordel ambiant.

Et que fait la police ? Elle mène l'enquête et court après Brian Defrance avec un peu de retard. Très vite elle comprend que l'affaire est plus complexe qu'il n'y paraît. Et pendant qu'une équipe court après Brian Defrance et les traces évidentes comme un éléphant dans un magasin de porcelaine que les entrevues de Derrick laissent derrière lui, une autre remonte la filière du commanditaire jusque Selia sha-Garwandil. Ce qui provoquera le départ précipité de l'Ergartis juste après le tournoi de poker.

TOURNOI ÉCHAUDÉ ET DOUCHE FROIDE

En bon joueur, Derrick va imposer à tout le monde que la transaction se fasse durant une partie de poker. Un joueur par faction présente.

Après la partie, les factions n'ayant pas emporté le calendrier vont bien sûr tout faire pour le récupérer autrement. C'est le moment de monter une grande course-poursuite entre Casino Royale, Palace Ergartis, écosphère, Copacabana Bar et coursives du vaisseau. Avec moult retournements de situations et changements de mains du précieux objet à la clé. C'est le moment idéal pour les joueurs d'utiliser une ou deux bonnes nouvelles pour tomber par hasard sur le détenteur du calendrier ou le voir débouler d'une coursive. S'ils tirent leur épingle du jeu, ils devraient pouvoir monnayer convenablement l'objet.

ÉPILOGUE

En fonction des actions des PJs, ils auront l'occasion de tisser ou de renier diverses alliances et allégeances. Suivant leurs réussites et retournements de vestes, ils pourront se mettre un maximum de blé en poche et se faire autant d'ennemis.

Ne tient qu'à eux d'embarquer sur l'Ergartis et de profiter de son départ pour une destination exotique.

ORBITES DÉCHIQUETÉES

UNE CAMPAGNE BELLE COMME UNE ŒUVRE SIYANSK

A bord de l'Ergartis, Kchrss'mil est devenu suffisamment riche pour se lancer dans l'Art. Cela fait plusieurs décennies qu'il dirige un projet connu des seuls Snet'rlil et Lidar shi-Garwandil.

C'est le grand-œuvre qui fera du Siyan un artiste incontesté et lui permettra d'arrêter le commerce dont il s'est lentement lassé. Son grand-œuvre consiste à transformer une comète en feu d'artifice stellaire. Rien de moins.

Mais, de nombreuses personnes ont intérêt à s'opposer à ce projet. Des artistes siyani qu'un nouveau venu dans leur cour de récréation gênerait, des clients de l'Ergartis que les affaires avec Kris enrichissent, et même certains membres du clan Garwandil qui ont peur de voir s'envoler leurs précieux dividendes. Il y a même un astrophysicien très inquiet des retombées possibles d'un tel feu d'artifice.

Lidar soutient son ami à 100% et fera tout pour qu'il mène son projet à bien. C'est dans l'écheveau de ces influences contradictoires que les PJs vont être plongés.

Un prérequis de la campagne est que les 3 à 5 PJs soient à bord de l'Ergartis, simples passagers, membres d'équipage payant leur traversée ou invités, peu importe. Par contre, ce serait intéressant qu'ils aient déjà eu l'occasion de remarquer l'intérêt faiblissant de Kchrss'mil pour la chose commerçante.

La première partie demande que les PJs aient leurs propres ambitions et raisons d'être à bord de l'Ergartis. De même, ils doivent avoir un passé suffisamment chargé pour que le déhemme puisse disposer de nombreux leviers pour tisser les intrigues qui les lanceront dans la seconde partie de la campagne. Enfin, lors de la troisième partie, se présenteront les opportunités de vraiment reprendre leur destin en main et d'influer sur l'avenir de l'Ergartis.

ACTE I : LA SONDE

Ce premier acte cantonne les PJs dans un rôle d'exécutants. Le déhemme doit les laisser assez libres, comme si la mission qui leur est confiée était secondaire. Ils ne devraient pas réaliser qu'ils mettent le doigt dans un engrenage complexe.

Kchrss'mill demande aux PJs d'aller récupérer une sonde commandée auprès d'un laboratoire universitaire. Quelques mauvaises rencontres et un transfert mouvementé vers une navette de l'Ergartis plus tard, les PJs comprennent que l'expérience n'est pas bien vue par tous.

PARTIE FINE

Tout commence quand les PJs sont tour à tour invités à une partie de Straffl'ngadu. C'est un jeu siyansk, ressemblant à la roulette, mais où l'on mise autant sur ses propres gains et pertes que sur ceux de ses partenaires de jeu. Le déhemme devrait faire comprendre aux PJs qu'il s'agit d'une opportunité rare, potentiellement préliminaire à une demande de service. Bref, il s'arrange pour que les PJs se retrouvent à la table de jeu avec Snet'rlil, Kchrss'mill et quelques autres joueurs.

Alors que les PJs sont dans une passe de malchance qui creuse leurs pertes, Kris leur propose de lui rendre un service

Alexander Talin, savant confus

Alexander Talin est scientifique féru d'astrophysique. Du genre stakhanoviste mais distrait, il passe allègrement d'une théorie à une autre. Son discours est tout autant chaotique et le suivre quand il saute d'une idée à l'autre demande souplesse intellectuelle et connaissance aigüe des sujets. Bref, Alexander Talin est né et vit dans la Frontière, et ça se voit !

Alexander Talin est professeur au laboratoire spatial de l'Université Intrasphérique de Kalindar et intarissable sur son sujet de prédilection. Volontiers colérique, il s'emporte dès qu'on critique son travail ou que l'on remet en question ses théories parfois fumantes. La seule passion qu'on lui connaisse est l'escalade.

Alexander Talin est constamment habillé d'une tenue de ville, légèrement surannée et recouverte d'un tablier de laboratoire sur son lieu de travail. Ses cheveux en bataille et son regard fou, sautant d'un détail à un autre, finissent de pimenter le tableau.

CM : 15. Compétences : Combat 5 (armes naturelles) ; Agilité 10 (escalade) ; Pilotage 10 (auto) ; Sciences 15 (mathématiques, astrophysique*) ; Connaissances 15 (gestion) ; Communication 10 (élocution) ; Social 15 (recherche, information) ; Artisanat 5 ; Art 5

Edianil Blanissian, scientifique de choc et de charme

Edianil n'est pas né dans la Frontière et il a un peu de mal à s'acclimater aux coutumes locales. C'est un jeune chercheur dont le titre du doctorat est incompréhensible au péquenot moyen ; grosso modo, ça parle de la chimie des comètes. D'ailleurs, il effectue ses recherches dans le Comet Lab de Devanil tal-Gomassian à l'université de Kaildien.

Edianil est un bel éphèbe à la démarche assurée et pratiquant le sport. Plutôt ouvert, il possède une bonne répartie et un humour qui illumine littéralement son regard. Aventureux mais terre à

terre, il aime l'action et le dépassement... tant qu'il en maîtrise les paramètres.

CM : 14. Compétences : Combat 4 (armes naturelles) ; Agilité 9 (nage) ; Pilotage 9 (motos) ; Sciences 14 (Biochimie*, Astrophysique*) ; Connaissances 9 (astrogation) ; Communication 14 (drague) ; Social 14 (information) ; Artisanat 4 ; Art 4 (comédie)

Yuri Devnidief, chef de la sécurité de l'Ergartis

Yuri est un ancien soldat de la Confédération européenne qui a abandonné une carrière dans les services secrets, trop bureaucratiques, pour se lancer comme détective privé. L'une de ses enquêtes l'amena à bord de l'Ergartis. Fedor ne s'y est pas trompé quand il lui a proposé une place dans les services de sécurités de l'Ergartis. En quelques années, Yuri a atteint le poste de chef. Son incroyable résistance aux charmes et complots de Selia n'y sont pas pour rien, celle-ci le comptant d'ailleurs parmi ses ennemis.

Yuri est un homme droit et intègre. Sa loyauté envers l'Ergartis relève d'une grande conscience professionnelle et d'un embryon d'amitié avec Fedor. Yuri est une armoire à glace avec un regard non moins glacial. Ses cheveux coupés courts et ses mâchoires parfaitement glabres trahissent son passé militaire. Yuri possède un défaut : il aime un peu trop l'action et il n'hésite pas à utiliser les grands moyens, même quand cela n'est pas toujours indiqué. Lors des opérations musclées, il aime être en première ligne, ce qui lui a valu quelques séjours prolongés à l'infirmerie et les cicatrices qui vont bien avec.

CM : 16. Compétences : Combat 16 (armes de tir*, esquive) ; Agilité 11 (discrétion) ; Pilotage 11 (autos) ; Sciences 6 ; Connaissances 11 (gestion) ; Communication 16 (persuasion, psychologie*) ; Social 16 (survie urbaine, recherche*) ; Artisanat 6 ; Art 6

pour effacer celles-ci, voire collecter une prime intéressante. Il leur demande d'aller chercher une « expérience » qu'il a fait construire par un scientifique de Kaildien. La transaction est pour ainsi dire réglée et leur mission se borne à réceptionner le colis.

Si les PJs se montrent trop inquisiteurs ou indécis, Snet'rlil ne manque pas de leur faire la liste de leurs dettes et de décrire de manière catastrophée, et exhaustive, la précarité de leur position. Manifestement, Siyan et Snivel sont bien renseignés et les PJs devraient avoir l'impression d'être tombés dans un traquenard bien ficelé. Bien sûr, Kris et son acolyte minimisent les dangers inhérents à cette mission.

SAVOIR N'EST PAS CONNAÎTRE

Quelques jours plus tard, l'Ergartis arrive en orbite de Kaildien et Snet'rlil invite les PJs à un dîner au restaurant de Palace Ergartis. Le Snivel leur parle d'une voix assez basse et avec son intonation sifflante si caractéristique.

Kchrss'mil a contacté Devanil tal-Gomassian, le chef du labo qui a mis au point l'expérience. Elle est prête à être livrée et Kchrss'mil a déjà réservé l'une des navettes diplomatiques de l'Ergartis pour conduire les PJs sur la planète, dès le lendemain. Ils doivent se rendre aux Facultés atalen royales de Kaildien, où travaille Devanil, et s'arranger pour le transport de la pièce.

Une fois débarqués les choses prennent un tour plus épique. Le déhemme est encouragé à glisser ici une ou deux complica-

tions administratives et emmerdes avant que les PJs quittent le spatioport ; c'est la Frontière après tout !

DEVANIL TAL-GOMASSIAN ET LE COMET LAB

S'ils se renseignent sur le professeur tal-Gomassian, les PJs apprennent que Devanil est un astrophysicien qui travaille sur les états de la matière et les changements de phase au sein des comètes. Sa réputation scientifique n'est plus à faire et son CV est impressionnant. Avec un peu de finesse, ils peuvent aussi apprendre que son service bénéficie depuis près de cinq ans des dons généreux d'un mystérieux donateur.

Quand les PJs arrivent dans le service de Devanil, celui-ci les reçoit amicalement et leur propose d'emblée un petit tour du propriétaire. En bon scientifique aimant s'entendre parler de ses recherches, il s'appesantit sur leur intérêt, sur la salle

de simulation du Comet Lab, etc. Ils peuvent même assister à un essai. Ensuite, il les emmène à l'atelier pour leur montrer l'expérience.

C'est une machine imposante qui pèse 2381 kg exactement, logée dans un container et prête à être emportée. En jouant le jeu de Devanil, les PJs peuvent apprendre qu'elle sert à transformer la glace hydrocarbonique d'une comète en composés sulfurés et polycarbonés. Il ne sait pas trop bien à quoi Kris la destine, mais il peut révéler la composition exacte en fin de chaîne. Une bonne connaissance des explosifs ou de la biochimie (connaissance académique requise) peut les renseigner quant aux capacités explosives du mélange, plus dans le genre esthétique que destructeur.

Après cet interlude scientifique, Devanil invite les PJs à partager un plaisir de bouche avec eux (et plus si affinité). Durant le repas, il convient avec les PJs de la date à laquelle

Franck Dermatog, justicier solitaire

Franck est un ancien du RPF. Rowaan jusqu'au bout de la truffe, il a toujours foncé sans s'arrêter. Fidèle à la cause et en amitié, il s'était lié avec un commerçant un peu arnaqueur mais qui lui reflait de beaux flingues. Quand il apprit que ce dernier était en taule suite aux manigances d'un Siyan et du capitaine de l'Ergartis, il s'est promis de venger son ami.

Franck est un roc, un pic, un cap, que dis-je, un Rowaan ! Téméraire et casse-cou, rien ne peut l'empêcher d'accomplir sa mission. Franck se prend pour un guitar-hero à ses heures et son jeu est aussi fin que le personnage.

CM : 14. Compétences : Combat 14 (armes de tir) ; Agilité 14 (acrobatie) ; Pilotage 14 (avions) ; Sciences 4 ; Connaissances 4 ; Communication 9 (séduction) ; Social 4 ; Artisanat 9 (bricolage) ; Art 9 (musique)

Samuel R. Garnswick Jr., financier interstellaire

Samuel R. Garnswick est un petit génie de la finance. Il a passé une grande partie de sa vie à sillonner la Sphère au gré des affaires qu'il montait. À ce titre, il a souvent profité des opportunités que lui offrait l'Ergartis. D'ailleurs, il semble en avoir fait son centre d'affaire et son domicile principal, même s'il passe encore de temps en temps de courtes vacances sur les planètes les plus paradisiaques de la Sphère.

Samuel R. Garnswick est né dans une famille aisée sans être riche. Il a l'assurance des hommes qui se sont faits tous seuls. Ses cheveux blonds et rebelles, son regard coquin aux yeux bleu turquoise et ses joues rouges bombées par un large sourire cachent un vrai requin. Toujours bien habillé dans un style décontracté,

c'est le genre de gars qu'on a tendance à sous-estimer ; c'est une grave erreur. Grand amateur de danse classique, c'est aussi un mécène reconnu dans le milieu.

CM : 15. Compétences : Combat 5 ; Agilité 10 (nage) ; Pilotage 5 ; Sciences 5 ; Connaissances 15 (gestion*) ; Communication 15 (persuasion, marchandage) ; Social 15 (étiquette) ; Artisanat 5 ; Art 10 (danse)

Lianilla tol-Gomassian, artiste raffinée

Lianilla est la cinquième fille du très respectable clan Gomassian. élevée depuis sa plus tendre enfance dans le luxe et les œuvres d'art, elle a rapidement montré des dispositions artistiques. Mais, son art n'est pas à proprement parler traditionnel et elle n'a jamais vraiment percé au sein de la sphère atlano-eyldarin. Raison pour laquelle elle est devenue une artiste sans frontière, exposant et vendant ses œuvres à travers quasi toute la Sphère (les Karlan restent hermétiques comme toujours).

Lianilla est une superbe femme. Ses traits fins et ses cheveux de soie encadrent un regard ravageur. Toujours habillée de manière excentrique et dévoilant sans complexe ses plus beaux atours. Très cultivée et affreusement curieuse, elle s'insinue avec aisance dans les conversations les plus pointues. D'un tempérament de feu, elle se jette à corps perdu dans tout ce qu'elle fait et se bat sans réserve pour les causes qu'elle adopte.

CM : 14. Compétences : Combat 4 (esquive) ; Agilité 9 (équitation) ; Pilotage 4 ; Sciences 4 ; Connaissances 14 (histoire) ; Communication 14 (drague) ; Social 9 (étiquette) ; Artisanat 9 (conféction) ; Art 14 (imagerie, sculpture)

ils prendront livraison de l'expérience, mais pas avant le lendemain car il doit la verrouiller pour le transport. De plus, il leur annonce que l'un de ses doctorants, Edianil Blanissan les accompagnera à bord de l'Ergartis pour configurer l'expérience et l'adapter à la sonde. Devanil compte sur les PJs pour assurer la protection de son jeune protégé.

Si les PJs le questionnent, Devanil leur confiera que jamais une de ses expériences n'a autant attiré les foules. Il a dû faire face à de nombreuses tentatives d'espionnage scientifique et de sabotage. Malheureusement, il n'a jamais pu en déterminer la source.

ALEXANDER TALIN, SCIENTIFIQUE EXPLOSIF

Après leur visite, les PJs sont abordés sur le campus par Alexander Talin. L'homme à l'air totalement excité et c'est avec la plus grande incohérence qu'il tente de dissuader les PJs d'emmener l'expérience. « On ne mesure pas les risques d'une expérience de ce type à une telle échelle ! Ces fous n'ont même pas inclus dans leurs modèles le risque d'explosion intrastructurelle ! », ou bien : « Qui sait si ces changements chimiques ne vont pas altérer l'intégrité de la comète lors des changements de phase et la faire exploser en fragments météoritiques qui bombarderont les planètes et installations du système ? » ou encore : « C'est une expérience bien trop dangereuse et uniquement dans le but d'assouvir les désirs pervers d'un être trop riche ! ».

S'ils interrogent le scientifique fou sur le bien-fondé de ses craintes ou tentent de le raisonner, tout ce qu'ils récoltent est un impératif « Alexander Talin vous aura prévenu ! Vous ne savez pas ce que vous risquez ! », et il part en grommelant que « C'est impossible, je ne peux les laisser faire... ».

Le déhemme est invité à organiser plus tard une seconde rencontre avec Talin. Apparemment calmé, il les invite dans son laboratoire à l'Université intrasphérique de Kalindar, seconde ville de Kaildien en importance. Il leur montre ses calculs et ses

modèles qui dévoilent une probabilité non négligeable d'explosion du cœur de la comète. Un spécialiste en biochimie ou en explosif (connaissance académique requise) peut déceler des failles dans les modèles. Alexander sera tout autant furieux si les PJs se montrent trop incrédules ou peu réceptifs. Résultat le plus probable, ils sont expédiés hors de son laboratoire avec moult prophéties apocalyptiques.

LES HOMMES AUX LUNETTES NOIRES

Durant leur séjour sur Kaildien, les PJs sont suivis par deux hommes. Ils sont de format plutôt athlétique, en tenue discrète et portant lunettes de soleil multifonction et oreillette. S'ils passent assez inaperçu à l'astroport étant donné la densité de types louches au mètre carré de l'endroit, ils sont beaucoup plus faciles à détecter sur le campus ou dans les quartiers les moins sanieux de la ville.

Ils tentent de saboter l'expérience dès la nuit suivante, mais échouent à cause d'un veilleur consciencieux ; Devanil n'hésite pas à en parler aux PJs. Ensuite, ils suivent les PJs pendant qu'ils organisent le transfert de l'expérience ; leur but est bien évidemment d'intercepter le convoi.

Si les PJs coursent ces individus ou s'ils se sentent repérés, ils disparaissent rapidement. Ils montrent une bonne connaissance du terrain, disposent de moyens technologiques supérieurs, etc. Bref, ce ne sont pas des petits rigolos. En jouant finement, les PJs pourront voir qu'ils sont d'origine atlano-eyladrin.

Ils sont en fait plus que deux et fonctionnent en binômes. Si leur employeur leur est inconnu, il est certain qu'il dispose de gros moyens. Techniquement, il suffit de les traiter comme des sbires de VM 15 ayant, suivant leur fonction, soit Discrétion, soit Pilotage, soit Armes à feu comme compétence.

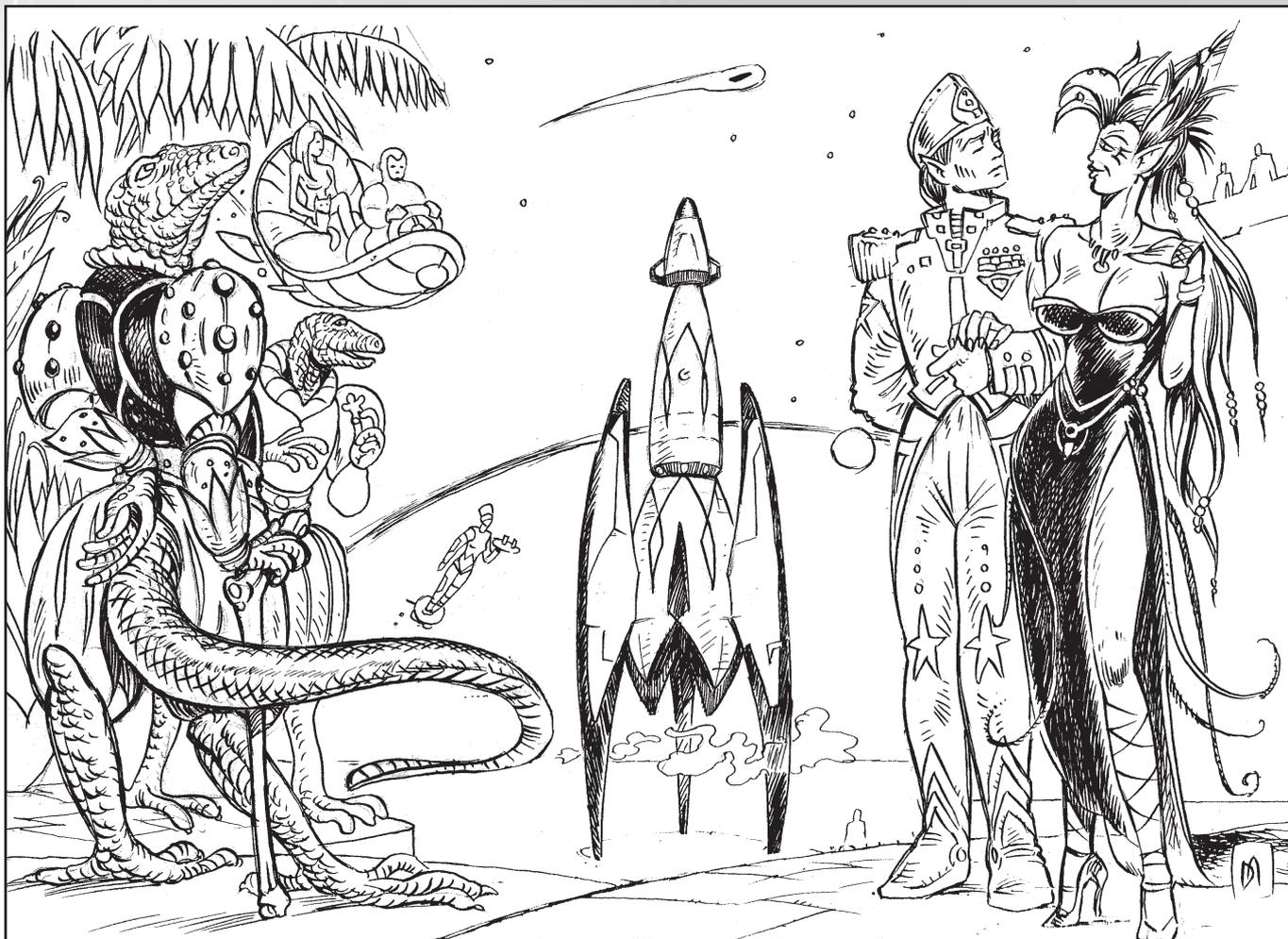
VISITE NOCTURNE

La première nuit que les PJs passent sur Kaildien est agitée. Des individus s'infiltrèrent dans leur chambre et s'intéressent à leur identité. Dès que les PJs interviennent, ils plient bagage sans demander leur reste. Il n'est pas improbable que les PJs parviennent à mettre le grappin sur l'un d'eux.

Ces hommes forment un groupe de mercenaires hétéroclites et un peu bas de plafond, qui plus est. Ils ont été engagés via le répla pour relever les identités des PJs. Leur commanditaire, qui leur a versé une belle avance, serait un siyansk du nom de G'rislaskh, un des quinze mots siyaner pour dire « inconnu ».

Sabotage !

En fait, le saboteur est sous la coupe, très très indirecte d'Etin shi-Garwandil. Etin a utilisé l'annuaire de sa mère et suivi ses bons conseils pour organiser le sabotage de la sonde. Si le saboteur est incarcéré après l'installation de la sonde, il faudra que les PJs soient très persuasifs et lui donnent de sérieuses assurances pour qu'il lâche le morceau. Mais les informations qu'il peut donner ne sont qu'une première étape pour remonter jusqu'au fils de Lidar. En effet, le chantage mis au point par celui-ci avec l'aide de sa mère est à étages et tiroirs multiples, et il faudra de la ténacité pour remonter jusqu'au fils du capitaine.



En fait, c'est un obligé de Selia qui les a engagés pour en savoir plus sur les Pjs car elle veut tendre un piège à l'un d'entre eux (voir Acte II : Gueule de bois et gueule en sang).

des poursuivants sont rapides et maniables. Et ceux-ci sont équipés d'armes derniers cris capables de faire des gros trous.

TRANSPORT EXCEPTIONNEL

Les PJs doivent également organiser le transport de l'encombrante cargaison dont ils ont désormais la charge. Inutile de leur faciliter la tâche, la Frontière est l'endroit idéal pour cumuler les emmerdes de premier ordre, genre transporteur récalcitrant, permis dont la validité est fonction des dessous de table, autorisations burlesques à obtenir, etc.

Une fois le convoi bien organisé, arrive ce qui devait arriver : il est attaqué ! S'ils sont finauds et que les PJs organisent deux convois, les poursuivants attaquent celui auquel les PJs sont attachés. Quoiqu'il en soit, la poursuite doit être échevelée et les PJs ne s'en sortent qu'*in extremis*.

Le déhemme doit prévoir les poursuivants en fonction de la configuration du convoi et de la protection que les PJs lui auront alloué. Deux choses certaines, le camion qui transporte l'expérience est poussif tandis que les véhicules

LA GRANDEUR DE L'ART

Finalement, l'expérience devrait atteindre l'Ergartis en assez bon état. Si c'est le cas, Kchrrs'mill est assez content des PJs pour leur accorder sa confiance.

Nul doute que les événements de Kaildien ont aiguisé la curiosité des PJs. À quoi destine-t-il l'expérience ? Qui peut bien vouloir l'empêcher de la réaliser ? Est-il au courant des dangers mis au jour par Alexander Talin ? Et comment se fait-il que ce dernier était au courant de leur venue ?

Kris balaie toutes ces questions d'un revers de main et emmène les PJs au cœur du marais siyansk. Ses quartiers privés sont dotés de tout le luxe attendu et d'ordinateurs dernier cri. Il leur dévoile une animation de sa future œuvre : la comète-feu d'artifice ! L'animation est extraordinaire et le spectacle grandiose. Ce grand-œuvre marquera son entrée parmi les plus grands artistes siyansk ! Il souligne l'originalité et l'esthétique du projet tandis que Snet'rl insiste sur les fonds engagés pour la réalisation et pour la publicité.

Le déhemme doit faire comprendre aux PJs que Kris réalise ainsi le rêve de toute une vie, histoire de leur inspirer l'envie de l'aider, ou de sentir le pigeon à plumer. Si nécessaire, il peut révéler que le projet profite du soutien de Lidar shi-Garwandil.

Kris informe alors les PJs qu'il a encore besoin d'eux. En effet, l'expérience, après réparations si nécessaire, sera intégrée au sein d'une sonde qu'il faut aller placer en tête de la comète Vidogen, dans le système Caramer où l'Ergartis ne va pas tarder à se rendre.

Il a besoin d'hommes de confiance pour ce faire. Durant les négociations pour la participation des PJs, les Siyani font montre d'une connaissance pointue des PJs et proposent un dédommagement personnalisé et difficile à refuser. Kris n'hésite pas à se montrer généreux tandis que Snet'rl impose tout un tas de clauses de rupture plus incompréhensibles les unes que les autres.

ACTE II : CONFESSIONS INTIMES

Le premier acte a laissé entrevoir que plusieurs camps avaient des raisons de s'opposer au grand-œuvre de Kchrss'mill. Ce second acte commence avec la mise en place de la sonde. Ensuite, les PJs vont enfin percevoir qui se cache derrière chacune de ces factions, soupeser leur puissance relative et mieux comprendre leurs buts.

Cet acte couvre la quinzaine de jours qui précèdent la mise à feu de la comète et la réception donnée en cette occasion sur l'Ergartis.

RUMEURS ET ENTRAÎNEMENTS

La semaine qui suit, les PJs suivent d'harassantes sessions d'entraînement. Pilotage de la sonde, mise en place, schémas techniques, données astronomiques, activation des dispositifs de sécurité de la sonde, il devrait y en avoir pour chaque PJ. Les PnJs qui les accompagnent, dont Edianil Blanissan, combinent efficacement les manquements des PJs. Kris nommera un des PJs responsable des opérations.

Durant cette semaine, les PJs vont avoir l'occasion de percevoir que le projet confidentiel du Siyan n'est en fait qu'un secret de polichinelle. Tout le monde à bord de l'Ergartis évoque la prochaine retraite de Kris et les plus perspicaces sa reconversion dans l'art. Tous évoquent les sommes colossales engagées sur ce projet.

Mais le projet du Siyan n'emporte pas l'adhésion de tous. Du passager mécontenté par le dernier changement de cap pour satisfaire Kris, au joueur qui impute sa déveine aux croupiers qui lèvent des fonds, en passant par le client inquiet pour ses affaires avec la guilde, la foule des mécontents bruit de plus en plus.

TURBULENCES, SABOTAGE ET PIRATES

Le jour J, le *Soleil Blafard*, vaisseau scientifique spécialement équipé pour placer la sonde en tête de la comète Vidogen, est

livré. Pendant que l'Ergartis se dirige vers la comète, l'équipe se familiarise avec le vaisseau.

Le *Soleil Blafard* est adapté aux turbulences superficielles de la comète, mais pas aux plus profondes. Une erreur de pilotage peut amener le vaisseau scientifique dans celles-ci et impliquer une série de tests avec le talent **subluminique** pour éviter de percuter la partie solide de la comète.

Le placement de la sonde peut demander un test sous les talents **mécanique** (pour manipuler le bras qui sort la sonde du hangar), **électronique** (pour conserver le lien entre la sonde et le vaisseau) et **subluminique** (pour mettre la sonde en place). Si les PJs ne possèdent pas certains de ces Talents ou échouent à leur Test, l'équipe les soutient efficacement.

Ensuite, il faut vérifier son bon fonctionnement et, mauvaise nouvelle !, l'expérience ne se met pas en route. Après récupération de la sonde, son dépiautage met en évidence un sabotage grossier ! La tension monte (surtout si des PJs ont échoué à leur Test) : le saboteur se trouve bel et bien à bord. Peu importe quel PnJ le déhemme désigne comme coupable, l'important est que les PJs doivent prendre des mesures pour éviter un second sabotage. Les réparations demandent un Test facile sous le talent **mécanique** et replacer la sonde ne pose pas trop de problèmes.

Il faut maintenant quitter les alentours de la comète. La configuration des turbulences oblige de suivre le courant de dégazage et de sortir selon une trajectoire tangentielle. Petit problème, cette trajectoire est propice aux attaques de pirates.

Des pirates ? Oui, mais, juste une équipe de bras cassés, qui attaque le *Soleil Blafard* à coups de « foudres », des missiles provoquant d'intenses décharges électromagnétiques qui viennent perturber l'électronique de bord. Étant donné la difficulté de repérer le vaisseau, elle pilonne un peu au hasard.

Une fois en trajectoire de sortie, les décharges se font plus nombreuses et plus précises. Le *Soleil Blafard*, qui ne dispose d'aucun armement même défensif, ne peut pas grand-chose

contre elles. Une décharge déstabilise une large zone de gaz et projette le vaisseau dans les turbulences profondes s'il ne quitte pas la zone de déflagration.

Il y a deux manières élégantes de sortir de ce guet-apens. La première est de plonger dans la queue de Vidogen et de ressortir de l'autre côté. Le vaisseau pirate n'étant pas équipé de stabilisateurs adaptés, il ne peut suivre le *Soleil Blafard* et le temps qu'il contourne la comète, le *Soleil* a rejoint l'Ergartis de l'autre côté. Deuxième méthode, sortir des turbulences de la comète le temps de prévenir l'Ergartis et y replonger en attendant qu'il chasse les importuns.

C'est Alexander Talin qui a recruté ces pirates après avoir paniqué au vu des résultats de ses études. Études commanditées par Glachtrf'Il, le second de Kchrss'mill (voir « Le client de l'artiste »). Une belle fausse piste serait qu'il ait utilisé le pseudonyme G'rislaskh (voir « Visite nocturne »).

SOIRÉE AU COPACABANA BAR

L'équipage du *Soleil Blafard* est accueilli en grande pompe par Kchrss'mill, Snet'rll et Glachtrf'Il en tenue d'apparat et Lidar shi-Garwandil qui revêt son uniforme et sa guirlande de médailles. Selia, resplendissante, tente de faire bonne figure.

La délégation qui accueille l'équipe est unanimement satisfaite des résultats, sauf Snet'rll qui pinaille sur une clause obscure de leur contrat. Mais, c'est juste de l'humour snivel. Tout le monde se dirige vers Palace Ergartis dont tout le restaurant a été réservé pour un repas gastronomique.

Le dîner est excellent et les conversations assez mondaines. Selia fait de l'œil à tout ce qui bouge. La soirée arrive rapidement à terme et Selia propose de prolonger la soirée au Copacabana bar.

Lors de cette soirée, les PJs vont rencontrer diverses personnalités de l'Ergartis et deux événements importants vont avoir lieu. Premièrement, l'un d'entre eux va être approché par Lidar (voir « Seul maître à bord »), tandis que Selia va tisser sa toile autour d'un second PJ (voir « Gueule de bois et gueule de sang »).

Mais d'autres intrigues se tissent autour du projet de Kris. Chacune est expliquée dans un des paragraphes qui suit. Ainsi, le déhemme dispose des informations et événements qui vont ponctuer la suite de la campagne. Il appartient au déhemme de les introduire en fonction de ses petites manies et des actions des PJs.

SEUL MAÎTRE À BORD

Lidar soutient à fond le projet de son ami Kris qui lui a fait rapport des événements de Kaidien. Il se doute donc que

le projet de son ami soulève assez d'inimitiés pour que des mesures excessives soient prises.

Il va donc approcher un PJ et lui demander d'enquêter sur les détracteurs du projet. Il l'introduit auprès du chef de ses services de sécurité, Yuri Devnidief, qui lui fournira les informations demandées. Le PJ devra faire rapport régulièrement à Yuri, voire directement à Lidar pour les points les plus sensibles.

La collaboration entre le PJ et la sécurité de l'Ergartis est le meilleur outil du déhemme pour garder le contrôle et assurer un bon rythme à la fin de la campagne.

GUEULE DE BOIS ET GUEULE EN SANG

Etin shi-Garwandil et Selia veulent installer une taupe au sein des PJs afin de connaître l'état d'avancement du projet de Kris. Ils soupçonnent les PJs d'être le talon d'Achille de ce projet, ou en tout cas un levier dont il faut tenir un bout.

Des escort girls de Selia vont tourner autour d'un PJ et lui être particulièrement agréable durant la soirée au Copacabana Bar. De son côté, elle s'arrange pour le faire boire et s'assurer qu'il dorme au Palace Ergartis. Là, il est drogué avec une substance siyansk qui décuple les effets de l'alcool. Il va ensuite passer une excellente nuit, digne du repos du héros qu'il est... et se réveiller à côté d'un cadavre à la gorge tranchée, et l'arme du crime juste à côté. Au moment où il réalise le merdier dans lequel il est, le service d'entretien pénètre dans la chambre et c'est la crise d'hystérie.

Les services de sécurité de l'Ergartis mènent l'enquête. Comme le couteau ne porte pas d'empreintes, mais bien des traces d'un gant en plastocuir, heureusement introuvable, ils n'ont aucune preuve de la culpabilité du PJ qui est prestement relâché. Par contre, ils notent que le PJ et la fille ont ingurgité la même drogue siyansk, dont on peut se procurer facilement quelques pilules au Copacabana Bar.

Le lendemain, le PJ est contacté par un des membres du staff du Palace Ergartis qui lui dit qu'à moins d'obéir à ses ordres, « on » placera un flacon avec des pilules et un gant en plastocuir dans ses quartiers et « on » s'assurera que les services de sécurité les trouvent...Le PJ est ferré ! Mais, pour brouiller un peu les pistes, le sbire d'Etin va commencer par lui demander un beau paquet de fric.

I. L'EYLD, LE ROWAAN ET LE SIYAN

Le script

Etin voit dans le soutien de son père à l'œuvre de Kris la preuve que ce dernier ferait mieux d'arrêter de vivre. Cela fait



deux ans que l'Ergartis parcourt la Frontière pour le projet du Siyan. Il est temps que cela cesse ! De plus, Etin s'imagine assez bien en capitaine de l'Ergartis.

Etin n'aimant pas mettre tous ses œufs dans le même panier, il monte, en parallèle au sabotage de la sonde, une intrigue dans le but de discréditer Kris et, surtout, son père.

En effet, il a eu vent d'une « erreur » commise à bord de l'Ergartis, il y a une dizaine d'années. À cette époque, Kris et Lidar se sont arrangés pour qu'un client de Kris, Alosius Thomas, que le Siyan soupçonnait d'entourloupette, soit arrêté et jugé. Etin a eu vent des fausses preuves que Kris avait montées de toutes pièces, dont certaines avec la complicité de Lidar.

Pour le prouver, il a rassemblé des preuves, convaincu différents témoins, et compte les faire monter à bord afin qu'ils fassent éclater la vérité. Si la résolution finale de cette intrigue ne prendra place que dans le troisième acte de cette campagne, un événement imprévu par Etin va précipiter les PJs sur les traces de ladite conspiration.

Action!

En effet, Franck Dernas, un Rowaan un peu bas de plafond, n'a pas apprécié les récentes révélations qu'on lui a faites sur le petit jeu de Lidar et Kris qui mena son pote Alosius Thomas droit en taule.

Bien sûr, Alosius n'était pas particulièrement du genre honnête, et il n'aurait pas dû essayer de flouer le marchand siyansk. Mais la manière dont les deux compères de l'Ergartis l'ont traité n'est pas digne de leur position. Alors quand on l'invite sur l'Ergartis pour venir faire un peu de foin et les discréditer, Franck ne peut refuser la proposition.

Vu que le bouillant Franck est *persona non grata* à bord de l'Ergartis, Etin utilise ses connaissances et profite du couple Bardaf, dont Franck est un pote, pour le faire monter en douce à bord. Il arrive deux jours avant le lancement de la comète et il se met directement à la recherche de Kchrss'mill, avec toute la finesse dont il est capable, c'est-à-dire aucune.

La veille de la mise à feu de la comète-artifice, Franck trouve enfin l'opportunité d'agir. Il bondit sur Kris pour le poignarder. Il faudra une intervention éclair des PJs pour éviter que Kris se retrouve avec un couteau de chasse dans le bide et une vilaine blessure.

L'enquête

Les PJs peuvent repérer le Rowaan assez vite. Son comportement ombrageux est classé comme suspect par la Sécurité et sa fiche le renseigne comme *persona non grata*. Dès le début de l'enquête, on découvre qu'il cherche à entrer en contact

avec Kchrss'mill. Mais comme il possède une invitation en bonne et due forme, difficile de l'éjecter par le sas.

En fouillant bien, on découvre les liens entre Franck et le couple Bardaf, ainsi que le fait qu'il est monté à bord alors qu'ils pilotaient la navette. Olga et Olaf ne sont pas impliqués mais la fausse piste est trop belle...

En creusant plus, on découvre que Franck était accompagné d'autres clients qui ne sont sur aucune liste officielle d'invités. Et en recoupant les noms de cette liste d'invités fantômes, on peut remonter à l'affaire Alosius Thomas. Le dossier officiel n'en conserve qu'une version très partielle et partielle.

II. UN COMPTABLE TROP CONSCIENCIEUX

Le script

Snet'rll n'est pas content de voir Kris dilapider sa fortune. S'il reste pourtant fidèle, son attitude ne le montre hélas pas. Il n'arrête pas de se plaindre des dépenses exorbitantes liées au projet, des gages et primes disproportionnées livrées aux PJs et autres intermédiaires, de la subvention inconsidérée du laboratoire de Devanil, etc.

Or, Snet'rll s'est fixé la tâche de titan de mettre en sécurité le magot de Kris. Les écrits comptables douteux, les montages financiers osés, les fausses factures, même, s'accumulent pendant plusieurs années pour placer l'argent sur des comptes bloqués ou des placements en cascade, via moult détours. Or l'argent va manquer pour la campagne publicitaire.

Action!

Afin d'assurer l'impact de son œuvre dans toute la Sphère, Kchrss'mill a prévu une gigantesque campagne de publicité. D'ailleurs, il charge le PJ le plus charismatique de la coordonner depuis l'Ergartis. Ici, le déhemme peut l'inonder de contacts très pressés et bourrés d'idées plus farfelues les unes que les autres. Il doit pousser le PJ à assumer son nouveau rôle d'homme pressé.

Las, moins d'une semaine avant la mise à feu, l'argent vient à manquer et les notes de crédit impayées arrivent en flot continu. Tous comptes faits, impossible de les payer ! Et Snet'rll de se lancer dans son long monologue sur les coûts de l'œuvre. Bien sûr, Kris est loin d'être ruiné, mais impossible de dégager de l'argent frais.

Il appartient au PJ de trouver des capitaux pour payer les factures astronomiques qui s'accumulent. Bon, il y a de nombreux pigeons sur l'Ergartis et encore plus sur Caramer, et la retransmission de la mise à feu dans toute la Sphère ouvre des

J0: retour des PJs de l'installation de la sonde et soirée au Copacabana Bar,

J+1: rencontre avec le chef de la sécurité, enquête sur la mort de l'escort girl (détention provisoire du PJ impliqué?),

J+2: un PJ est contacté pour prendre en charge la campagne de publicités autour de l'œuvre de Kchrss'mill (intrigue II),

J+4: Kchrss'mill annonce la date de la mise à feu de la comète Vidogen (intrigue III),

J+6: les fonds commencent à manquer pour assurer la campagne de publicités (intrigue II),

J+9: Alexander Talin annonce une conférence prédisant l'apocalypse si la comète Vidogen est mise à feu (intrigue III),

J+11: sabotage du centre de commande (intrigue IV),

J+12: conférence d'Alexander Talin sur Caramer (intrigue III), Franck Dernatog monte à bord et commence ses recherches (intrigue I),

J+13: Franck Dernatog trouve Kchrss'mill et tente de l'assassiner (intrigue I),

J+14: réception grandiose pour la mise à feu de la comète Vidogen (voir Acte III).

perspectives publicitaires quasi inouïes jusqu'ici... C'est donc loin d'être mission impossible.

L'enquête

Sauf bonne nouvelle, il est presque impossible de confondre Snet'rlil via ses livres de comptes (test de **gestion** à -15) tant ils sont bien tenus et ses manœuvres comptables aussi discrètes qu'apparemment légitimes. Il n'y a qu'en jouant sur sa loyauté qu'on peut arriver à le confondre. Mais, son repentir est d'autant plus inutile qu'il faudrait des mois pour rapatrier les sommes détournées. Il aide le PJ à accélérer la levée des fonds manquants pour la campagne publicitaire, avec d'autant plus de zèle qu'il se fait taper sur les dix-huit phalanges par Kris.

III. LE CLIENT DE L'ARTISTE

Le script

Glachtrf'Il, le second de Kris, est le client de Schssistr'Il, un puissant artiste de la guilde Fch'rtiskll. Il a livré les animations sur l'œuvre de Kris à l'artiste qui y a reconnu le génie visionnaire de Kris.

Ne pouvant intervenir directement, il a demandé à Glachtrf'Il de contacter un laboratoire concurrent de celui de Devanil pour discréditer l'étude de ce dernier et faire interdire la mise à feu de la comète. Il n'a trouvé qu'Alexander Talin.

Il était loin de se douter de la relative incompétence du savant et de la panique qui le prendrait à la vue des premiers résultats, erronés comme on l'a vu. Ni d'ailleurs que Talin utiliserait une partie des fonds alloués à ses recherches pour payer des pirates !

Suite à cet épisode un peu extrême, Glachtrf'Il contacte le savant et lui ordonne de préparer une conférence sur les dangers liés à la mise à feu de la comète-artificielle. Cette conférence ne pourra prendre place que quelques jours après l'annonce officielle que Kchrss'mill s'apprête à faire.

Action!

Kris annonce la création de son Grand œuvre dix jours avant la mise à feu. Moins d'une semaine plus tard, Talin monte sa conférence sur l'impact cosmique de l'opération. Devanil interroge aussitôt Kris qui envoie les PJs effectuer une petite mission d'espionnage scientifique. Ils doivent récupérer la présentation de Talin et faire une copie de ses modèles et de leurs prévisions. Histoire de préparer une réponse. L'opération ne devrait pas poser de problèmes insurmontables.

L'analyse des modèles nécessite un test difficile (-5) en **biochimie** ou **explosif** (connaissance académique requise). Elle montre qu'ils sont cohérents, mais n'incluent pas toutes les variables de changement de phase dont les travaux de Devanil montrent l'importance.

Puisque les PJs ont Edianil Blannis sous la main, il pourra confondre Talin, voire même confronter le scientifique à ses erreurs. Foire d'empoigne scientifique assurée dans ce dernier cas !

L'enquête

Reste aux PJs à remonter jusqu'à Glachtrf'Il et révéler sa duplicité. Plus facile à dire qu'à faire... Parmi les possibilités, notons une confrontation musclée avec Alexander Talin, remonter la source du financement de ses récentes études ou la découverte de documents dans le laboratoire du savant. Ce qui est sûr, c'est que Kchrss'mill ne sera pas très content de son second, surtout que ce n'est pas la première fois qu'il le double au profit de son patron.

IV. CLIENTÈLE ET COMMANDES

Le script

Samuel R. Garnswick Jr. est l'un des clients réguliers de l'Ergartis. Il est connu et apprécié de presque tout le staff de l'Ergartis qui

l'a surnommé Dodgy Sam car il a toujours su éviter les intrigues de Selia. Samuel est en relation commerciale étroite, mutuellement bénéfique et bénéficiaire, avec Kris depuis des lustres. C'est d'ailleurs cela qui l'avait conduit en premier lieu sur l'Ergartis.

Le départ à la retraite de Kris jette une ombre sur la collaboration de Dodgy Sam avec la guilde Fch'rrtiskll. D'autant plus qu'il n'apprécie guère Glachtrf'Il qu'il a déjà accusé de malhonnêteté. L'enquête interne avait montré que Glachtrf'Il avait fait prévaloir les intérêts de son patron, Schssistr'Il, plutôt que ceux de Kris.

Cette situation pousse Dodgy Sam à tout faire pour empêcher Kris de devenir artiste. Il perçoit avec acuité que ce changement est un vieux rêve de son ami siyansk et il le soutient officiellement. Mais, en sous-main, il manigance contre l'œuvre de son ami: il a investi un beau paquet de fric dans la filature des PJs et l'interception de l'expérience sur Kaildien par les hommes aux lunettes noires (voir Acte I). Celle-ci ayant échoué, il va tenter de saboter le centre de commande de la sonde installé à bord.

Action!

Quelques jours avant la mise à feu de la comète, le centre de commande, installé sur l'Ergartis et dirigé par E. Blanissan, subit quelques avaries mineures. Edianil s'ouvre de ces quelques difficultés techniques aux PJs. Espérons que ceux-ci seront un peu plus paranoïaques que le décontracté Atalen car un sabotage est à l'œuvre. Un test difficile (à -5 sous **mécanique**, **électronique** ou **informatique**) permet de détecter ledit sabotage.

L'enquête

L'enquête qui suit, d'autant facilitée que les services de sécurité du vaisseau sont impliqués, mène à une dénommée Si-

lyana Miniona, une très charmante Eylwen. Mais elle a quitté l'Ergartis et son départ coïncide avec le début des pannes.

Les PJs peuvent en découvrir un peu plus dans sa chambre du Palace Ergartis car elle a utilisé le répla pour communiquer avec son commanditaire et a oublié d'en vider la mémoire tampon. Comme seul le canal interne a été utilisé, son commanditaire est à bord.

À défaut d'une campagne d'intoxication rondement menée par les PJs, seul le hasard peut les mettre sur la piste de Dodgy Sam. Ils surprennent une conversation entre celui-ci et Devanil. Les questions de l'homme sur le centre de commande sont trop précises, trop ciblées pour être innocentes. Attention que l'homme est retors et difficile à confondre. Mais cet épisode devrait amener les PJs à le tenir à l'œil.

UN AGENDA BIEN CHARGÉ

Il revient au déhemme d'organiser les événements qui précèdent tout en s'assurant que les PJs obtiennent les bouts de pistes qui leur permettent de remonter jusqu'au personnage central de chaque intrigue. À lui aussi de jouer entre le PJ contacté par Lidar et celui « contrôlé » par le sbire d'Etin afin de créer des intérêts contradictoires et des tensions au sein de l'équipe.

Voici un calendrier indicatif pour tenir les PJs en haleine durant ce second acte. Les « trous » dans cet horaire seront remplis par leurs obligations et initiatives. S'ils ont un peu trop tendance à aller chacun de leur côté, le déhemme doit jouer la carte Etin et Selia ou Lidar pour que soupçons et surveillances mutuelles tiennent le groupe plus soudé.

ACTE III : LA MISE À FEU

Le dernier acte prend place sur une unique journée, celle de la réception donnée pour la mise à feu de la comète Vidogen. Durant cette cérémonie, les choix des PJs peuvent faire pencher la balance de nombreux destins. Autant d'opportunités de se faire des relations, de changer l'équilibre au sein de l'Ergartis, et de tirer leur épingle du jeu...

FASTES CÉRÉMONIELS

La cérémonie organisée par Kris pour la mise à feu de son Grand œuvre monopolise tout l'espace du restaurant de Palace Ergartis

dont une salle a été spécialement aménagée pour créer une seconde mezzanine donnant sur les jardins de l'écospace. Kris a également réservé le Casino car 5 000 \$ de jetons sont offerts à chaque invité. Les jardins ont été spécialement aménagés pour fournir autant de déambulateurs, un écran géant a été installé sur la plage, et un voile opacifiant sur toute la verrière. Rien que ces aménagements récompensent Lidar de son soutien inconditionnel.

Un repas presque parfait

Le buffet organisé pour la cérémonie (500 invités), est tout simplement somptueux. Les meilleures boissons de la Sphère sont

disponibles à volonté, les zakouskis raviront les palais les plus exigeants, qu'ils soient eyladrin, atalen, siyansk, humains et même... karlan. En effet, Kchrss'mill a invité quelques uns de ses contacts au sein du Haut-commandement karlan qui a déjà nié toute implication dans l'écrasement de la comète sur Caramer !

Le dîner de gala prévu pour quelques 200 privilégiés devrait laisser des traces indélébiles dans l'imaginaire collectif puisque pas moins de 12 services, composés de mets des plus rares et donc chers, sont prévus. Il devrait durer pas moins de 15 heures ! À côté, l'orchestre philharmonique de 200 instruments qui égayera la soirée ne représente qu'une broutilte...

Tenue de soirée exigée

L'habillement des hôtes d'honneur sont à la hauteur. Kchrss'mill, Glachtrf'll et Snet'rlil ont sorti leurs tenues les plus fastes avec moult incrustations de pierres rares et fils de métal fin. Lidar a ressorti son costume d'amiral de la flotte de la FEF, Selia est habillée à la dernière mode dans une robe primée alliant sensualité et tenue traditionnelle. Quant à Bashir et Etin, ils revêtent une tenue d'apparat spécialement dessinée pour les officiers supérieurs de l'Ergartis. Inutile de dire que les meilleurs clients de Kris ne sont pas en reste, de même les top models qui s'accrochent à leurs bras, parfois en lieu et place de leurs épouses.

Bref, le faste, les strass et une bonne dose de kitsch se la disputent pour briller à cet événement interstellaire!

DISPUTE SCIENTIFIQUE

Mais quatre événements, dont voici le premier, vont entacher cette pièce parfaitement écrite. Devanil tol-Gomassian doit réaliser une présentation du processus chimique qui transforme la comète en feu d'artifice. Professionnalisme pointu y côtoie harmonieusement vulgarisation maîtrisée.

Mais Glachtrf'll a réussi à faire monter à bord, sous un nom d'emprunt, Alexander Talin, venu avec une présentation moins relevée, mais tout aussi percutante et qui démontre que la mise à feu de la comète va infléchir son orbite et l'envoyer tout droit sur Caramer. L'animation qui suit montre l'impact de la comète sur la planète et ce n'est pas beau à voir.

L'horrible substitut

L'idée de Glachtrf'll est de remplacer la présentation de Devanil par celle d'Alexander. Il va s'arranger pour « coïncider » Devanil aux toilettes (certaines poudres siyansk ont vraiment d'étranges effets sur le métabolisme eyldarin), pirater le système interne de retransmission et soudoyer une équipe de tournage pour filmer Alexander. On imagine aisément

l'impact d'une telle retransmission en direct et dans toute la Sphère!

Mais les PJs sont capables de reconnaître Alexander et Kris, paniqué par l'absence prolongée de Devanil, va charger ceux-ci de le retrouver dans les plus brefs délais. C'est loin d'être mission impossible. Par contre, trouver l'antidote n'est pas très aisé sauf en demandant à Snet'rlil. Sinon, ils peuvent toujours demander au médecin de bord un constipant instantané.

LA FOLIE DU DÉSESPOIR

Comme on l'a vu au second acte, Dodgy Sam a élu l'attaque sur le centre de commandes comme sa tactique de la dernière chance. Dodgy Sam a utilisé quelques invitations pour faire monter à bord des gros bras qui doivent attaquer le centre de commande pendant la réception. Profitant d'une sécurité débordée par l'ampleur de la réception, c'est tout un arsenal, camouflé en caméras et matériel audiovisuel divers et avec une puissance de feu à faire baver le Rowaan de l'équipe qui les accompagne.

La Dame de fer n'a pas de gants de velours

À l'heure dite, tout ce joyeux monde va s'enfermer dans une cabine réservée aux équipes d'enregistrement et en ressortir bariolée et armée comme une troupe d'intervention de la Dame de fer. Ça tombe bien ce sont justement membres de cette joyeuse organisation. Et ils ont décidé de ne pas se limiter à leur cible principale...

Dodgy Sam profite de la cérémonie jusqu'à ce que les chiens de guerre commencent leur randonnée mortelle et destructrice. Espérons que les PJs courent vite et aient la présence d'esprit d'alerter les services de sécurité et de faire renforcer la garde autour du centre de commandement. Sinon la mèche de la comète risque de faire long feu...

LOYAUTÉ SIYANSK ET NOTE ARTISTIQUE

Ayant eu à subir par deux fois la loyauté mal placée de Glachtrf'll, Kchrss'mill a demandé à Snet'rlil de surveiller son associé. Il a donc fait placer un micro dans un des bijoux préférés de Glachtrf'll afin de pouvoir l'espionner durant la cérémonie. Bien lui en a pris !

En effet, Schssistr'll, invité parmi d'autres artistes de renom de diverses origines et races, mais surtout siyansk, s'est arrangé pour graisser la patte des plus influents et corruptibles d'entre eux. Or l'avis de tous ces critiques artistiques sera décisif au moment de la retransmission en direct des impressions sur l'œuvre de Kris d'un tel panel de spécialistes.

Tout artiste devant être au moins légèrement incompris, une critique négative, surtout siyansk, serait de bon ton. Mais une majorité d'avis contraires serait désastreuse pour le lancement de la nouvelle carrière de Kris.

Un jury fort impartial

Les écoutes de Snetr'll lui font comprendre que quelque chose se trame. En effet, Glachtrf'll est du genre curieux plutôt que fin et il inonde Schssistr'll de questions pour se sentir au sein du complot. Snetr'll prévient alors l'un ou l'autre PJs pour isoler les deux complices et favoriser la confession de l'artiste à son client. La révélation est de taille : pas moins de sept artistes sont de mèche !

Si Snetr'll se propose d'emblée de convaincre les deux artistes siyansk impliqués, il charge les PJs de trouver et de convaincre, « quel qu'en soit le prix, les Humains ne sont jamais très sssers », Adrien de Beaulieue et les « quatre autres artistes humains mineurs » dont il a obtenu les noms.

Dans cette tâche apparemment impossible, le meilleur allié des PJs est certainement Lianilla tol-Gomassian, artiste réputée et sœur de Devanil que ce dernier leur a présentée au début de la réception. Si certains se laissent convaincre de réviser leur jugement, de rendre un avis objectif ou de retourner leur veste, il faudra emmener Adrien de Beaulieue dans la cour de récréation du service de sécurité et le confronter à l'enregistrement des aveux des deux Siyani.

LE CONFLIT DES GÉNÉRATIONS

Lors de la cérémonie, de nombreux intervenants vont tour à tour parler du projet de Kchrss'mill (un ami siyansk), des inventions scientifiques et technologiques nécessaires à sa mise en œuvre (Devanil), du placement de la sonde et de la mise à feu (un PJ), de la brillante carrière du commerçant (Snetr'll), de l'artiste naissant (Schssistr'll) et du soutien inconditionnel de Lidar (Selia). Ces interventions sont entrecoupées de diverses festivités et pages de publicité placées par de généreux sponsors.

Lors de l'allocution de Snetr'll, une voix contradictoire va se lever contre la belle éloge. C'est Cneius Thomas, frère d'Alosius et invité fantôme d'Etin, qui saute sur l'estrade et accuse Kris d'avoir fait emprisonner son frère sur base de fausses preuves.

L'intervention des équipes de sécurité est rapide et Lidar, lui-même monte sur l'estrade pour une courte intervention permettant à Snetr'll de reprendre sa litanie des affaires les plus extraordinaires de son patron. Mais le ver est dans le fruit et de nombreux journalistes vont commencer à poser des questions indiscrètes, guidés dans leurs choix d'interviews par les hommes d'Etin.

Difficiles explications

En coulisse, Kris et Lidar demandent aux PJs d'intervenir pour expliquer aux journalistes qu'ils devraient enquêter sur ce sujet plus tard, pour découvrir l'origine de ces indésirables invités et limiter les interventions malheureuses.

Les PJs devraient découvrir que les invités indésirables sont répartis sur plusieurs listes, dont la fameuse liste fantôme, mais aussi sur celles de proches d'Etin. Las! Le pire est à venir avec l'allocution d'Etin, lui-même, préféré à son frère aîné car plus éloquent.

Tu quoque mi

fili

En effet, après avoir vanté la plupart des mérites de son père, et quelque peu insisté sur la diminution de leur fréquence au fil du temps, Etin termine par l'affaire Alosius Tho-



mas. Impossible de faire intervenir la sécurité et si les PJs n'ont pas fait leur boulot correctement, il appelle même des témoins à le rejoindre! Lidar élève de suite la voix pour ordonner à son fils de s'arrêter là. Mais le jeune rebelle refuse.

Son père est furieux et lui fait savoir qu'ils régleront cela plus tard. Puis, Etin passe près des PJs et ils l'entendent dire: « On verra qui commande après que je l'ai provoqué en duel. Je vais lui faire manger sa barbe! ». Les PJs remarquent que cette dernière phrase est ponctuée d'un clin d'œil vers son interlocuteur, le pharmacien de bord. En effet, Etin a prévu d'ingurgiter une substance qui augmente les réflexes et la souplesse naturelle des

muscles, deux atouts majeurs dans un duel d'escrime, traditionnellement utilisé dans la résolution de conflits chez les Eyldar.

Juste avant la mise à feu, prétextant qu'il est temps que Lidar cède le contrôle de l'Ergartis à plus jeune et compétent que lui, Etin provoque son père en duel traditionnel. Impossible de refuser à moins d'avoir obtenu des preuves que le combat n'est pas loyal. Et face à un Etin dopé, Lidar n'a quasi aucune chance de s'en sortir... S'il l'emporte, Etin ordonne quand même la mise à feu de la comète car il n'a plus aucun intérêt à l'empêcher, bien au contraire!

ET LES PJs DANS TOUT ÇA!

Que peuvent y faire les PJs?

1. Prouver la tentative de sabotage sur la sonde,
2. Révéler qu'Etin exerce des pressions sur certains membres d'équipage,
3. Montrer qu'Etin a tenté de faire pression sur un PJ en montant un meurtre de toute pièce,
4. L'impliquer dans la tentative de meurtre de Franck Der-natog, ou au moins l'accuser d'avoir fait monter à bord une *persona non grata*,

5. Déceler les faux témoins parmi les invités indésirables,
6. Dévoiler son dopage pour le duel traditionnel.

Au vu de preuves suffisantes sur au moins deux de ces points, Fedor, parent neutre des deux parties, déclare le duel non conforme, le déshonneur d'Etin étant prouvé.

Quelle que soit son issue, cette intrigue va changer profondément les rapports de force au sein de l'Ergartis. Le déshonneur d'Etin, l'implication de Selia, le départ de Fedor suite à son ras-le-bol, la mort de Lidar...

3... 2... 1... MISE À FEU

Finalement, la sonde en tête de la comète Vidogen déclenche la mise à feu de son éjecta gazeux. Le feu d'artifice qui en résulte est grandiose et simplement féérique, les variations de forme et de couleur évoluant avec le parcours de la comète et l'intensité de son dégazage, les motifs se mêlant et s'imbriquant en effets toujours plus complexes et raffinés.

À moins que les PJs n'aient complètement échoué à trouver les artistes corrompus, la critique est quasi unanime pour reconnaître l'excellence de l'œuvre et le génie créatif de Kris. Il est reconnu comme un grand artiste, surtout auprès du public siyansk vu les dépenses faramineuses impliquées dans la diffusion du projet.

Si le déhemme a envie de terminer sur une note plus mus-clée, il peut faire intervenir une nouvelle fois le *Soleil Blafard*, piloté par un Alexander Talin qui veut détruire la sonde et empêcher un apocalypse.



WWW.TIGRES-VOLANTS.ORG