

ATHANOR

MASQUES



TRISTAN LHOMME
PIERRE ROSENTHAL

SIROZ
PRODUCTIONS

ATHANOR

LA TERRE DES  MILLE MONDES

MASQUES

Ce supplément pour le jeu Athanor — La Terre des mille mondes
se compose de quatre parties

La description de Venise,
Des renseignements sur les Compagnons de Janus,
Un grand scénario,
Des aides de jeu pour Athanor.

Scénario

Tristan Lhomme
(avec de légères interventions de Pierre Rosenthal)

Autres textes

Pierre Rosenthal

Illustrations

Frédéric Blanchard, Didier Guiserix, Eric Larnoy, Pierre-Olivier Vincent

Photos trafiquées, maquette

Pierre Rosenthal

Plans

Pierre Rosenthal, Pierre-Olivier Vincent

Avant-propos

Quand j'ai commencé à rédiger l'introduction pour Athanor, je n'avais dans la tête que les années 2100 à 2300 de la Terre des Mille Mondes. En un certain sens, la fin du XX^e siècle et le début du XXI^e ne me passionnaient pas vraiment puisque qu'après, tout allait être changé. Malgré tout, pour faire « comme les grands », je me suis essayé à faire une pseudo histoire de notre futur proche. Et bien sûr, pour ne pas trop me tromper, j'ai puisé dans les poncifs du moment : guerre froide et pollution. Pour ceux qui sont en train de me lire en 2107, je précise que j'écris ces lignes à la fin de l'année 1989, où l'on peut supposer que le monde évolue vers un peu plus de fraternité, de liberté et d'égalité.

Mais si je me suis largement trompé (comme pas mal d'autres mais ce n'est pas une excuse), ceci n'est pas bien grave en ce qui concerne le jeu. A priori, à moins que les fondements de l'univers et de la génétique s'effondrent, le concept scientifique qui soutient la Terre des Mille Mondes a peu de chance d'exister un jour (le virus du Mu-Tan, pour ceux qui ont du mal à suivre). Est-ce franchement si important ?

Si j'ai évacué ce point dans la boîte des règles, en donnant de belles et solides bases pseudo-scientifiques, c'est à cause de l'attitude de ceux qui croient que Jules Verne fait de la science-fiction car il a pensé au voyage de la Terre à la Lune. Et que Fredric Brown est un aimable comique qui n'en fait pas car chacun sait que les martiens n'existent pas, ne sont pas de petits hommes verts, et n'appellent pas tout le monde Toto ou Chouquette. En ce qui me concerne, la science-fiction a toujours été pour moi la littérature du : « Que ferions nous, nous les humains, si ce genre de situation arrivait ? ».

Tout ceci pour en venir aux Compagnons de Janus et à Athanor, car il s'agit là de religion. Lorsque j'ai commencé ce livret, les Compagnons en occupaient une très grande part, avec des doctrines, des programmes, des explications, de nouvelles règles de vie. J'ai dû lire quelques milliers de pages sur les religions, les sectes, la réincarnation, etc. Les Compagnons ont été tour à tour et en même temps une secte, une église, un ordre scientifique, une philosophie, un moyen pratique de donner des missions aux joueurs, et deux ou trois autres idées farfelues. Plus je lisais, plus je raturais ma copie, moins il en restait. Finalement, vous avez failli avoir devant vous quelques pages blanches comme toute nourriture ludique. Le retard de ce supplément en provient en partie (ainsi que les ordinateurs de la Telia qui m'ont fait bien des misères, mais je soupçonne cette guilde de jalouser les Compagnons). Et puis, j'ai ressorti mes feuilles et je vous en ai retranscrit une partie. Tout modestie mise à part, j'étais comme le Boudha, ayant atteint par lui-même l'illumination, obligé d'expliquer ce que j'avais découvert tout en sachant que : la transcription serait une trahison, que ce n'était pas ce que l'on attendait de moi, que mes propos seraient déformés.

Je vous conseille, si vous êtes intéressés par le sujet, de vous poser les questions suivantes.

Si vous êtes croyant, que signifie le fait de changer de corps sans mourir (les mutations ou la transmigration) ? Que signifie la création d'un univers par un homme seul (les Portes de Passage ou le phénomène de conception) ?

Si vous êtes seulement philosophe, les mêmes questions apporteront peut-être aussi les mêmes réponses. J'ai essayé de donner plus loin quelques canevas de base. Ceci vous permettra peut-être de vous faire votre opinion sur ce que sont réellement les Compagnons de Janus.

Enfin, je voudrais terminer par des excuses à Tristan Lhomme. Il a travaillé sur le scénario avec peu d'informations sur les Compagnons. Autant j'ai essayé d'être précis avec lui sur Venise, autant je l'ai laissé dans le flou sur cette communauté bien étrange. A chaque demande, je lui inventais une nouvelle histoire, toujours presque pareille à la précédente mais dans le fond assez différente. C'est pourquoi la description de l'abbaye des Compagnons de Venise est à la fois très proche de ce qui est dit ailleurs dans le supplément mais en même temps très éloignée. C'était délibéré et j'espère qu'il me pardonnera.

Mais surtout, laissez moi donner un conseil aux meneurs de jeu : que vos joueurs se fassent eux-même leur propre idée, et vous aussi. Le principal n'est pas de savoir comment sont réellement les Compagnons mais d'arriver à les faire vivre dans vos aventures. Qui a jamais pu croire comprendre totalement Dieu, l'Amour ou la Réalité ?

P.S. : vous trouverez mélangés dans ce supplément règles et descriptions. Je pense que vous serez assez grands pour faire abstraction des règles quand vous lirez le texte en tant que joueur.

Pierre Rosenthal

VENISE

Si l'on passe directement du XIV^e au XXIV^e siècle, Venise est l'une des villes qui, en apparence, a le moins changé. Entre l'engloutissement et l'envasement, sérieuse et carnavalesque, cette cité à mi-chemin entre terre et mer fascine toujours autant les hommes, quoiqu'ils soient devenus.

Histoire

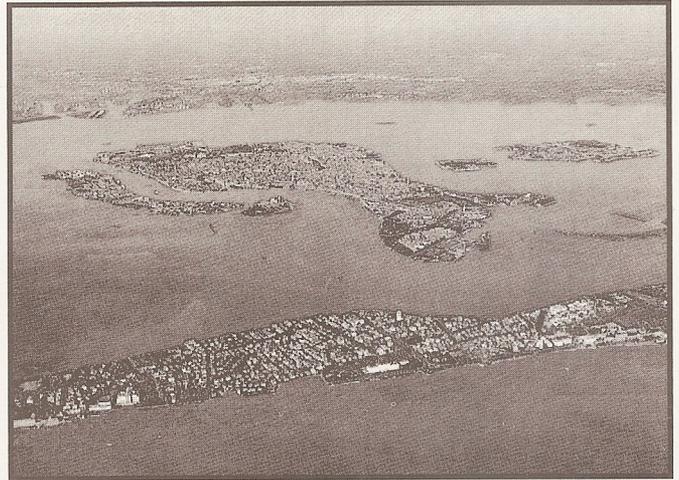
En 2157, Venise est exsangue. Il n'y a presque plus aucun touriste, l'industrie est déliquescence, la ville s'est affaïssée et menace de s'engloutir. Les habitants ont quitté les palazzos pour essayer de survivre de la pêche et des rares algues dans la lagune. Dans quelques générations, la ville sera morte et les marais fourmilleront d'«hommes-crapaud».

Mais cette situation révolte un vénitien, Agostino Esterazi. Il veut que Venise retrouve sa gloire d'antan et décide de tout mettre en œuvre pour cela. Tout d'abord, il rassemble les derniers citoyens de bonne volonté et leur propose de restaurer les institutions politiques du XV^e siècle. Son idée majeure est de faire remonter Venise dans le temps, que les nouveaux touristes découvrent une ville qui aurait été préservée. Pour cela, il faut vivre comme les vénitiens de l'époque, restaurer les maisons, ne pas faire de compromis.

En 2165, Esterazi dissout le conseil municipal, révoque le maire et se fait élire doge. Il met en place un Grand Conseil, un Sénat, un Conseil des Sages, le Conseil des Dix (voir chapitre politique). Les habitants restés sur place ont automatiquement le statut de Citoyen et ceux qui investiront au moins 100 000 √ chaque année pour la sauvegarde de Venise dans les cinq ans à venir seront Nobles. Ceux qui vivent dans la lagune, même s'ils ont une maison dans Venise, ne peuvent que faire partie du Peuple. Il faut quand même avoir une juste vision du phénomène : les Nobles sont une vingtaine d'illuminés, les Citoyens quatre à cinq milliers de personnes seulement, qui ne se savent même pas en possession de cet «honneur». Si Esterazi a réussi son coup c'est que personne ne le prend au sérieux, que le faible nombre des convaincus (cinq cent personnes à tout casser) les fait passer pour des illuminés auprès des vénitiens de la lagune.

L'année 2170 sera très profitable pour les pêcheurs et les ramasseurs d'algues mais catastrophique pour le nouveau doge. La stabilité des réseaux Météomodis n'étant pas encore très grande, l'hiver verra une grande inondation de toute la région. L'eau entre dans les rez-de-chaussée de toute la ville, presque jusqu'au plafond. Esterazi, fou de rage, envoie des menaces à la toute jeune Cosmotek qui ne peut pas faire grand chose. En représailles, le doge fait sauter le pont de chemin de fer et autoroutier qui relie Venise à la Terre Ferme. Les quelques industries de la ville ne peuvent plus importer et exporter des marchandises que par les rares hovercrafts. Est-ce les exhortations d'Esterazi qui portent leur fruits mais l'été qui suit est torride, sec ? La conjonction de la crue et de la sécheresse a alors une conséquence inattendue sur la lagune : le volume des algues ainsi que leur variété est considérable.

En 2172, un vénitien fait parler de lui, il s'agit de Pietro Orfeo. Venu d'on ne sait où, il dépense une somme colossale d'unis pour faire construire une usine à fusion sur le lido. Des câbles souterrains relient l'usine à Venise et celle-ci devient toutes les nuits une vraie ville



Vue aérienne de Venise en hiver, isolée dans la lagune. On peut apercevoir l'île de Murano, à droite.

lumière. Les premières agences de voyages propose des séjours à Venise. Mais ce n'est pour le moment que le prétexte à voir une ville morte qui vit ses derniers sursauts. On découvre qu'Orfeo est un Eternel mais il a déjà été fait Noble de Venise par Esterazi.

L'année suivante est tragique, un accident maritime provoque la mort du doge Esterazi et de la moitié du Conseil des Dix. Une élection suit peu après et c'est Pietro Orfeo a qui échoie la charge après une campagne musclée (où ses adversaires soutinrent qu'Orfeo était à l'origine de la mort du précédent doge). Une fois élu, Orfeo fait enregistrer la confirmation que son élection est une élection à vie. Il reste ensuite peu actif durant cinq années. Les historiens ont récemment retrouvé les traces de son activité durant cette période. Elle consistait en l'exploitation d'un grand champ lagunaire, entouré de murets, où il provoquait artificiellement crues et assèchements. Mais son action pour Venise durant tout ce temps n'est pas négligeable puisqu'il dépense un million d'unis par an en restaurations (ce qui est malgré tout très faible devant l'état déplorable de la cité).

En 2179, Orfeo propose un grand plan décennal à la cité des eaux. Il va faire construire plusieurs barrages dans les passages des lidos et ainsi isoler la lagune. De cette façon, on pourra faire descendre les eaux et retrouver le niveau du XIX^e siècle.

En 2190, alors que les barrages sont quasiment terminés, Orfeo a englouti des sommes considérables dans l'opération. La plupart des règlements étant faits en or, une légende naît dans la cité comme quoi Orfeo serait en fait le célèbre alchimiste le Comte de Saint Germain, qui aurait trouvé le secret de la pierre philosophale et de la vie éternelle bien avant l'apparition du Mu-Tan. Mais le doge fait réunir tous les conseils de Venise. A ce moment, il s'agit encore d'institutions légèrement bouffones vu le manque total d'influence sur la vie vénitienne et par leur faiblesse numérique (seules cent quarante trois personnes suivent véritablement le doge). N'oublions pas que la majeure partie de la population a quitté la ville pour la lagune. Donc, le doge fait réunir tous les conseils et leur propose son Grand Plan. C'est sous ce nom qu'il révèle ce qui sera pour lui l'avenir de Venise et qui est pour le moment toujours suivi. Il repose en deux points et sept propositions principales :



VINCENT-89

— Le tourisme ne sauvera Venise qu'après que les vénitiens aient eux-mêmes sauvé Venise par des revenus réguliers et importants.

— Les expériences d'Orfeo montrent qu'un terrain soumis à six mois de crue et six mois de basses eaux produit des algues en grande quantité et variété. Algues facilement transformables par des entreprises locales.

En vertu de quoi :

— Le barrage construit par le doge imposera une période de six mois de crue et six mois d'eaux basses sur toute la lagune.

— Les propriétaires terriens verseront une taxe à la ville pour les services rendus par le barrage. Ils seront tenus de résider durant la crue dans Venise même. Tout manquement à ces deux ordres signifiera la perte de la jouissance de la terre.

— L'exploitation des algues sera soumise à une législation complète préservant l'intérêt de la ville, celui des propriétaires mais qui permettra à tout à chacun d'y participer avec des chances égales.

— Des accords renégociables dans le temps seront signés avec deux groupements existant depuis peu. L'Ares Protectiva sera chargée de la police et de la sécurité du territoire, sous la direction d'officiers de souche vénitienne. Une église pacifiste dénommée Compagnons de Janus bénéficiera des anciens locaux de la bibliothèque de la Place Saint Marc en échange des jalonnements, relevés cartographiques et mesures d'exploitation de la lagune.

— La période d'hiver, durant laquelle le travail est impossible dans la lagune, sera décrétée période de Carnaval.

De nombreux points annexes complétaient cette proposition, qui fut acceptée avec une faible majorité.

Il faut attendre jusqu'en 2208 pour que ceci se concrétise. Tout d'abord il fallut « persuader » les propriétaires qu'ils devaient payer tribut à la ville. Cette lutte entre soldats Ares Protectiva et propriétaires sûrs de leur droit fut appelée par le doge le combat des forces de la Boue contre les forces de la Lumière. Lui-même étant bien entendu la Lumière.

En fait, c'est l'énorme succès commercial des algues qui permit au doge de rester en place. Notamment le fait que plusieurs des espèces servaient aux Stabilisateurs Bi, Tri et le récent Qua. Mais il suffit de lire les mémoires de N'Galen, invité en 2173 par Pietro Orfeo à Venise, pour se dire que le doge avait déjà cette idée derrière la tête.

Depuis, Venise connaît une période d'immense prospérité. Les algues brutes représente encore 28% des rentrées d'argent, les algues transformées 39% et le tourisme atteint 33%. Ce tourisme a deux périodes bien différentes : le Carnaval en hiver, moments de folies et d'hystérie ; Venise l'éternelle en été, visites traditionnelles de la millénaire cité des Doges.

Géographie

Venise est une ville au milieu d'une lagune, au nord de l'Italie. Cette lagune fait à peu près cinquante kilomètres de long, et de huit à quatorze kilomètres de large, dans un axe nord sud, nord-ouest sud-est. La population active est de l'ordre de 100 000 habitants. Les vénitiens vivent en ville durant l'hiver, mais plus de la moitié réside dans la lagune durant l'été.

En hiver, durant le Carnaval, on dénombre une population touristique de 15 000 personnes par jour. Le temps de séjour moyen est de cinq jours. En été, il y a environ 40 000 touristes par jour, et le temps de séjour moyen chute à trois jours.

En hiver, un vent froid balaie la lagune. En été, les moustiques et la puanteur des algues envahissent la ville.

Voici la moyenne des températures maximales et minimales dans Venise pour chaque mois de l'année (en degrés Celsius), des heures d'ensoleillement, de la hauteur en mm de pluie, et de jours de pluie.

	max	min	soleil	mm	jr
Janvier	6	0	3	35	6
Février	8	2	4	50	6
Mars	12	5	5	60	7
Avril	17	10	6	80	9
Mai	21	14	8	65	8
Juin	25	17	9	70	8
Juillet	27	19	10	50	7
Août	27	18	8	70	7
Septembre	24	16	7	60	5
Octobre	19	11	5	75	7
Novembre	12	7	2	95	9
Décembre	8	3	3	60	8

L'eau à Venise

Quelque soit la période de l'année, les barrages sur les lidos sont fermés.

En été, le niveau est plus bas que celui de la mer. Il permet de retrouver une Venise telle qu'elle était dans le passé. En ce qui concerne la lagune, si le centre est encore relativement profond (jusqu'à 10 mètres), tout le tour a une profondeur moyenne de 1, 30 mètres. Des monticules de terre boueuse sont entourés de chenaux où l'eau circule lentement. Des fermes sont installées sur pilotis et les familles qui récoltent les algues vivent durant l'été dans ces cabanes sans grand confort. Quelques riches propriétaires ont bien des demeures excentriques, mais la pratique est mal vue. On habite dans de belles maisons et on dépense de l'argent l'hiver à la ville, on vit frugalement et on travaille l'été.

Il faut noter que le réseau hydrographique de la lagune l'été est extrêmement complexe, nécessitant l'élaboration annuelle de nombreuses cartes. Celles-ci sont produites par l'Institut Biologique de la Mer, un organisme dépendant depuis peu de la municipalité. En effet, jusque récemment, les Compagnons de Janus faisaient tous les relevés, mais une loi passée en 2298 au Grand Conseil oblige la ville à faire ses propres mesures sur le terrain. Pour plus de précisions sur la culture des algues, reportez-vous au chapitre correspondant, un peu plus loin.

En hiver, les pompes se mettent en marche et remplissent la lagune comme un gigantesque bassin. Le niveau moyen de l'eau monte d'environ 1, 60m, ce qui fait un niveau d'à peu près 1, 40m par rapport aux rez-de-chaussée de Venise. Pour préserver la ville et permettre les déplacements, de nombreux systèmes sont utilisés (voir le guide de Venise l'hiver).

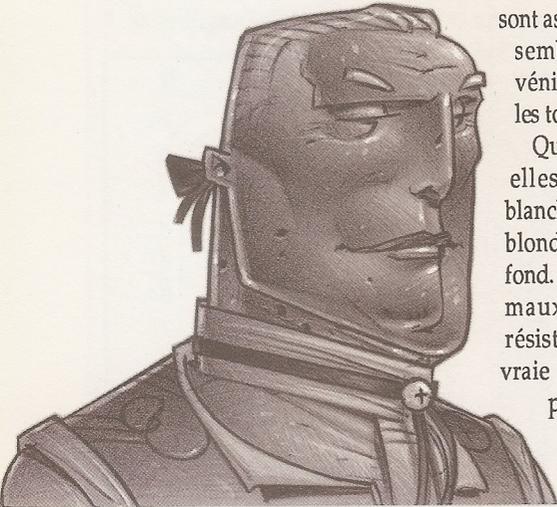
Mutations

Les vénitiens ne se distinguent pas beaucoup du type humain moyen. La mutation principale consiste en une diminution très importante du sens de l'odorat, et l'exhalation par la peau d'une odeur faible mais peu agréable (et que les moustiques trouvent répugnante). De très légers débuts de palmure peuvent se distinguer entre les doigts de la main.

Bizarrement, les hommes et les femmes présentent aussi des caractéristiques très différentes. Le peau des hommes est rugueuse, de teinte gris verdâtre et les yeux légèrement globuleux. Leur vision est normale,

mais plus efficace que l'ordinaire sous l'eau. Suivant les canons de la beauté télévisuelle, les vénitiens sont assez laids, mais cela ne semble pas troubler les vénitiennes qui trouvent les touristes trop pâles.

Quant aux vénitiennes, elles ont une peau très blanche, de longs cheveux blond, des yeux vert profond. Peu d'hommes « normaux » sont capables de résister à la beauté d'une vraie vénitienne. Si elle se parfume ou si l'homme se bouche le nez bien sûr.



Altération : Mimétisme

État normal

Unité de base : Personnel/ 30 mn

La peau du psi change de couleur pour s'adapter au milieu ambiant. N'importe quelle teinte peut être obtenue, même l'or, le diamant ou l'argent. Le corps n'a pas à voir une teinte uniforme, il peut être constellé de petites tâches. Bien évidemment, les vêtements ne sont pas changés, mais la Cosmotek vend des teintures mimétiques.

Politique

L'organisation politique de Venise est très proche de celle qu'avait la cité vers le XVI^e siècle, avec quelques aménagements toutefois. Mais d'abord il faut parler de la population.

Les Nobles sont les vénitiens d'origine qui ont pu prouver que leur famille remonte au XVI^e siècle au moins, et qui n'ont jamais quitté la ville même de Venise. Sont aussi nobles ceux qui ont participé aux premiers travaux de la reconstruction de la cité, de façon active et militante. Quoi qu'il en soit, tous ont donné une part de leur fortune à Venise.

Pour être Citoyen, il faut prouver que sa famille a résidé dans les murs de Venise depuis l'an 2000 et n'a pas bougé. Les personnes qui rendent de grands services à Venise peuvent être déclarés citoyens d'honneurs (ils ont presque toutes les prérogatives) ou même citoyen tout court s'ils ont rendu des services exceptionnels.

Le peuple représente toutes les autres catégories.

Depuis 2290, les accès à la situation nobiliaire ont été gelés. Il existe donc environ 2500 nobles, hommes et femmes, représentant quelques quatre-vingt neuf familles.

Les Citoyens sont environ 20 000. Ils ont accès à tous les emplois publics, ce qui est interdit au simple peuple.

Le Grand Conseil. Tous les nobles peuvent y accéder, pourvu qu'ils aient au moins vingt-cinq ans et qu'il aient accompli un « voyage ». Ce voyage est l'obligation de visiter un pays étranger, d'y effectuer une mutation et de revenir à Venise. ce voyage doit être ensuite décrit dans un carnet. Ceux qui s'estiment être de « vrais » noble écrivent ce journal en français plutôt qu'en italien.

Le Grand Conseil vote les lois soumises par le Sénat et le Conseil des Sages.

Le Sénat est formé par les citoyens qui en font la demande. Il ne siège jamais en entier mais est divisé en commissions qui s'occupent de secteurs divers (politique étrangère, tourisme, police, aquaculture, beaux-arts, etc.). Les commissions, présidées par un membre du Conseil des Sages, propose des lois que le Grand Conseil doit voter.

Le Conseil des Sages est formé de sept conseillers (un par quartier de Venise, plus un pour la lagune), de quatre ministres (police, finance, aquaculture, étranger), de trois conseillers spéciaux du doge, de cinq secrétaires et de six avocats.

Le doge est élu par le Grand Conseil parmi ses membres, par un mécanisme compliqué de désignation des électeurs par tirage au sort. Le doge est élu à vie et il est responsable sur sa fortune personnelle et sur sa vie de la bonne conduite des affaires de Venise. Il n'est pas sensé avoir beaucoup de pouvoir personnel mais aucune décision n'est prise sans avoir son avis.

Actuellement, le doge se nomme Pietro Orfeo. C'est un Eternel qui semble un peu moins paranoïaque que ces semblables

Composantes du micro-monde

Force			9
4	1	4	

Raisonnement			8
3	1	4	

Réflexes			4
1	1	2	

Stabilité			8
1	4	3	

Dextérité			9
4	4	1	

Perception			7
2	2	3	

Constitution			8
2	2	4	

Charisme			6
4	1	1	

Pouvoirs psis

Comme il existe des mutations spécifiques à Venise, on a de même des pouvoirs psis utiles aux habitants de la lagune.

Intuition : Instinct géographique

Transe légère

Unité de Base : Personnel/1 sondage

Le psi qui utilise ce pouvoir sait à quel hauteur il est par rapport au niveau de la mer, dans quelle direction il se dirige, quelle heure il est, est capable de retracer précisément le trajet qu'il a fait dans la dernière heure.

Action : Flocculation

Transe avancée

Unité de Base : 10m / 1 m3 / 15 mn

Le psi est capable de concentrer tous les micro-organismes, algues, insectes, larves d'un certain volume de liquide en un point précis. Une fois le temps écoulé, les organismes se remettent à dériver.

puisque'on le voit en personne sortir de ses appartement pour les trois grands fêtes de Venise. Néanmoins, il est protégé par une Garde personnelle qui n'est responsable que devant lui. Le doge est aimé par la population en général, qui lui reconnaît le mérite de la renaissance de Venise. Mais en même temps, il fait un peu peur. Avec son visage de vieux (il doit avoir au moins 55 ans « d'avant les mutations ») et son ostentation à parler un mélange de vieil italien et de vieux français, il accrédite tout à fait les histoires que l'on raconte sur lui.

En effet, on dit que cet homme ne serait que le Comte de Saint Germain, un alchimiste célèbre qui aurait quitté la France et rejoint Venise avec deux secrets. Le premier serait le moyen de produire de l'or à bas prix. Le second serait la vie éternelle. Le doge ne serait donc pas un Eternel au sens où on l'entend de nos jours, mais ferait semblant. On chuchote même que, déguisé, il se promène parfois en ville durant le Carnaval. Mais personne n'a jamais pu confirmer cette rumeur.

Le Conseil des Dix est une commission de dix membres du Grand Conseil. Ils sont renouvelés par moitié tous les ans et sont rééligibles trois fois. Ce Conseil a tout pouvoir pour enquêter, juger et châtier les personnes qui attentent à la sécurité de l'état. Le doge et ses trois conseillers spéciaux peuvent assister aux délibérations du Conseil mais ne peuvent y prendre part. Et même, si le Conseil vote par au moins 8 voix la clôture, les débats restent en huis clos.

Tout citoyen peut, au moyen de bornes d'appel, dénoncer directement des agissements « criminels » au Conseil des Dix. Une dénonciation n'est prise en compte que si au moins cinq membres prennent l'accusation au sérieux. Et en cas de condamnation, il faut au moins un vote de sept des membres du Conseil.

Enfin, pour les enquêtes extraordinaires, le Conseil des Dix peut faire appel à trois **Inquisiteurs d'État**, qui ont tout pouvoir. Ces Inquisiteurs sont chargés de faire régner la justice (et non pas la loi) par n'importe quel moyen, où que cela soit sur Terre ou dans le Ciel. On les convoque par trois noms de code : Ocre, Ambre et Azur.

Vous trouverez les caractéristiques complètes de ces trois personnes dans un prochain supplément, sans doute celui sur l'Ares Protectiva.

— Sachez néanmoins qu'Azur est une jeune femme. Grande, maigre, elle doit être âgée d'une trentaine d'années. Son visage est mince et allongé, ses yeux sont petits et sont d'une acuité exceptionnelle. Ses lèvres sont assez épaisses. Ses cheveux sont bruns, coupés courts. Les couleurs de ses vêtements sont en général bleu-vert.

Pouvoirs psis : Annulation d'Intuition, Détection de la vie, Prendre force vitale, Illusion, Modifier la destinée.

— Ocre est un homme de 36 ans, un peu plus petit que la moyenne des gens. Il a le teint buriné, des sourcils broussailleux sur une arcade sourcillière marqué. Il a les cheveux roux, mais le teint mat. Ses vêtements sont dans les tons bruns et rouges.

Pouvoirs psis : Anticipation, Émission télépathique, Causer des blessures, Annulation d'Action, Agitation moléculaire.

— Ambre est un homme d'ascendance japonaise, il est cyberg à 70 %. Ses cheveux sont blancs, il a les yeux bridés. Le peu de couleur qu'il ait sur lui est jaune.

Pouvoirs psis : Précognition, Oubli, Modifier la destinée, Symbiose androïde, Annulation d'Altération.

Tous les trois ont une formation exceptionnelle de combattants : niveaux de 13 à 18 dans les aptitudes de combat, de camouflage et de pistage. Leur culture générale dans les autres domaines n'est pas mauvaise non plus.

Glossaire vénitien

Même lorsque l'on parle français ou anglais à Venise, on emploie nombre de termes locaux. Voici une sélection de ceux qui sont encore en usage.

Altane : terrasses de bois ouvertes au-dessus des maisons. On donne aussi parfois ce nom aux passerelles d'hiver sur les maisons.

Avogador : trois magistrats vénitiens et nobles, qui instruisent les procès publics et servent d'experts auprès du Conseil des Dix. Ils sont élus pour deux ans, proposés par le Sénat et confirmés par le Grand Conseil.

Barene : c'est à l'origine le nom des dépôts lagunaires qui étaient parfois immergés à marée haute, en général recouverts de végétation. C'est maintenant le nom des îlots qui n'existent dans la lagune que durant la période estivale, et où les vénitiens construisent leurs fermes.

Cà : contraction pour *casa*, maison ouverte sur deux façades opposées.

Calle : nom générique des rues de Venise. Si elle est courte et étroite on dit *calli*, *calleseli* ou *calete*, large on dit *calli larghe*, longue on dit *calli lunghe*. Une rue est toujours à sec. Lorsqu'elle est entièrement recouverte d'eau en hiver, on la nomme *canale* (canal). Une rue large en été qui se transforme en hiver en rue étroite bordée d'un canal devient *canalete* ou *fondamenta*, suivant les cas.

Campanile : clocher.

Campielo : petite place.

Campo : place (plus petite que la piazza).

Casin : petite maison. Au XVIII^e siècle, on appelait les maisons de jeux ou de rendez-vous par le nom de « petites maisons ». C'est l'origine du mot français casino.

Cason : grosse maison. On appelait de ce nom les locaux servant de corps de garde aux patrouilles de « Seigneurs de Nuit au Criminel ». Actuellement, ce sont les antennes des milices Ares Protectiva louées par Venise.

Confinia : circonscription administrative. On nomme de cette façon des secteurs de répartition des concessions de la lagune (comme la *confinia S-NO* par exemple).

Contrade : c'est une subdivision d'une *confinia*, et qui représente en général de 20 à 50 concessions. Il y a un administrateur civil de la mairie chargé spécialement de chaque *contrade*.

Corte : cour publique entre plusieurs maisons.

Crosèra : croisement, entre rues, canaux, passerelles, etc.

Ducat : monnaie locale de Venise. Elle a la même parité que l'uni et sert aussi de jeton de casino.

Felzi : c'est le nom de la cabine mobile, en tissu noir brodé (ou en plastique), que l'on place sur les gondoles pour transporter des passagers dans l'anonymat.

Fondaco, fondego : entrepôt.

Fondamenta : quai.

Ghetto : nom d'un ancien quartier de Venise où vivaient les juifs. C'est l'origine de ce nom qui a beaucoup servi par la suite.

Pali : pieux, souvent décorés, permettant d'attacher les embarcations et fichés devant les habitations.

Portego : pièce principale de la *casa*.

Rhuga : voie de largeur moyenne flanquée de maisons et de boutiques des deux côtés.

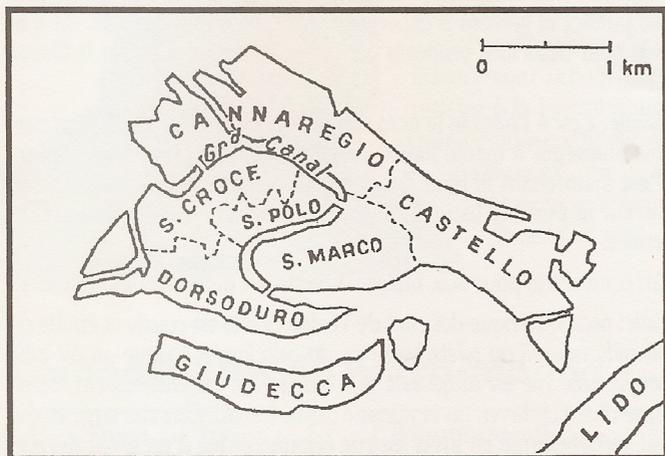
Rio terra : un canal comblé qui est devenu une rue.

Rio : autre nom pour canal.

Riva : berge de canal, escalier d'accès à une habitation.

Salizxada : rue pavée.

Sestiere : arrondissement, ou quartier. Il y en a sept à Venise actuellement (au lieu de six historiquement).



Sotto portico : passage couvert.

Trattoria : restaurant.

Venezia : Venise, en italien.

Quelques célébrités, vénitiennes ou non

Comte de Saint-Germain : cet aventurier, né vers 1710 (?) et qui est attesté comme mort en 1798 (?), a été célèbre à la cour de France en 1750-1760 à cause de sa prétention de connaître le secret de la vie éternelle. Une légende tenace voudrait qu'il soit toujours vivant, habitant une maison du Grand Canal. Certains prétendent même qu'il serait Pietro Orfeo, le doge actuel.

Giovanni Giacomo Casanova (Venise 1725 — Dux 1798) : il est célèbre par ses *Mémoires* qui raconte ses aventures galantes et son éviction des prisons de Venise.

Marco Polo (Venise 1254 — 1324) : marchand vénitien, accompagné de son père Niccolo et de son oncle Matteo, il accomplit une longue traversée de l'Asie (1271 - 1275). Arrivé à la cour de Koubilaï khân, empereur mongol de Chine, il y demeura seize ans. A son retour, emprisonné par les Génois, Marco Polo écrivit en français le récit de son voyage, sous le titre de *Milione*.

Igor Stravinsky : les cendres du compositeur du *Sacre du Printemps* reposent au cimetière San Michele.

Antonio Vivaldi (Venise 1678 — Vienne 1741) : compositeur célèbre des *Quatre saisons*. On lui doit aussi la structure du concerto classique.

Richard Wagner : il meurt à Venise en 1883 après y avoir passé les dernières années de sa vie.

Le tourisme

Voici ce que représente Venise pour les personnes qui, en 2300, ne la connaissent que par oui-dire ou par WorldTV.

Pour le commun des mortels

Venise est une ville de débauche où, durant tout l'hiver, les habitants se livrent à des actes irrationnels sous le prétexte d'un carnaval. En été, Venise est une ville magnifique et agréable à visiter avec un masque à gaz. Il y a régulièrement des émissions de WorldTV sur les personnalités qui se rendent au carnaval.

Pour les économistes

Venise a deux atouts : son tourisme et son aquaculture. Bien que moins connue du grand public, c'est cette deuxième qui fait sa vraie richesse. Les algues de Venise servent dans l'alimentation, la biochimie et même la biogénétique comme base des stabilisateurs.

Pour les femmes riches

Les femmes de Venise sont renommées pour leur beauté. De nombreux instituts de par la planète propose des « séjours-mutation » à Venise pour devenir plus belles.

Pour les voyageurs

Le deuxième plus grande abbaye des Compagnons de Janus est sise à Venise, place Saint-Marc.

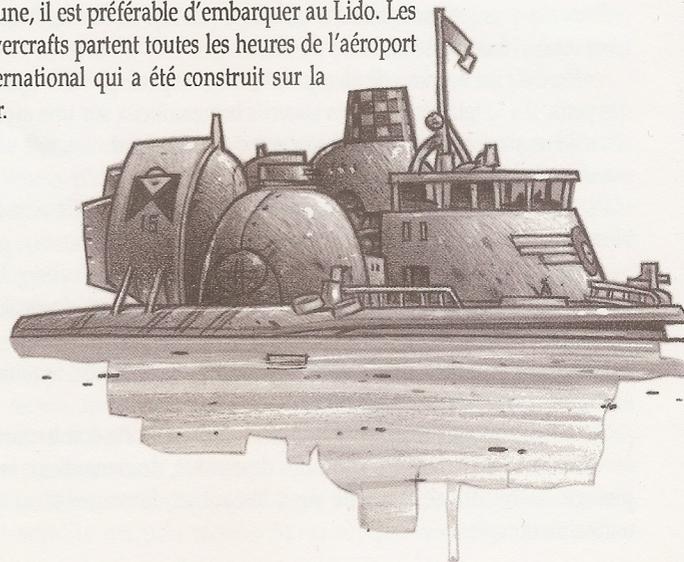
Les deux Venise

Suivant la période de l'année où l'on se rend à Venise, on peut découvrir deux villes tout à fait différentes. C'est pourquoi vous trouverez ci-après trois chapitres : Venise à l'année, Venise l'été et Venise l'hiver, suivant leurs spécificité. L'été va du 22 mars au 21 septembre, et l'hiver du 22 septembre au 21 mars.

VENISE À L'ANNÉE

Se rendre à Venise

Après que le doge Esterazi ait fait couper les ponts autoroutiers et ferroviaires, et après la construction des barrages, Venise est une ville isolée dans la lagune. Pour y aborder on est obligé d'emprunter les lignes d'hovercraft. S'il est possible de prendre la ligne qui fait le tour de la lagune, il est préférable d'embarquer au Lido. Les hovercrafts partent toutes les heures de l'aéroport international qui a été construit sur la mer.



Monnaie

Presque tous les commerces de la ville sont équipés d'un terminal Fugezzi qui accepte les cartes de crédit I.C.E. Vous n'aurez donc aucun problème pour régler vos dépenses. On accepte aussi sans problème les capsules certifiées de Bi et de Tri. Enfin, une monnaie locale est couramment utilisée et sert aussi de jetons dans les nombreux casinos de la ville. Il s'agit du ducat, dont la parité est exactement celle de l'uni. La contrefaçon de ducat est un crime sévèrement puni. Aussi, vous pouvez accepter avec une certaine confiance les ducats proposés en monnaie dans les divers services. Attention, seules les pièces de 1, 10, 50 et 100 ducats sont considérées comme monnaie. Les valeurs plus élevées, comme 1000, 5000 ou 10 000 ducats ne sont portées que sur des jetons de casino et doivent en général être convertis avant de sortir dans la rue.

Langue

L'italien est parlé par toute la population. Il existe un argot typique commun aux ramasseurs d'algues et aux gondoliers. Ensuite, on parle français (60% de la population), allemand (45%), anglais (30%) et russe (10%).

Police et loi

La police vénitienne est très efficace, dotée de grands moyens financiers et d'organisation. Les cadres et les inspecteurs sont tous vénitiens Citoyens ou Nobles. Par contre, les effectifs dit de « garde vénitienne » sont de près de 1500 hommes et sont loués par Venise à l'Ares Protectiva. On les reconnaît à leur combinaison bleue et blanche, avec une bande verte sur l'épaule droite.

En cas de troubles, on n'hésite pas à expulser les indésirables. Le meurtre est puni de mort. Quant aux autres peines, elles sont presque toujours converties en esclavage temporaire. Les criminels sont loués par Venise à d'autres micro-mondes pour des travaux de peine. On a estimé que la superficie de Venise ne s'accommoderait pas d'une importante prison.

Il existe deux autres forces indépendantes chargées de faire respecter l'ordre (plus que la loi). La première est la Garde Ducale, qui protège le doge et veille à toutes les mesures de sécurité qui le concerne. Enfin, le Conseil des Dix possède trois Inquisiteurs, qui sont des enquêteurs extraordinaires et qui ont tout pouvoir pour préserver la sécurité de l'état et de l'économie vénitienne.

Nourriture et logement

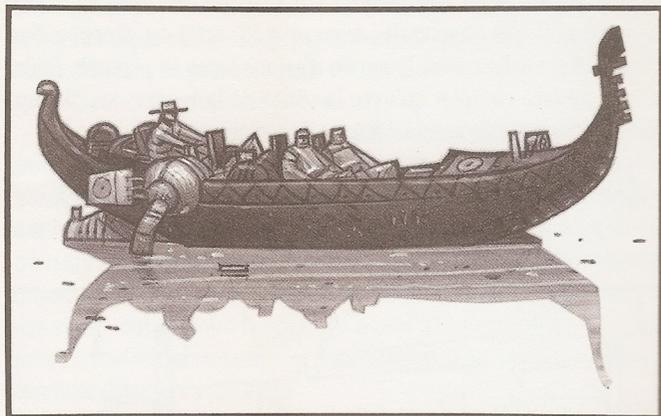
Se nourrir à Venise ne coûte pas très cher. En hiver, c'est la cuisine italienne typique qui prime : pâtes, pizzas, viandes, poissons. En été, ce sont les spécialités à base d'algues qui honorent les plus grands banquets (qui n'a rêvé de manger une *mogliani alla Chiliazi* sur une terrasse le long du Grand Canal). Le prix d'un repas correct dans un bon restaurant vaut une centaine d'unis. Il est possible de manger sur le pouce pour pas grand'chose.

En ce qui concerne le logement, la question est plus difficile. S'il existe des hôtels à bas prix (de 60 à 120 ₣ la nuit), force est de dire qu'ils sont peu nombreux, mal situés et rares. Le prix moyen des chambres dans la cité est de 500 ₣ la nuit. Il est plus économique de loger dans les complexes modernes du Lido, pour des prix allant de 80 à 250 ₣ la nuitée.

Déplacement

En été, il est possible de se déplacer à pied presque partout, néanmoins vous aimerez peut-être emprunter les gondoles à hydropropul-

seurs. En hiver, il est quasiment indispensable de prendre un abonnement journalier aux transports par gondole. Chaque bloc d'immeuble possède une borne d'appel. Le prix du forfait est de 100 ₣ la journée, et on attend rarement plus de 15 minutes un transporteur. Les personnes plus aisées pourront louer des gondoles à la journée ou à la semaine, ou même s'offrir les services d'un authentique gondolier vénitien.



Si vous désirez visiter la lagune, des services d'hovercraft assurent des visites guidées et vous pouvez louer vous-même l'un des plus petits de ces engins (prix variables, renseignez-vous sur place).

Fêtes

Il y a trois fêtes importantes à Venise.

La première a lieu le 21 septembre, lorsque l'on fait monter le niveau des eaux et que le carnaval est officiellement ouvert.

La seconde a lieu le 7 mars, lors du tirage du Boulier, lorsque l'on attribue les concessions.

La troisième est le 21 mars, lorsque l'on fait descendre l'eau et que la période des algues commence.

VENISE L'ÉTÉ

C'est à cette période de l'année que le touriste du XX^e siècle serait le moins dépaysé. On se promène dans les ruelles, on emprunte les gondoles sur les canaux importants, on visite les monuments et les musées.

La plupart des casinos et autres maisons spéciales ne sont ouverts que tard la nuit.

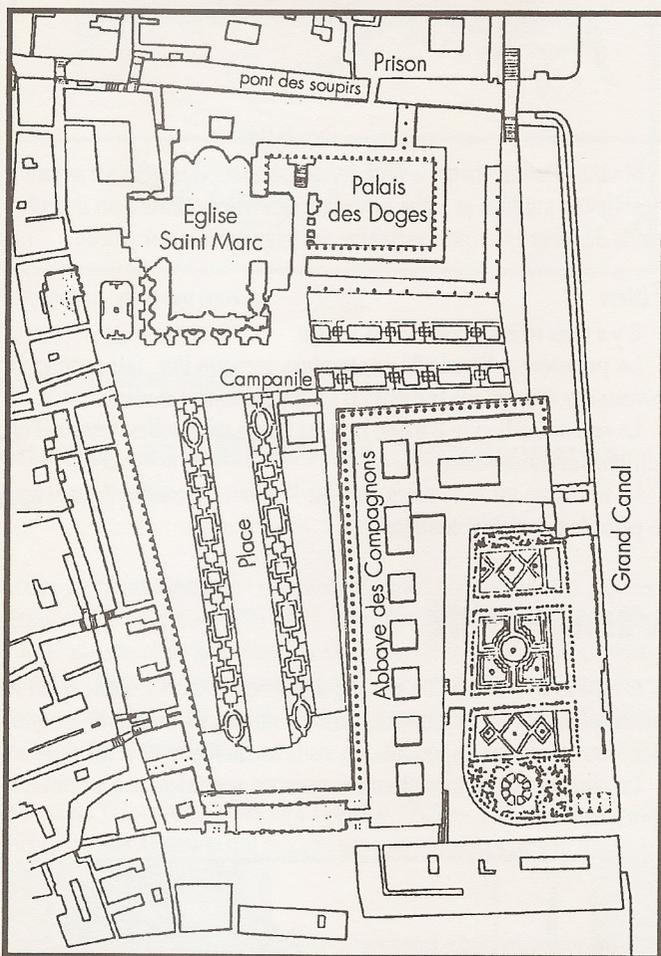


Un des quartiers « pauvres » de Venise, mais si typique. Comme si rien n'avait jamais changé.

Visites standard

Un tour de Venise comprendra en général une visite de la place Saint-Marc, avec l'église, le palais des doges, le campanile et l'abbaye des Compagnons de Janus. Puis on traversera la ville à pied, en partant de la Place Saint Marc jusqu'à l'ancienne gare de chemin de fer, en empruntant le pont du Rialto. De la gare, on reviendra en bateau jusqu'au port des hovercrafts, avec un petit arrêt au cimetière San Michele. On visitera aussi le musée d'art moderne en plein air. Enfin, le tour ne sera complet qu'avec la visite de la lagune, ses champs d'algues et ses si pittoresques fermes de ramassage.

Les nostalgiques des temps anciens seront sans doute dépités d'apprendre que l'artisanat du verre s'est perdu à Murano. Mais certaines personnes se mettent à développer de nouvelles industries et artisanats à partir de la transformation des algues.



Précautions à prendre

Venise n'est pas une ville dangereuse en été. Nous vous conseillons juste de ne pas transporter trop de ducats sur vous. Quant à l'odeur omniprésente les jours de soleils, nous vous suggérons les filtres nasaux spécialement fabriqués sur place. N'importe quelle marque est correcte, du moment que la boîte comporte les cachets de l'administration touristique de Venise et le label Cosmotek. Environ 15 ∇ par jour.

Cliniques de beauté

Inventées depuis une trentaine d'années seulement, ces cliniques ne fonctionnent que durant l'été. La première d'entre elles (et la plus célèbre) a été fondée par Madame Esculina. Le postulat de départ est de constater que les vénitiennes sont toutes de très belles femmes. Il

suffit donc aux visiteuses de muter à Venise pour embellir. Evidemment, les cliniques de beauté ne font pas que proposer des lits, elles offrent de nombreux autres services : bains de boue, chirurgie réparatrice, spectacles.

Voici le programme typique de la clinique Esculina.

1ère semaine : visite guidée de la ville, dîners spectacles, personnalisation de la chambre de la cliente.

2e semaine : prise en charge du début de la mutation, massages, exercices de relaxation.

3e à 6e semaine : suivi de la mutation, nombreux massages, travaux sur la sudation pour diminuer les odeurs corporelles, bains de soleil naturels, bains de boue, régime alimentaire principalement à base de poisson et d'algues.

7e semaine : fin du séjour libre.

Le prix d'un tel séjour est de l'ordre de 150 000 ∇ dans une clinique célèbre, mais on peut trouver des séjours aux alentours de 50 000 ∇ seulement.

Nous invitons notre clientèle féminine à se méfier des instituts qui promettent des mutations en une ou deux semaines. En dehors des cas avérés de charlatanisme, il n'est pas évident que l'accélération des processus de changement soit sans danger pour l'organisme.

En termes de jeu : la beauté de l'avatar féminin va réellement augmenter. Mais cela ne veut pas dire par exemple que son charisme ne va pas diminuer. Ce serait le cas typique d'une jeune femme charmante qui se serait transformé en « beauté glaciale et inaccessible ». Par contre, pour simuler cet embellissement, l'avatar aura un bonus de +2 à son aptitude de Relations humaines. Attention, ce bonus n'est valable que sur des non vénitiens (puisque eux-même sont habitués à cette beauté) avec des critères de beauté proche de notre norme, et tant que l'avatar ne mute pas à nouveau.

Vie artistique

C'est au mois de juin qu'a lieu le festival du film holographique de Venise. Le tout New Angel s'y précipite et donne nombre de fêtes. On a préféré que cette manifestation ait lieu l'été, où les conditions de sécurité sont plus faciles à assurer qu'en hiver.

La première semaine d'août se déroule le Concours International d'Art Moderne. On peut se présenter en musique ou en arts plastiques (de la peinture à la sculpture en passant la mode ou d'autres moyens d'expression nouveaux). La dotation attire de nombreux jeunes artistes. Les lauréats sont ensuite exposés dans le parc, et la musique diffusée dans le même lieu.

VENISE L'HIVER

Malgré l'alternance des jours et des nuits, Venise reste éveillée durant tout l'hiver. Comme les vénitiens ne peuvent travailler dans la lagune, ils reviennent en ville et occupent des emplois divers dans les casinos, les commerces, les services. Durant le carnaval, à toute heure du jour et de la nuit, tout ce que vous désirez est accessible et à votre disposition, du moment que vous y mettiez le juste prix.

L'eau haute

Mais avant de se rendre à Venise pour le carnaval, il est bon d'avoir une idée de ce qu'implique la montée des eaux. Le niveau moyen équivaut à tous les rez-de-chaussée inondés presque jusqu'au plafond. Il y a quelques variations à cause d'enfoncements divers durant le XXII^e siècle, mais ce niveau représente 90% des édifices. Pour lutter

contre les inconvénients de cette montée, plusieurs solutions existent.

— Tout d'abord, on peut ne rien faire. C'est vrai dans les cours, les patios, tous les lieux avec trop d'ouvertures pour être refermés. On se contente de recouvrir les murs et les colonnes d'une résine transparente et synthétique, qui protégera la pierre et les couleurs.

— Pour ce qui concerne les maisons ordinaires, on condamne les fenêtres, les portes du rez-de-chaussée. Deux méthodes sont employées suivant que l'on veuille que le résultat soit permanent ou définitif. Dans le cas des transformations définitives, on comble tout simplement les ouvertures, que l'on camoufle en trompe-l'œil pour ne pas déparer la maison durant l'été. Sinon, il existe des plastiques très résistants et spécialement étudiés pour lutter contre l'humidité et la pression. L'avantage de cette méthode est que l'on peut toujours vivre au rez-de-chaussée durant la journée et bénéficier d'une lumière bleuâtre très particulière. En soirée, c'est le contraire qui se produit, la pièce éclairée diffuse sa lumière dans le canal.

— Si l'on avait rien fait, toutes les rues seraient transformées en canaux. On a donc décidé de construire des murets amovibles (il s'enfoncent dans la rue en été) au milieu d'un certain nombre de ruelles. En hiver, il y a donc un canal côtoyant un chemin sous le niveau de l'eau. De plus, des murs barrent l'entrée de quelques quartiers et permettent donc dans certains périmètres d'avoir des rues « normales ».



Ce muret, haut de deux mètres cinquante, s'abaisse d'un mètre en été. On remarquera la porte surélevée, à gauche et le pont coupé, au fond.

— Que ce soit pour se déplacer dans les rues entièrement transformées en canaux ou entrer dans les maisons dont le rez-de-chaussée est condamné, on a construit des passerelles en bois. Elles ne sont jamais très longues (six mètres maximum sur seulement quatre vingt centimètre de large), mais permettent d'attendre une gondole. Quelques passerelles relient aussi des maisons d'un côté à l'autre d'un canal, par leur deuxième ou troisième étage. Certaines personnes se déplacent en hiver par les toits de Venise. Ceci est formellement défendu et passablement dangereux, les vénitiens étant très pointilleux sur la propriété privée.

— Le plus gros problème est celui des ponts traditionnels de Venise, en pierre. Laissés sur place, ils empêchent les déplacements des gondoles. On a donc décidé soit de rendre la partie centrale amovible (on la stocke durant l'hiver), soit de les monter sur vérins, soit de les détruire (et de les remplacer par des modèles plus légers en bois durant l'été). Le pont le plus célèbre de Venise, le Rialto, est monté sur des vérins qui peuvent le soulever d'une hauteur maximale de trois mètres. Son démontage et son remontage ont pris cinq ans, sous la conduite d'experts architectes.

Les casinos

C'est l'activité principale de Venise durant l'hiver. Les jeux passionnent les vénitiens aussi bien que les étrangers. Il y a autant de jeux traditionnels d'argent (roulette, chemin de fer, poker, etc.) que de nouveautés étranges. C'est à Venise que l'on a essayé pour la première fois les simulateurs. Ces chambres holographiques, avec connexion sur le système nerveux, permettent de visualiser n'importe quel environnement et d'en ressentir les effets. Attention, il est conseillé de prendre une assurance médicale spéciale avant d'essayer les simulateurs.

Bien sûr, il existe des quantités d'autres jeux, s'éloignant de plus en plus de la légalité. On joue sa vie, son corps, son travail. Ce ne sont pas toujours les lieux les plus mal famés qui cachent les jeux les plus pervers. A part bien sûr les deux ou trois « grands » casinos qui ne pratiquent que des jeux « normaux ».

La plupart de ces établissements proposent aussi des spectacles de cabaret, de music-hall en tous genres. Les terrasses sont utilisées comme pistes de danse. On y mange en général très bien.

La prostitution

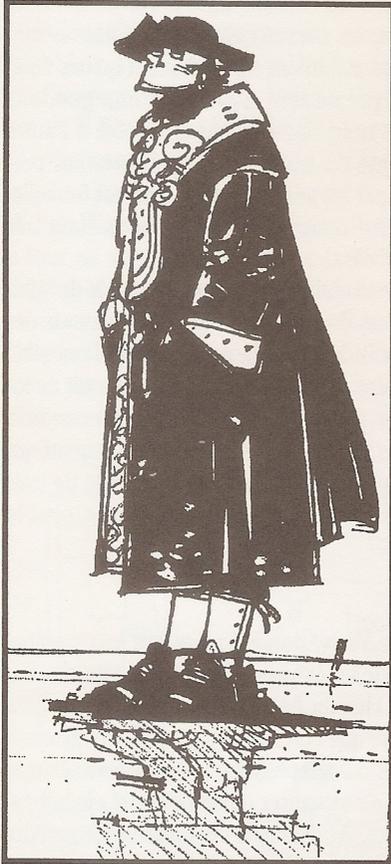
Deuxième revenu hivernal de Venise, cette activité est soigneusement réglementée (dépôt de patente, taxes diverses). Ceci pour prévenir les touristes qui voudraient s'essayer à la chose eux-même, car les amendes sont très fortes. La proportion d'hommes et de femmes exerçant ce métier est d'environ 65% de femmes et 35% d'hommes. La pratique du masque permet au tempérament plutôt machiste de l'homme vénitien traditionnel d'exercer sans se faire reconnaître.

Il est en effet intéressant de noter que plus de la moitié des prostitués portent la traditionnelle bauta (le masque vénitien par excellence) avec un manteau gris très ample. Il est donc très difficile dans ces conditions de reconnaître les hommes des femmes. Et c'est une partie du jeu que de monter avec quelqu'un et d'avoir ensuite la surprise.

Cette pratique (la bisexualité) est assez mal vue par les autorités qui ont autorisé damoiseaux et damoiselles à exhiber leurs charmes dénudés du moment que cela se faisait derrière une vitre légèrement teintée. Par contre, même dans ces conditions, on garde presque toujours son masque.

En ce qui concerne les tarifs, comptez 500 ₣ pour une prestation honnête. Tout en sachant que les tarifs peuvent être bien plus bas, ou tellement hauts que seul un milliardaire pourrait y songer.

Quelques curiosités



Pour se déplacer dans Venise en hiver, nous vous suggérons le forfait journalier de transport par gondoles. Mais vous verrez parfois peut-être des vénitiens littéralement marcher sur l'eau. En fait, ils glissent sur des espèces de patins. En dehors du fait que la moindre vague éclabousse jusqu'au genou, nous déconseillons au touriste de se lancer dans l'aventure sans avoir auparavant pris des cours. Les patins d'eau se louent 90 V la journée.

Vous trouverez aussi de très nombreuses boutiques de prédiction astrologique et de vente de martingales. Malgré ce que vous pouvez penser, il ne s'agit presque jamais de moyens pour gagner aux jeux pratiqués dans les casinos. Ce

que les vendeurs de martingales vous proposent, c'est la méthode pour acquérir les droits d'exploitation de concessions de la lagune qui vous rapporteront des milliards d'unis. Il existe des démarcheurs dans la plupart des ruelles et canaux, aussi soyez attentifs. Il n'y a pas d'exemple connu d'une martingale qui n'ait été une escroquerie.

Il vous arrivera aussi de rencontrer des jeunes gens avec des masques ou des costumes blanc et noir. Il s'appellent Compagnons de Janus et vous proposeront sans doute d'assister à des conférences, d'acheter des récits de voyage ou autres produits. Ils sont pacifiques mais parfois dérangeants. Aussi, nous conseillons aux touristes de leur acheter un petit badge noir et blanc, et de le porter ensuite sur leur costume. Ils seront ensuite bien moins importunés. Si vous êtes voyageur, vous pouvez acheter leurs cartes topographiques. Elles sont très précises et moins chères que celles vendues par la Telia Cognitiva (50 V au lieu de 120 V en moyenne).

Les costumes

Le carnaval ne serait pas ce qu'il est si les gens ne se costumaient pas. Durant l'hiver, tout déguisement qui ne porte pas atteinte à l'ordre public est autorisé. Le costume a deux buts complètement opposés : se faire reconnaître, conserver l'anonymat.

Pour se faire reconnaître, nombre de vénitiens n'hésitent pas à investir des fortunes dans des vêtements et des masques somptueux. Il est alors aisé de savoir à qui l'on a affaire car ce costume est unique et son propriétaire n'a de cesse de dire qui il est.

Au contraire, le déguisement peut être le plus anonyme possible, afin qu'il soit impossible de savoir à qui l'on a affaire : homme, femme, vénitien, étranger, noble, pauvre, etc.

Comme le but du gouvernement de Venise est malgré tout de donner l'impression que l'on est revenu au XVI^e siècle, on encourage la

fabrication des masques et déguisements traditionnels de Venise ou de la Commedia dell'Arte. Voici les plus courants.



Bauta

C'est le masque traditionnel de Venise. Au début, la bauta est le nom de la mantille que l'on porte sur les épaules avec ce déguisement. Le masque s'appelle la *larva* (fantôme) et est maintenu par un tricorne. Par extension, la bauta indique maintenant l'ensemble du costume, ou seulement le masque. Ce masque, ouvert par le bas, permet de manger, parler et boire sans le retirer. De plus, il est tellement porté qu'il garantit le plus grand des anonymats. Il existe des bautas de diverses couleurs mais la tradition veut que la cape et le tricorne soit noirs et le masque blanc. C'est cette figure qui a souvent fait associer l'image de la mort à celle de Venise. Signalons enfin que la bauta est le seul déguisement toléré à Venise en dehors de la période de carnaval.



Mattaccino

Ce masque date de 1298. Il était porté par des jeunes gens qui s'amusaient à lancer des œufs sur les demoiselles en promenade. Suivant le cas, les œufs contenaient des essences et des parfums, ou bien des choses particulièrement nauséabondes. C'est le symbole du jeune voyou insouciant. Mettre ce masque signifie que l'on veut avant tout s'amuser.

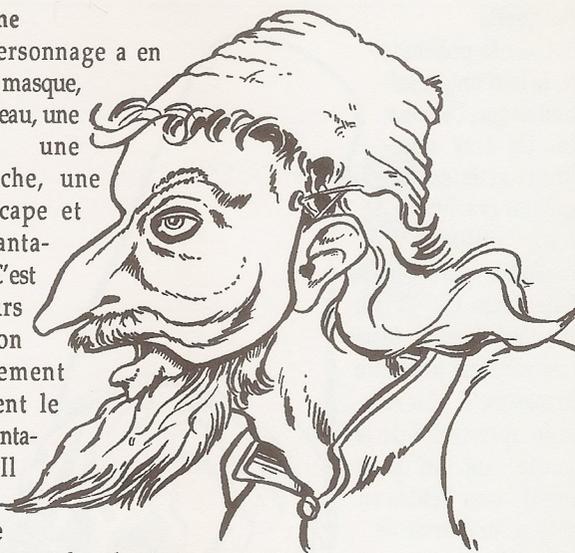


Moretta

Ce masque ovale est à l'origine en velours noir et réservé aux femmes. On le fait maintenant dans diverses matières et surtout, on le maintient en place grâce à des adhésifs. Il faut savoir que dans le temps, ce masque ne tenait que grâce à un bouchon que la jeune femme devait avoir en bouche, et donc rester silencieuse. Ce masque est aujourd'hui porté indifféremment par hommes et femmes mais il signale que l'on ne veut pas être dérangé.

Pantalone

Ce personnage a en plus du masque, un chapeau, une barbe, une moustache, une grande cape et des « pantalons ». C'est d'ailleurs de son déguisement que vient le mot « pantalon ». Il symbolise le méchant marchand, vieux et avare, mais qui aime sa famille. On met ce costume quand on est pauvre et que l'on veut faire illusion, ou quand on est riche et que l'on veut faire croire que l'on est pauvre.



Il Medico della Peste

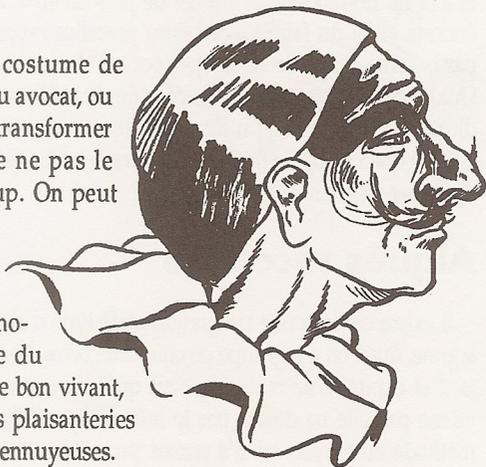
Le créateur de ce costume est un médecin français du XV^e siècle.



Il ne s'agissait pas d'un déguisement mais d'une protection contre les maladies. Le bec contenait des essences médicamenteuses et les lunettes protégeaient les yeux. Il est d'usage lorsque l'on porte ce costume de pousser de grands cris et de prédire la fin du monde.

Il Dottore

L'avantage du costume de Dottore (docteur, ou avocat, ou notaire...) est de transformer le visage mais de ne pas le recouvrir beaucoup. On peut donc manger, boire, plaisanter, ce qui correspond à la physiologie traditionnelle du personnage: l'obèse bon vivant, mais racontant des plaisanteries épouvantablement ennuyeuses.



Arlecchino

Le personnage le plus célèbre de la Commedia dell'Arte a une bosse sur le front, un bâton à la main et un costume en triangles colorés. La personne qui met ce costume peut aussi bien être un artiste qui va faire m o u l t a c r o b a t i e s , qu'un poète inspiré, ou un mauvais garçon attendant de voler votre bourse.



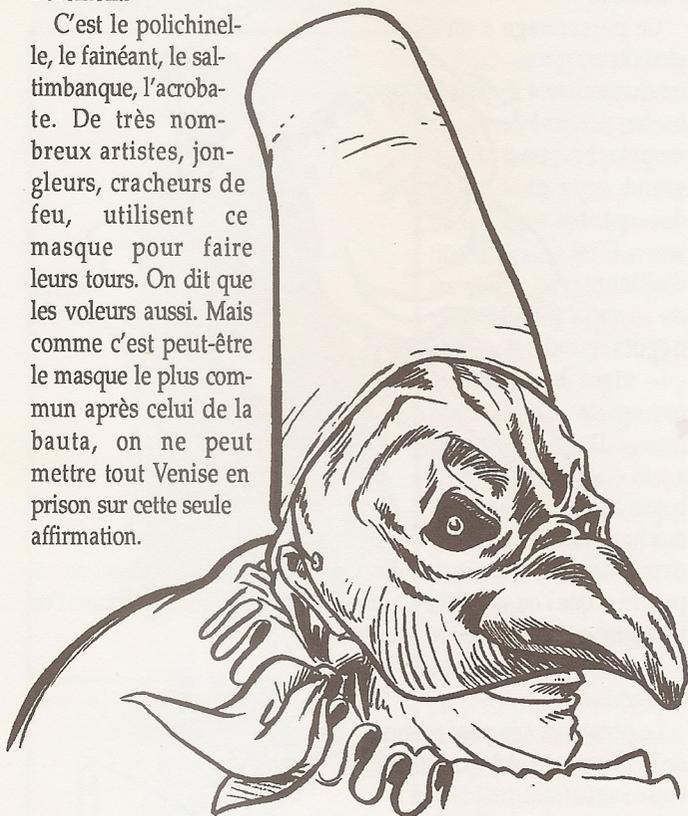
Colombina

Cette jeune personne est l'amie ou l'amante (suivant les cas) d'Arlecquin. Elle est effrontée et de tempérament enjoué. Les jeunes filles qui mettent ce déguisement signalent leur désir de danser et de s'amuser sans pour autant chercher la bagatelle.



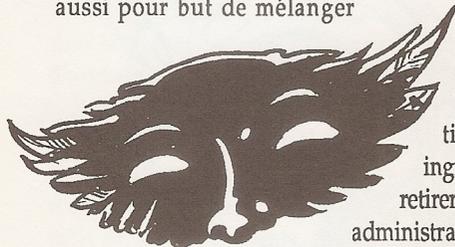
Pulcinella

C'est le polichinelle, le fainéant, le saltimbanque, l'acrobate. De très nombreux artistes, jongleurs, cracheurs de feu, utilisent ce masque pour faire leurs tours. On dit que les voleurs aussi. Mais comme c'est peut-être le masque le plus commun après celui de la bauta, on ne peut mettre tout Venise en prison sur cette seule affirmation.



Autres ustensiles

À Venise en hiver, on doit se déguiser. C'est à dire porter un costume, un masque, des gants et se parfumer. En fait, cette pratique a aussi pour but de mélanger



sans friction les touristes qui viennent dépenser leur argent et les nobles vénitiens, au visage et à l'odeur ingrats. Néanmoins, si on peut retirer un masque dans un édifice administratif, il est très mal vu de se déplacer dans la ville sans quelque chose sur le visage. C'est pourquoi on utilise encore un très grand nombre de lous divers.

Plus amusant est le stratagème inventé par les Compagnons de Janus. Bien que possédant un costume traditionnel noir et blanc, il arrive que les adeptes préfèrent se présenter avec le visage découvert « comme la vérité ». Ils ont donc recours à ce que l'on appelle des « lunettes ». Ce sont des lentilles montées sur plastique ou métal qui se mettent devant les yeux et corrigeaient la vision avant le XXII^e siècle. Le modèle le plus couramment porté est à monture fine de métal, avec de petits verres ronds non correcteurs et légèrement teintés. Cet artifice a fait long feu puisque de nombreux Compagnons de Janus portent des lunettes de par le monde. Une bien amusante coquetterie pour une église considérée comme austère.



Économie

C'est sur l'aquaculture que repose toute l'économie de Venise, car les somptueuses dépenses du carnaval ne pourraient avoir lieu sans l'apport financier des algues. Et pourtant, les algues ne sont pas que de l'argent, elles sont aussi un mode de vie et une façon de concevoir la politique. Pour un étranger, le mode d'exploitation de cette richesse naturelle est tout bonnement aberrant, effroyablement compliqué et paranoïaque. C'est oublier que le mode de désignation par le hasard évite les conflits de classe en permettant l'accession théorique de tous à la richesse de la lagune. Et le rituel renforce l'identité culturelle des habitants de Venise qui, sans cela, ne seraient que des agriculteurs marins isolés les uns des autres.

La lagune et les concessions

La lagune est divisée administrativement en huit *confinia*, soit huit secteurs. On a d'abord découpé la lagune en deux : nord et sud de Venise. Puis chaque moitié en quatre : nord-est, nord-ouest, sud-est, sud-ouest. Ce qui donne les *confinia* N-NE, N-NO, N-SE, N-SO, S-NE, S-NO, S-SO et S-SE. Chaque *confinia* contient environ 540 parcelles, ce qui donne un total sur la lagune de 4358 parcelles.

Celles-ci sont de forme approximativement carrée et font à peu près 110 mètres de côté. Une parcelle appartient toujours à une famille vénitienne, parfois à l'administration (rarement, en général le temps de régler une succession). On numérote les parcelles avec l'indicatif de la *confinia*, suivi d'un numéro qui va de 0000 à 2179 (4358 divisé par deux). Un même numéro est ainsi utilisé au Nord et au Sud. Mais la propriété de la terre (ou de l'eau) ne signifie pas que l'on peut en faire ce que l'on veut. Au contraire, seul celui qui possède la concession peut pratiquer le ramassage d'algues sur la parcelle. Une concession est le droit d'exploitation d'une parcelle.

Coût et revenu d'une concession

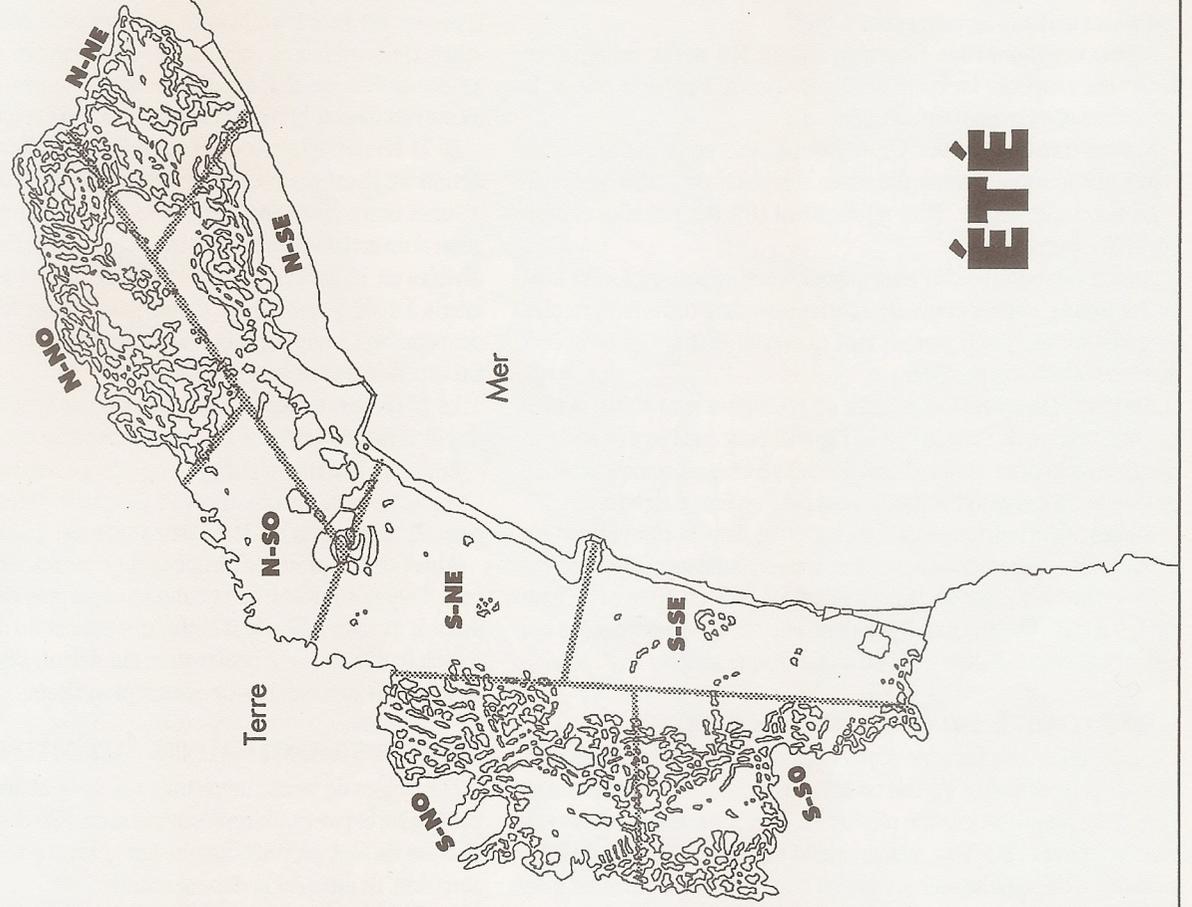
Acheter une concession revient à 150 000 ∇ et permet l'exploitation de la parcelle durant tout l'été. Sur ce prix, la moitié va au propriétaire, l'autre moitié à la ville.

Le revenu moyen d'une concession étant de 250 000 ∇ , le bénéfice brut est de 100 000 unis. Mais sur ce bénéfice, d'autres prélèvements sont encore faits. 5% vont à la ville. 10% vont à la famille qui fait la récolte sur la parcelle. Au total, le bénéfice moyen est donc de 85 000 ∇ (60 000 avec la location du matériel de ramassage), ce qui représente à la fin un rendement annuel de près de 40%. Attention, ce chiffre énorme vient du fait que certaines parcelles rapportent beaucoup. Si par hasard vous touchez le « jackpot » (l'algue servant à synthétiser le Qua), vos revenus seront de l'ordre de six millions d'unis. Ce qui veut dire que vous devrez plutôt compter sur un rendement approchant 20%, et que l'achat de quatre à cinq concessions est recommandé pour diminuer les chances de pertes.

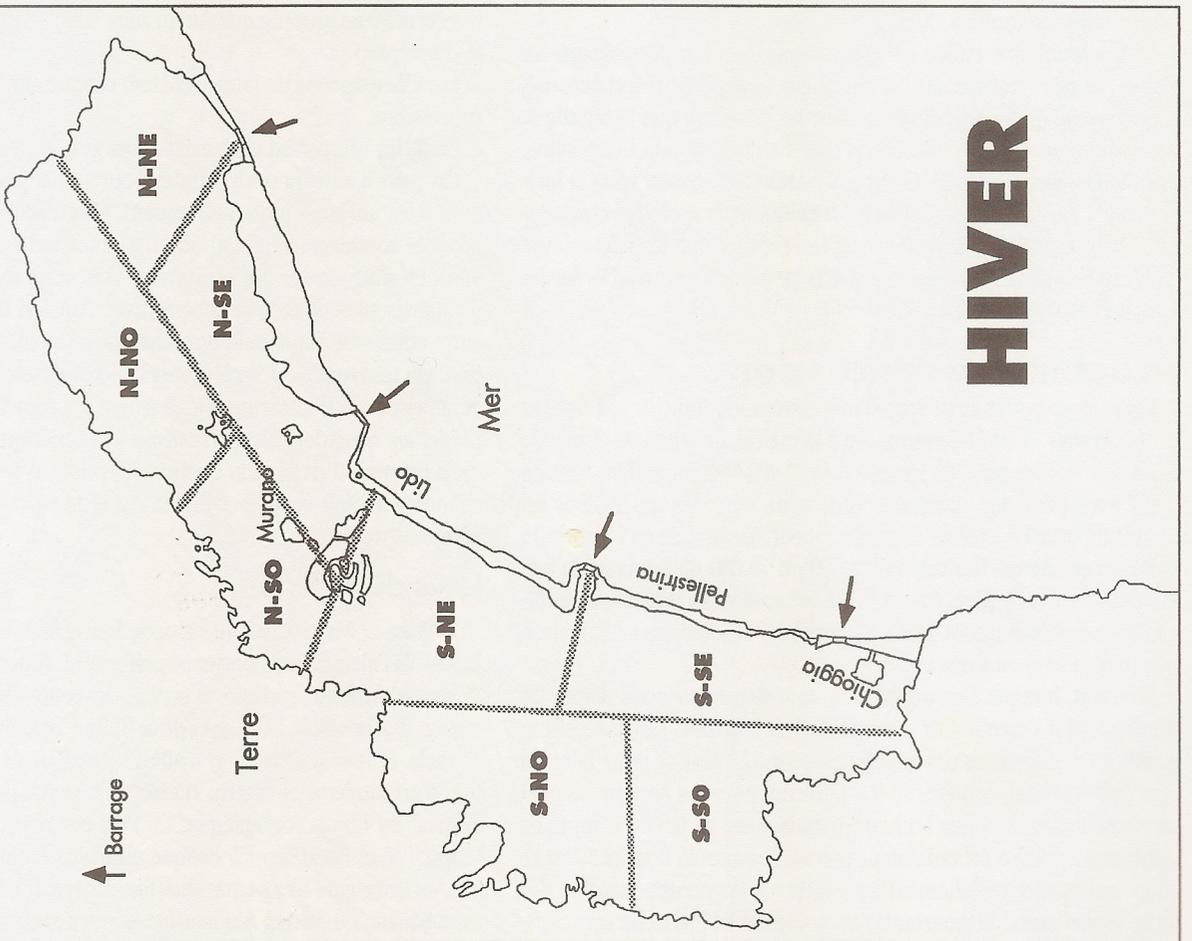
Algues récoltées

Il existe environ une cinquantaine de type d'algues récoltées sur la lagune, que l'on a regroupé en cinq catégories. Le point le plus important et capital à se rappeler, c'est que d'une année sur l'autre, une même parcelle ne donne pas le même type d'algue. Quelque soit la méthode employée, on n'a jamais pu prédire ce que produirait une

La lagune de Venise



ÉTÉ



HIVER

parcelle. Par contre, les proportions entre les divers types récoltés sont quasiment toujours les mêmes (à 1% près).

Algues nutritionnelles. Elles représentent 24% des parcelles, on en dénombre 4 espèces. La vente des algues couvre à peine le prix de la concession et est même parfois inférieur.

Algues transformables. On regroupe sous ce terme toutes les algues qui pourront devenir des tissus, des objets décoratifs, des revêtements organiques, etc. Elles représentent 60% des parcelles et désignent 30 espèces.

Algues catalytiques. En elles-mêmes, elles ne servent à rien mais entrent dans le processus de fabrication de produits agricoles (engrais) ou biogénétiques en tant que catalyseurs. Ces 6 espèces représentent 8% des parcelles.

Algues organiques. Les cellules de ces algues sont suffisamment proches de celles de l'homme ou de l'animal pour que l'on s'en serve en chirurgie réparatrice, comme bases de tests génétiques, comme substrat, etc. Seules 6% des parcelles contiennent ces 5 espèces d'algues.

Algues stabilisatrices. Ces algues entrent dans la composition du Tri et du Qua. Sur les 2% de parcelles qui en contiennent, 60% servent à fabriquer du Tri avec un faible rendement, 30% du Tri avec un haut rendement et 10% du Qua. Il y a donc environ 8 à 9 concessions qui produisent cette dernière espèce d'algue chaque année.

Comment se fait la récolte

Sur le terrain, les familles vénitiennes construisent de petites maisons de bois, de paille. Parfois on les construit en dur, mais pas souvent. Cette famille va ensuite récolter les algues sur les parcelles avoisinantes durant l'été. Une même famille exploite en général de 2 à 6 parcelles. Cela semble assez simple vu la superficie des parcelles mais en fait il y a une récolte à faire tous les quinze jours, et à veiller à une bonne irrigation tous les jours.

La loi vénitienne oblige les concessionnaires à faire ramasser les algues par des vénitiens, aucun travailleur étranger n'y étant autorisé. C'est avec les 10% de prélèvement sur les bénéfices que la famille se paie. Mais sur ces 10%, 9% sont versés directement à la Coopérative des Ramasseurs d'Algues. Cette association redistribue ensuite intégralement l'argent reçu à toutes les familles, mais après l'avoir partagé. Ainsi, à part le 1% restant sur la récolte, tous les ramasseurs d'algues touche la même somme. Cette pratique a permis d'éviter les vols, les bagarres entre parcelles.

Acheter une concession

On peut se porter acquéreur d'une concession tous les ans à partir du 1er février. Il suffit de se rendre à la mairie, de faire une demande et de déposer l'argent. La somme de 150 000 ₯ étant malgré tout un peu élevée pour des bourses modestes, un tiers des concessions est divisé en parts. Une même concession peut être divisée en 10 ou en 15 parts, ce qui donne des prix de 15 000 ou 10 000 unis suivant le cas. Les possesseurs de parts sont dits actionnaires et les décisions concernant une concession sont prises à la majorité absolue des actionnaires, une part équivalent à une voix.

Pourtant, lorsque l'on achète une concession, on vous donne un numéro qui n'a rien à voir avec celui d'une parcelle. Les concessionnaires ou actionnaires ont ensuite jusqu'au 21 février pour faire un choix préférentiel de parcelle. La parcelle qui vous sera finalement attribuée le sera à la fois au hasard, mais aussi en tenant compte de votre choix grâce à un ordinateur mécanique appelé Boulier. C'est ce choix qui passionne tellement les vénitiens, les occupe pendant des jours et des nuits. Et pourtant, non seulement la parcelle sera attri-

buée au hasard, mais le type d'algue ne sera connu que début avril et là encore, est soumis au hasard. Il est toutefois conseillé, lorsque l'on achète de nombreuses concessions, de regrouper géographiquement les demandes. Les chances d'avoir une zone peu étendue est quand même raisonnable et réduira ainsi les coûts d'exploitation.

Le 21 février, tout n'est pas terminé. Si les choix de parcelles sont définitifs, il est malgré tout possible de faire des échanges avec d'autres concessionnaires. De même, si les achats sont clos, il reste en général un certain nombre de parts non achetées dans des concessions divisées en 10 ou 15. Toute personne peut alors acheter un billet de loterie à 1000 ₯ qui, s'il est donné gagnant par le tirage du Boulier, donnera droit à une part libre (soit une valeur de 10 000 ou 15 000 ₯). On appelle ces parts les « parts bradées ».

Le 28 février, les échanges de concessions sont interdits, les ventes de billets de loterie closes. Plus rien ne se passe durant une semaine.

Enfin, le 7 mars au soir, le doge en personne lance le Boulier. Chaque concessionnaire apprend de quelle parcelle il hérite, et les gagnants des « parts bradées » sont annoncés.

Attention : la présence physique du concessionnaire est nécessaire pour l'enregistrement de la concession auprès de la mairie, et ceci avant le 21 mars, date de la baisse des eaux et du début de la période d'exploitation. Si le concessionnaire fait défaut, c'est un des acheteurs de billets de loterie qui en deviendra propriétaire.

Concessionnaires habituels

Les Nobles de Venise ne prennent en général que 6 à 8 concessions par famille et par an (ils représentent donc 15% des concessionnaires). Comme ils sont propriétaires (chaque Noble possède de une à trois parcelles), ils estiment la dépense inutile.

Les Citoyens forment environ 50% des concessionnaires. Le peuple récolte mais ne possède quasiment rien, étant au maximum actionnaire d'une part.

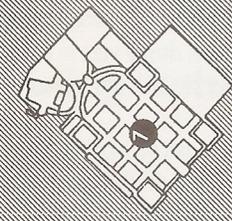
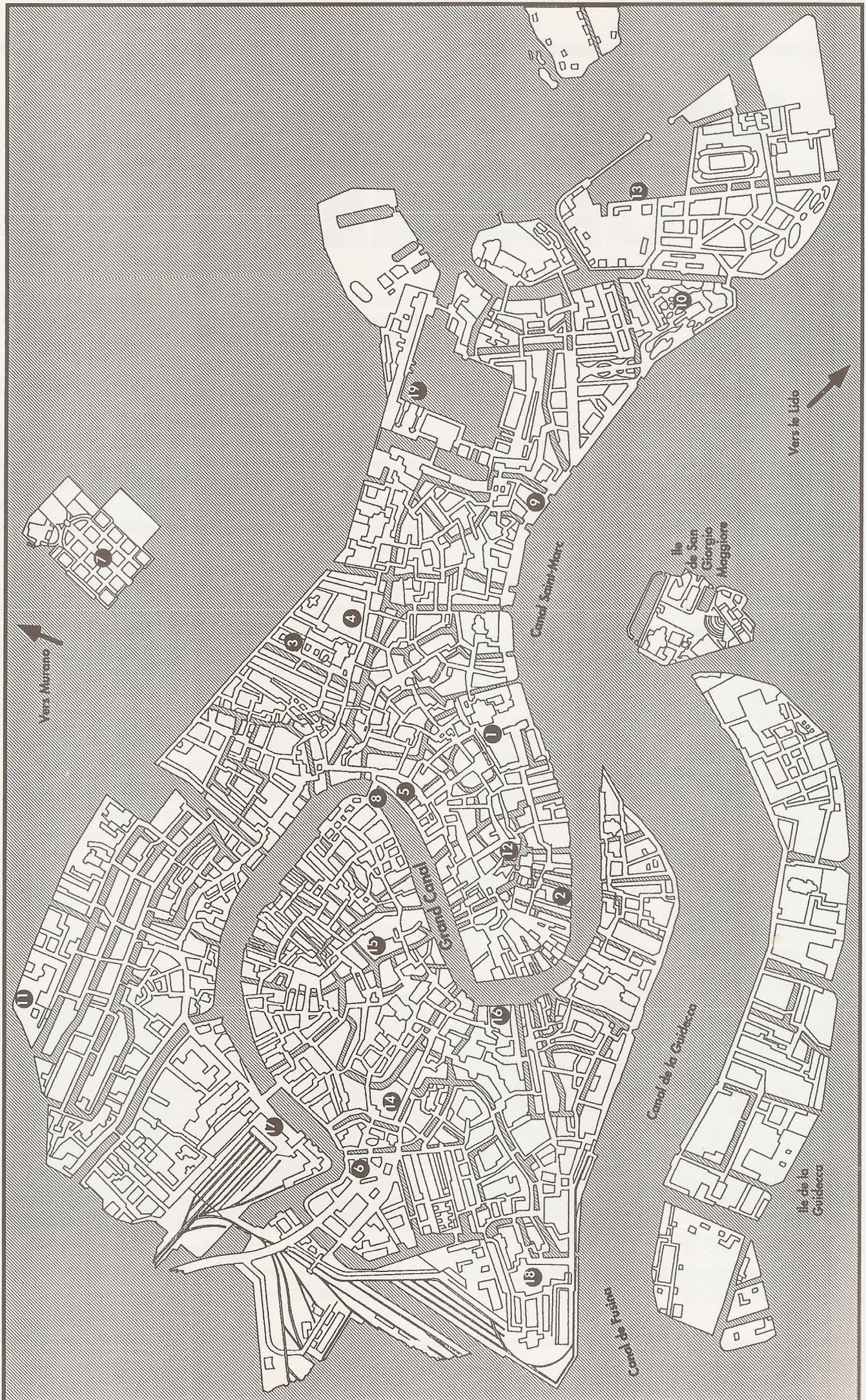
Les Compagnons de Janus achètent chaque année environ 25% des concessions.

Enfin, les 10% restant viennent d'autres guildes, d'acheteurs étrangers.

On peut d'ailleurs se demander pourquoi si peu d'étrangers viennent faire un aussi juteux placement. Cela découle d'une loi protégeant le commerce vénitien. En effet, toute entreprise sise sur le sol vénitien doit garder ces capitaux à Venise, et il lui est impossible d'exporter plus de 60% de ses produits. Ainsi, il lui faut trouver une autre entreprise vénitienne qui achètera au moins 40% de sa production. On trouve donc à Venise (vers l'ancien Arsenal) et à Murano, des entreprises qui transforment légèrement les algues, en exportent une partie, les revendent à un deuxième industriel qui les affine, etc. Ce cycle comprend en général quatre entreprises avant que toute la marchandise ne soit écoulee à l'étranger et le stock restant vendu sur place aux touristes.

Légende du Plan

1) Place St Marc (Palais des Doges, Eglise St Marc, Compagnons de Janus). 2) Palais Corner (ancienne préfecture). Antenne Ares Protectiva. 3) Mairie. Archives, cadastre et service des concessions. 4) Police municipale. 5) Comptoir I.C.E. 6) Office Telia Cognitiva. 7) Cimetière St Michele. 8) Pont du Rialto. 9) Institut biologique de la mer. 10) Exposition d'art moderne et ancien. 11) Hôpital psychiatrique. 12) Palais du Festival du film holographique. 13) Port des hovercrafts. 14) Antenne World T.V. et RockCity. 15) Banque municipale. 16) Casino Le Lucifer. 17) Ancienne gare ferroviaire. Quartier pauvre. 18) Anciens entrepôts et port. Squats. 19) Ancien Arsenal. Industries de transformation.



Vers Murano

Vers le Lido

Canal Saint-Marc

Ile de San Giorgio Maggiore

Canal de la Guidecca

Ile de la Guidecca

Canal de l'Isola



11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

PRÉCISIONS DE RÈGLES

Vous trouverez ici quelques éléments de la Terre des Mille Mondes qui semblent manquer à quelques joueurs, puisqu'il s'agit de réponses à des questions précises qui m'ont été posées.

Le prix des armures

Il n'y a pas de prix pour les armures car les facteurs de disponibilité sont tels qu'il influent bien trop sur ces prix. Si vous voulez avoir approximativement la valeur d'une armure de cuir, prenez le prix actuel d'un blouson de cuir. Mais quand il s'agit d'une armure métallique, il faut considérer qu'on n'en trouve pas dans les micro-mondes dits « civilisés » et que dans les autres, seul le troc contre quelque chose de vraiment utile pourra vous en procurer une.

Ouvrir un compte

Pour avoir une carte de crédit à l'I.C.E., rien de plus facile. On vous demande votre nom, votre adresse et on fait un prélèvement sanguin. Quinze jours plus tard vous recevez une carte et un code confidentiel. En cas de perte de la carte ou du code, on vous fournira une autre carte, mais après une vérification de votre code génétique.

En effet, la séquence d'A.D.N. des humains est composée de 10% d'informations pertinentes et de 90% de « vérificateurs » sur lesquels s'implante le Mu-Tan. Les variations de l'A.D.N. par les mutations sont statistiquement très faibles et l'étude de la carte génétique permet d'identifier un individu avec une très grande précision (1 chance sur 1 million de faire une erreur).

En termes de jeu, seule une mutation totale (huit composantes qui changent) peut faire perdre votre trace dans les fichiers génético-informatiques.

Loi et argent

L'Ares Protectiva et l'I.C.E. ont passé un accord international pour traquer les criminels. Il suffit d'avoir un morceau de peau ou du sang du hors-la-loi pour que l'Ares Protectiva sache si la personne qui est passé à un endroit a un compte I.C.E. Il ne reste plus ensuite qu'à remonter jusqu'à elle en suivant les lieux où elle dépense de l'argent. Comme l'argent liquide n'existe presque plus et qu'il n'y a quasiment aucune banque non affiliée à l'I.C.E., les crimes liés à l'argent ont peu de chance de rester impunis. Il existe bien sûr des personnes qui essayent de faire de fausses cartes de crédit. Elles sont extrêmement rares et très intelligentes. Il y a peu de chance qu'un avatar en rencontre au coin d'une rue.

Branchement informatique

Comme toutes les autres questions d'argent, pratiquez l'équivalence entre les dépenses actuelles et celle futures. Un branchement a un

terminal Telia Cognitiva coûte à peu près la même chose qu'une communication minitel. C'est-à-dire 60 V/h pour des services usuels, 120 V/h pour des bases de données spécialisées.

Psis

Le pouvoir de **téléportation** est assez difficile à gérer à cause des conséquences de son échec critique. De toute façon, un avatar qui fait un tel échec en téléportation ne dégage plus l'énergie d'une bombe atomique. Au maximum, c'est celle de Constitution x 10 kilos de dynamite, avec un souffle en forme de cylindre, dirigé vers le bas et le haut. En fait, vous pouvez modifier cet échec de la façon suivante en décidant de supprimer aussi l'explosion :

Le Psi reste malgré tout désintégré et ses molécules commencent à se disperser dans la nature. S'il existe une Porte de Passage dans les environs, l'avatar se rematérialise de l'autre côté de la Porte. A lui ensuite de revenir dans notre monde. Sinon, et si vous voulez être gentils, autorisez-lui un test de Stabilité Mentale au niveau 3 toutes les heures. Quant il le réussira, il se réintégrera, mais en ayant perdu 1 point en Constitution (d'abord inné, puis vie, puis acquis).

Attention, la téléportation est comme tous les autres pouvoirs : il est biologique. C'est donc un être vivant qui se déplace, et pas ses vêtements ni son équipement.

Le pouvoir de **petit maître des mutations** ne doit pas être joué en regardant les valeurs des composantes et les tableaux de mutations. Le meneur de jeu doit donner des indications au Psi sur ce qui va changer, mais pas forcément comment et de combien.



Longtemps laissés à l'abandon, les anciens entrepôts de l'Arsenal sont maintenant utilisés comme lieu de stockage des algues.

BIEN JOUER LE SCÉNARIO

Vous allez découvrir que le scénario qui vous est proposé plus loin s'insère dans un contexte très détaillé. Comme toutes les aventures d'Athanor, elle ne devrait se dérouler que dans le cadre d'une campagne, c'est à dire dans un cadre où les lieux traversés et la vie des avatars sont soigneusement équilibrés, aucun des deux ne prenant le pas sur l'autre. Plus vous ferez une idée précise du contexte, moins vous ferez d'efforts par la suite pour intéresser vos joueurs.

Si le sujet de Venise ou des Compagnons de Janus vous intéresse, mais que vous voulez en savoir un peu plus, voici une liste d'ouvrages qui pourraient vous être utiles.

Bibliographie

Pour Venise

Jean Rudel, *Venise*, Puf. Ce petit livre contient une grande carte de Venise et quelques plans de maisons ou dessins de façades intéressants. C'est avant tout un guide du promeneur.

Fulvio Roitier, *Carnavale Veneziano*, Edizioni Zerella venezia. Ce livret en italien est prétexte à de très belles photos de carnaval.

Danilo Reato, *Le Maschere Veneziane*, Arsenale Editrice. Ce « beau » livre vous propose de découvrir les déguisements traditionnels du carnaval de Venise, en peintures, gravures et photos. Le texte est en italien, français, anglais et allemand.

Giovanni Scarabello et Paolo Morachiello, *Venise guide historique et culturel*, Larousse. Ce livre mélangeant textes, photos, plans est sans doute celui à recommander si on veut n'en acheter qu'un.

Enrico Ricciardi, *Lagune de Venise*, Edizioni Storti. Soixante huit photos de la lagune et quatre plans.

Charles Diehl, *La république de Venise*, Champs Flammarion. Sans doute moins « scientifique » que les livres d'histoires actuels, cet ouvrage de 1915 a l'avantage de faire vibrer le lecteur.

Philippe Braunstein et Robert Delors, *Venise portrait historique d'une cité*, Points Histoire. Plus orienté que le Diehl sur l'économie et la politique commerciale.

Cartes de Venise

Venise, *Recta Foldex*. Son avantage est de donner à la fois un plan de Venise et de sa lagune. Mais elle est relativement peu commode à utiliser.

Venezia, *Hallwag*. D'un format agréable et pratique, on s'y oriente sans peine.

Pour les Compagnons de Janus

Vladimir Grigorieff, *Religions du monde entier*, Marabout. Cet ouvrage donne un aperçu bien fait et intéressant des judaïsme, christianisme, islam, hindouisme, bouddhisme, religion chinoise et animisme.

Ancien Testament et Nouveau Testament, Traduction Œcuménique, Livre de Poche.

Saint Ignace de Loyola, *Exercices spirituels*, Points Sagesses. Le manuel du fondateur des Jésuites.

Pour le Joueur

Clive Barker, *Le jeu de la tentation*, J'ai lu Suspense.

Pour s'amuser autour de la table

Le jeu de société *Intrigues à Venise*, de MB, a plusieurs avantages : il vous fournit une grande carte cartonnée de Venise, seize figurines masquées de tailles et de couleurs différentes, un système de tirage au hasard original. Pour un prix de l'ordre de 130F (en grandes surfaces), vous auriez tort de vous priver. De plus, le jeu en lui-même est plutôt amusant.

Vous pouvez aussi décider de vous déguiser et de ne jouer que derrière des masques. Signalons que les masques vénitiens en papier mâché ou en porcelaine ne se fabriquent pas en France mais sont importés, mais sans que les prix subissent une hausse trop forte. Mais si un de vos amis va à Venise, il pourrait aussi vous en ramener un. Attention, les prix sont assez élevés, il faut compter au minimum 70F pour une bauta (le masque uniquement) et 120F pour un polichinelle. Si vous désirez un masque peint, ou en cuir, comptez de 200 à 450F. Les masques français en plastique ne coûtent que 15F environ mais correspondent rarement aux modèles traditionnels du carnaval.

Si vous désirez absolument passer de la musique, je vous conseille de diffuser du Vivaldi ou *Dark Side of the Moon* de Pink Floyd. Si vous avez du Rondo Veneziano, ne l'utilisez que quand vos avatars se rendent dans des lieux vulgaires et outrageusement touristiques. Pour l'autre côté de la Porte, je vous suggère le *Mandarin Merveilleux*, de Bartok, plutôt que de la musique traditionnelle chinoise.



Déguisements de bautas, l'hiver, à Venise.

COMPAGNONS DE



JANUS



Histoires à raconter aux enfants

S'il est un domaine dans lequel les Années du Chaos auront laissé une marque indélébile, c'est bien celui de la religion. Alors que la majorité de la population essaye de survivre, fuit de façon hystérique les villes pour y revenir un peu plus tard, les hommes de foi ou de raison commencent à méditer.

C'est sans doute à cause de ce calme et de cette recherche spirituelle que des prêtres sont les premiers à découvrir les pouvoirs psis. Mais le tournant définitif est franchi lorsque lors d'un long pèlerinage, un prêtre taoïste chinois se désintègre sous les yeux de ses confrères, alors qu'il était en train de prier devant un grand rocher.

Première histoire

Effrayés, tous les prêtres s'enfuient, sauf un, qui s'approche du rocher et se met à lui parler. Le rocher ne répond pas, mais au fond de lui, le prêtre sent qu'il doit persévérer. Alors il ferme les yeux, s'avance, et un précipice semble s'ouvrir sous ses pas. Mais il tient bon et continue à tenir ses yeux clos.

Une voix arrive à ses oreilles et lui dit : « Regarde moi » et cette voix est celle de Tong, le prêtre évanoui. Leng, le second prêtre, obéit. Il voit alors qu'il est sur le bord d'un étang, seul sur une berge tandis que de l'autre côté de l'eau, sous un saule pleureur et rendu flou par la brume, une silhouette est assise en tailleur.

« Je suis Tong encore mais je suis le Rocher maintenant aussi. Ce que tu vois n'est plus moi mais ce n'est pas encore moi. Une Voie* m'est apparue et je l'ai suivie. C'est la plus lumineuse de toutes celles qui me sont venues en songe et en comparaison toutes les autres semblent pâles. Pourtant je sais bien qu'il n'y a qu'une Voie et c'est pourquoi je te lance cet avertissement. Va voir les prêtres de ma part et dit leur ce que tu as vu, dis leur qu'une Voie s'est ouverte. Ne parle pas uniquement aux prêtres les plus vieux, ou aux plus haut placés, parle avec ceux que tu penses être sages. Et si certains philosophes te semblent de meilleur conseil que les prêtres, fais-leur confiance. Ce n'est plus moi qui te parle maintenant, c'est le Rocher. Ce n'est plus le Rocher qui te parle maintenant, c'est moi. Rappelle toi du ni ceci et du ni cela. Et lorsqu'un autre viendra ici, il n'y aura plus de bord de l'eau. Nous ne serons plus là, nous serons partout et personne ne pourra plus nous parler comme nous te parlons en ce moment. Va et parles à ton tour. Ta parole courra comme le vent sur le monde ».

Nous sommes en 2120, ou 2130. L'année n'est pas très importante. La fable de l'homme qui a disparu est maintenant connue de par le monde. Pour certains cela reste une fable, pour d'autres c'est une image du monde où nous vivons et nous devons la méditer pour la comprendre. Pour d'autres encore, c'est la vérité vraie et l'on peut aller voir le Rocher, à 100 km à l'ouest de Wou-han.

Seconde histoire

Kazera Okumo est un jeune jésuite japonais, cherchant la révélation. Il a perdu la Foi en se levant ce matin. C'est

aussi mystérieux sinon plus que de perdre la Foi comme cela, d'un seul coup, que la manière dont la Foi peut apparaître. Mais Okumo ne croit pas pour autant à la Raison, à la Science. La Foi qui l'a quitté a laissé un grand trou que rien d'autre ne vient combler.

Alors Okumo sort se promener et passe devant l'université de Tokyo. Aussi soudainement que la Foi l'a quitté, il sait qu'il va recevoir un signe. A ce moment précis, un rayon de lumière vient l'éblouir. Ce rayon est le reflet du soleil sur une des vitres de l'université. Okumo entre dans le bâtiment, monte à l'étage où la fenêtre a été ouverte. C'est un amphithéâtre où se déroule un cours libre de physique de 1ère année et le jésuite s'assoie au fond de la classe. Un des élèves pose une question :

« Maître, vous nous avez dit hier que la lumière était composée de grains de lumière, les photons, et vous nous avez fait une expérience qui le démontrait. Vous nous avez même montré des calculs qui ne peuvent s'effectuer que si l'on considère la lumière composée de cette façon. Et ces calculs reflètent la réalité.

— Je vois que tu as bien suivi le cours d'hier. Poursuis ta question je te prie.

— Merci maître. Aujourd'hui, vous nous avez dit que la lumière était une onde électromagnétique, et vous avez fait une expérience qui l'a démontré. Vous nous avez aussi montré d'autres calculs qui reflètent la réalité. Et qui ne peuvent s'effectuer que si l'on considère la lumière comme une onde.

— Je vois que tu as bien suivi le cours d'aujourd'hui. Quelle est ta question ?

— Maître, la lumière est-elle un ensemble de grains de lumière qui voyagent vite, ou une onde intangible ?

— Cela dépend comment tu la considères. Et quels calculs tu veux faire.

— Mais la lumière ne peut pas être à la fois onde et matière pourtant ?

— Ta question laisserait entendre plutôt qu'elle devrait être l'une ou l'autre. Et bien je vais te révéler un mystère : la lumière n'est certainement ni l'une ni l'autre. Mais elle existe, et c'est ce qui nous importe avant tout ».

A Paris, en 2135, si on se promène dans les allées désertes du Jardin du Luxembourg, on peut croiser un vieux monsieur (à cette époque, on voit encore bon nombre de vieillards, car si le Mu-Tan préserve de la sénescence, il ne fait pas rajeunir), cheveux blancs, canne à pommeau, veste et béret larges et noirs. A sa main gauche, une bague améthyste. Lorsqu'on lui demande son nom il élude la question. Il parle à tout le monde, en monologue très souvent, de façon décousue. Il ne répond précisément aux questions que lorsque c'est un enfant qui la lui pose.

Troisième histoire

La petite fille a soigneusement peigné sa poupée, l'a revêtue de de jolis vêtements. Maintenant, elle en passe les bras au-dessus d'une flamme de briquet, afin de pouvoir les étirer plus facilement.

« Qu'est ce que le scientisme vieux monsieur ?

— Le scientisme est une croyance scientifique, dit le vieillard avec un sourire, selon laquelle tout peut s'expliquer par la science.

— Est-ce que c'est vrai ?

— Ce qui est vrai, c'est que la science peut tout expliquer, mais ce n'est pas tout à fait la même chose.

— Je ne comprends pas.

— Prenons un exemple. Je crois que tu as déjà eu des cours de génétique et de biologie, tu as plus de douze ans n'est-ce-pas ? Tu sais donc que notre code génétique est une succession de codons de trois bases, choisis parmi quatre possibles. C'est à dire que l'alphabet génétique a quatre lettres et que nous sommes formés d'une gigantesque phrase de mots de trois lettres.

— Oui, on me l'a appris l'année dernière.

— Bien, je vais te citer maintenant des extraits de récits très connus et commentés depuis deux millénaires au moins.

Dans l'ancien testament on peut lire *Le Seigneur Dieu modela du sol toute bête des champs et tout oiseau du ciel qu'il amena à l'homme pour voir comment il les désignerait. Tout ce que désigna l'homme avait pour nom « être vivant ».* Et plus loin, *Tu ne prononceras pas à tort le nom du Seigneur, ton Dieu, car le Seigneur n'acquiesce pas celui qui prononce son nom à tort.* Dans le nouveau testament, si tu lis l'évangile selon Jean tu trouveras *Au commencement était le Verbe, et le Verbe était tourné vers Dieu et le Verbe était Dieu. Il était au commencement tourné vers Dieu. Tout fut par lui, et rien de ce qui fut ne fut sans lui. En lui était la vie et la vie était la lumière des hommes, et la lumière brille dans les ténèbres, et les ténèbres ne l'ont point comprise.* Et dans la tradition coranique, tu liras très souvent cette simple phrase *C'est écrit.* Cela t'inspire-t-il déjà quelque chose ?

— Non je ne vois pas bien. Il y a une suite ?

— Bien sûr, tu as raison de ne pas parler sur rien.

— Mais c'est bizarre quand même, une seule lumière et plusieurs ténèbres.

— Là, tu marques un point. Mais laisse moi te raconter d'autres histoires encore. Les anciens juifs, ce que l'on appelle les kabbalistes, croyaient que l'écriture elle-même était sacrée, et qu'à chaque lettre correspondait un chiffre. Leur alphabet avait vingt-deux lettres, et le nom de Dieu s'écrivait avec quatre d'entre elles. Dans le monde entier, beaucoup d'autres alphabets ont aussi vingt-deux lettres à leur origine, avant que la graphie ne leur en rajoute ou ne leur en retranche. En France, au moyen âge, les gitans se servaient pour leurs prédictions d'un jeu de cartes nommé Tarot. Dans ce jeu, il y a vingt-deux cartes qui sont appelées arcanes majeures, numérotées de 1 à 21, plus une sans numéro, le Mat ou le Fou. Selon la tradition, ce tarot serait un don du dieu égyptien Thot (et tarot serait une déformation de son nom). Selon une autre tradition plus rare, il viendrait du Dieu Ptah, un autre dieu égyptien qui serait sensé avoir créé l'univers avec son cœur et avec son écriture, dont le tarot serait le témoin.

— Je vois où tu veux en venir vieux monsieur. Tu dis que les quatre lettres de Dieu sont les quatre bases de l'A.D.N., et que les vingt-deux lettres sont les vingt-deux acides aminés, les composants de toute la vie sur Terre. Et s'il ne faut pas prononcer le nom de Dieu à la légère c'est qu'il faut faire attention dans les labos de génétique. Mais ça ne marche pas, il n'y a que vingt acides, pas vingt-deux. Tu t'es donné bien de la peine pour rien. Et puis ton histoire n'est pas drôle.

— Attends, c'est là que ça devient intéressant. Si tu te rappelles ta génétique, il y a vingt acides aminés mais aussi un code pour terminer les séquences. Il y a donc vingt et un cas. On s'approche du tarot. Il ne nous reste plus qu'à trouver le vingt deuxième. Et bien ce vingt deuxième, c'est celui qui est en dehors de l'histoire. Ça peut être Dieu, ou bien le Big Bang Cosmique, ou le Mu-

Tan, ou le généticien, ou le conteur de l'histoire. C'est ce que signifie le Mat au Tarot : celui qui n'appartient pas au cycle, et qui pourtant le commence quand il vaut 0, ou le termine quand il vaut 22. Si on ne le trouve pas, c'est bien la preuve que c'est lui. Et c'est maintenant qu'entrent en jeu les scientifiques. Ceux d'aujourd'hui bien sûr.

Ils disent, tous les livres sacrés nous montrent que Dieu a créé l'homme avec quatre bases et vingt acides aminés. Or, nous savons que cela est vrai. Donc les livres sacrés ne sont pas des livres religieux mais des manuels scientifiques de génétique, même s'il n'ont pas été transcrits par des gens qui en le savant pas les ont pervertis. Et les symboles du Tarot, avec le rouge et le bleu, sont les mêmes que ceux de l'oxygénation du sang. Alors les scientifiques sont très contents, nous avons expliqué la Bible, nous avons expliqué le Coran, nous avons expliqué le Tarot, disent-ils !

— Alors, ils ont raison les scientifiques ? C'est vrai tout ce charabia ?

— Un jour, je suis allé voir un scientifique, et je lui ai demandé : qui a fait écrire les livres sacrés alors ? Il m'a répondu, des généticiens sans doute ! Des généticiens il y a plusieurs millénaires ? Peut-être des extraterrestres qui ont créé la vie sur Terre alors, a-t-il continué... Et les extraterrestres, qui les a créés, ais-je continué ? Vous n'avez pas l'esprit scientifique, s'est-il emporté, et il m'a mis dehors.

— Ça veut dire que c'est faux ce qu'il dit ?

— Bien sûr que non. Il est très possible qu'il ait raison, et il est très possible qu'il ait tort aussi. Vois tu, le principal c'est que lui aussi, il *croit* avoir la vérité. Et que contrairement aux histoires des conteurs, les histoires des scientifiques sont très longues et très compliquées ».

Propagande

Ces textes font partie de la brochure que chaque recruteur Compagnon possède. Il existe des livres écrits dans un style littéraire et que l'on peut laisser lire aux novices. Ils reprennent de nombreux points, et en laissent d'autres dans l'ombre. Cette version est toutefois plutôt conçue pour attirer de jeunes recrues déjà imprégnées de catholicisme. Les versions musulmanes ou bouddhistes mettent plus l'accent sur la combativité ou sur la contemplation.

Discours de bienvenue

Nous vivons dans un monde où toutes les portes ont été fermées.

Dans les temps anciens, la plus grande liberté était celle de voyager, de se déplacer. De celle-ci découlait toutes les autres. Certains états, certaines puissances empêchaient le voyage. Voyage des hommes, voyage des mots, voyage des idées.

Maintenant, il n'y a plus d'états mais la peur et les interdits sont dans nos esprits. L'angoisse du changement, la méfiance de l'étranger, tout ceci est l'œuvre du Mu-Tan. Mais on ne peut blâmer le Mu-Tan, car on ne peut blâmer le soleil, comme on ne peut blâmer la pluie. C'est nous qui en avons peur, comme jadis on craignait que le ciel puisse tomber sur nos têtes.

Janus, dans la mythologie romaine, est le dieu des portes et des passages. Il ouvre les routes, indique les chemins, surveille l'avenir et scrute le passé. Nous devons être des Janus modernes, devenir ses Compagnons. Notre quête est de voyager, de montrer au monde encoconné qu'ailleurs est comme ici, que l'étranger est un frère, que le monde est bienveillant et accueillant à qui sait le comprendre.

Alors, allez-vous me dire, pourquoi ces mutations, ces souffrances, cette multitude d'univers ?

Car l'homme n'est pas encore lavé de tous ses péchés, de toutes ses peurs, de ses démons intérieurs. Il doit

apprendre que le changement n'est pas si facile, qu'il faut qu'il donne avec son corps ce que son esprit n'est pas encore capable d'accepter.

Les Compagnons doivent être un exemple pour le reste de l'humanité, ils doivent montrer le chemin, montrer la voie. Et comme le Christ se sacrifia pour laver les péchés de l'humanité, le Compagnon doit souffrir pour le reste de la communauté. Mais sa souffrance n'est pas un sacrifice. En voyageant, en apprenant, en enseignant, le Compagnon trace sa propre route vers la félicité, ses souffrances sont un exemple et non pas une punition. Et, plus tard, il apprendra même à s'en débarrasser.

Une des grandes folies de l'ancienne époque était de croire que l'homme était unique, que chacun devait être semblable à son frère, que la différence était un péché. Quel orgueil cela était, car alors il était possible d'être un modèle pour les autres, et ceux qui s'écartaient de la voie devenaient des monstres. L'erreur était telle que tous étaient aveuglés et que tous étaient sourds. Mais Dieu vit cela, et il comprit qu'il devait mettre une partie de la réalité devant nos yeux. Le Mu-Tan n'est pas seulement un accident, il est une manifestation de Dieu. Il est Dieu. En tant que tel il est sacré, comme le sol est sacré, comme le ciel est sacré, comme tout ce qui vit est sacré.

Ne refermez pas vos esprits au seul nom de Dieu. Notre monde est devenu trop scientifique. Parlez si vous le voulez de Morale, de Fraternité, d'Empathie Universelle vous vous voilerez la face pour ne pas prononcer ce mot qui est parfois aussi difficile à dire que celui d'Amour. Nous ne vous obligerons pas à croire à ce que nous disons, nous ne vous obligerons pas à répéter nos moindres paroles, nous ne vous obligerons pas à apprendre par cœur nos doctrines. Venez vers nous et nous vous montrerons, alors de par vous-même vous serez convaincus. Et convaincus, vous pourrez à votre tour convaincre les autres.

De la doctrine

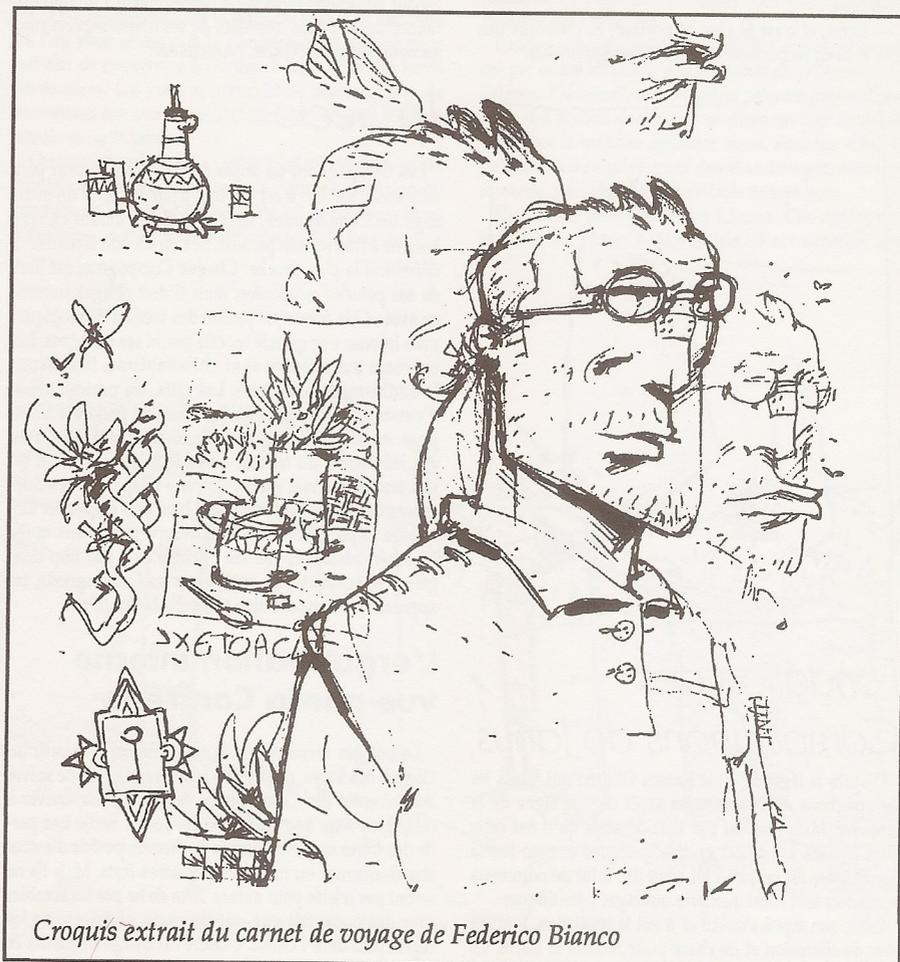
Notre croyance est simple. Chaque homme est différent de son frère mais tous ont un rêve en commun, la félicité, le bonheur. L'humanité était dans l'erreur en voulant imposer un rêve commun à tous. Chacun doit trouver son propre paradis, le paradis de chacun existe quelque part et les Compagnons de Janus sont là pour aider le voyageur, pour le guider dans sa quête matérielle et spirituelle.

C'est pourquoi les Compagnons voyagent, notent et relèvent. Ils font une carte du monde qui aidera leurs frères à trouver leur voie. Certains diront que nous promouvons la facilité, qu'il suffit de venir nous voir pour trouver ensuite son paradis sans l'avoir cherché. Ceux qui disent cela ne nous connaissent pas bien. Mais quand même il serait, quel mal y a-t-il à donner le bonheur ? La souffrance n'est pas une vertu, elle est parfois un moyen ou une médecine, ne l'érigions pas en principe de vie.

Des mutations

Certains de nos jeunes adeptes demandent pourquoi nous leur interdisons les mutations. Ils ont raison de poser cette question car toute curiosité doit être encouragée. Il s'agit à la fois d'économie et de maturité.

La mutation n'est pas un mal, elle n'est pas non plus un bien. Il est en tort celui qui cherche à muter sans cesse comme celui qui refuse toute transformation. La mutation est longue, elle est douloureuse et surtout elle modifie les perceptions. Il faut être particulièrement aguerri pour ne pas se laisser prendre à ce que l'on appelle le « mirage du Paradis ». Après une transformation, le cerveau se laisse facilement prendre à cette illusion de la Terre Promise. Nous encourageons donc nos adeptes à voyager sans muter, jusqu'à ce qu'il se soient formé leur caractère, qu'ils aient vue suffisamment de micro-mondes différents. Que l'on n'oublie pas non



plus qu'une mutation peut s'étendre sur plus d'un mois, alors qu'un adepte bien entraîné peut explorer un micro-monde en sept jours.

Plus tard, lorsqu'ils seront devenus Initiés, ils pourront muter sans risque. Ce n'est pas un privilège, ce n'est pas une récompense, c'est parfois une punition mais c'est avant tout une sécurité.

Les pouvoirs psioniques

L'homme avec des pouvoirs psychiques est comme un homme avec un couteau. Il peut s'en servir pour la chasse, pour découper sa nourriture, pour construire une habitation, pour impressionner ses adversaires, pour soigner une blessure, pour tuer.

On ne peut pas plus juger un homme avec de tels pouvoirs que l'on ne peut juger un homme avec un couteau.

Les Commandements du Compagnon de Janus

— Tu aideras ton frère en difficulté, qu'il s'agisse d'un Compagnon ou de tout être humain, pourvu que sa demande soit sincère et juste.

— Tu éviteras de prendre partie avant d'avoir rassemblé toutes les informations nécessaires.

— Tu répandrais le message des Compagnons sans ostentation ni orgueil ni forfanterie.

— Tu préféreras la fuite d'un lâche à la mort d'un héros. Mais tu préféreras la victoire qui nous fait honneur à la défaite qui nous fait honte.

— Tu participeras à la vie des communautés que tu traverseras, pourvu que tu ne déranges pas leurs coutumes.

— Tu préserveras ton carnet de notes comme s'il faisait partie de toi.

— Tu noteras tout ce que tu vois scrupuleusement. Ce que tu n'as pas su interpréter, d'autres le pourront sûrement.

— Enfin, et c'est le plus important, tu choisiras une Voie et tu en respecteras tous les commandements.

n'est qu'en encombrant le chemin de l'homme de multiples embûches que celui-ci pourrait trouver seul sa voie. Il fallait donner une série de signes tellement évidents qu'ils seraient acceptés, et que leur rejet serait plus fort encore. Plus important encore, Okumo sentait qu'il ne savait pas où lui-même allait, mais que c'était la seule méthode.

Il appela sa nouvelle « religion » les Compagnons de Janus. C'est le mélange des Compagnons de Jésus (les jésuites), un ordre très religieux et très fervent, avec le Dieu Janus, dieu païen s'il en est, gardien des portes et des passages, surveillant du passé et du futur. Le signe sacré est un double visage (Janus) blanc et noir (Le Yin et le Yang). On le montre parfois dos à dos, tête-bêche, ou face à face.

Il n'y a pas de dogme car chacun suit sa religion initiale. La hiérarchie en est compliquée et tortueuse. Cet aspect religieux, la Secte, ne sera qu'une façade, que l'on révélera aux vrais adeptes de l'Ordre, les scientifiques. Cet aspect scientifique ne sera qu'une façade, que l'on révélera aux vrais adeptes de l'Assemblée, les philosophes. Cet aspect philosophique ne sera qu'une façade, que l'on révélera aux vrais adeptes de la Secte, les religieux. Et ainsi de suite. Les Compagnons seront tour à tour Secte, Ordre ou Assemblée, sans être jamais tout à fait l'un ou tout à fait l'autre et surtout, jamais tous à la fois.

C'est quelque chose que vous devrez bien vous mettre dans la tête en tant que meneur de jeu, et qui n'est pas forcément facile à concevoir. Suivant les cas, vous jouerez les Compagnons comme une organisation religieuse, comme un groupe secret de scientifiques, comme un conseil souverain d'humanistes. Mais si un joueur angoissé vous demande ce que sont vraiment les Compagnons de Janus, qu'il se renseigne par tous les moyens pour savoir, la seule chose que vous pourrez lui dire c'est que ce ne sont ni des religieux, ni des scientifiques, ni des philosophes. Personne ne le sait vraiment, mais ils sont là et c'est ça la réalité.

Pour vous aider dans votre parcours. Voici les descriptions plus ou moins détaillées de ses divers aspects sous les noms la Secte, l'Ordre, l'Assemblée.

La Secte

Les Compagnons de Janus est une organisation para religieuse. Son but n'est pas tout à fait défini. Si on interroge les Compagnons, ils disent qu'ils aident chaque homme à trouver son paradis. Et s'en est effectivement la définition la plus proche. Chaque Compagnon est libre de ses pensées religieuses, mais il doit obligatoirement en avoir. Cela provoque parfois des conflits théologiques mais impose une grande morale parmi ses membres. Les courants majoritaires sont christianisme, islamisme, bouddhisme et animisme. Les juifs, les protestants et d'autres sont une minorité. Lorsque l'on parle des Compagnons en général, on imagine souvent une secte, avec des recruteurs, du travail, un endoctrinement. Ce n'est pas tout à fait vrai mais c'est une image que les dirigeants des Compagnons aiment bien voir colportée. Elle rassure la population qui ne s'occupe plus d'eux après les avoir catalogués comme « gentils fous pas trop dangereux ». Lorsque l'on entre chez les Compagnons, on apprend que l'organisation s'appelle la Confrérie.

L'organisation interne vue par la Confrérie

Le but des membres de la confrérie est d'aboutir au Conseil des Sages, de parfaire leur éducation et de suivre les préceptes des Compagnons de Janus. Pour arriver à cela, il n'y a qu'une voie, celle des Justes. Seul une partie des frères arrivera à suivre ce chemin, parfois d'autres abandonneront ou ne seront pas assez forts. Mais ils ne seront pas rejetés pour autant. Afin de ne pas les accabler avec des noms tels que « déchus » ou « faibles », on les regroupera dans l'Ordre. L'Ordre est chargé de garder ce

qu'il y a de meilleur en chaque compagnon, afin qu'il puisse peut-être un jour revenir dans la voie des Justes. Les enseignements non religieux ou philosophiques sont souvent enseignés par ceux de l'Ordre. Pour faciliter leur tâche, on les a regroupés en collèges (vois plus loin au chapitre sur l'Ordre).

Terminologie

Dans la « Secte », il y a les novices, puis les adeptes, les initiés et enfin les Compagnons.

Par exemple, Georg Smansky fait partie des Compagnons de Janus. On lui dit qu'il fait maintenant partie de la « Confrérie ». Il peut donc appeler ses condisciple « frère » ou « compagnon ». Quant on parle de quelqu'un pour préciser son rang on met son titre devant. Ainsi on parle du Novice Maltoni, de l'Adepte Tellier, de l'Initié Spialek, du Compagnon Ellias. On peut aussi simplement parler du frère Maltoni mais on ne peut dire compagnon suivi d'un nom de personne s'il ne s'agit pas d'un Compagnon. Les membres de l'« Ordre » peuvent être de tous les rangs inférieurs à ceux de Compagnons mais ils ont presque tous qualité d'Instructeurs, ce qui les laisse dans la hiérarchie tous en leur permettant moins d'obligations.

La vie en abbaye ou maisons

Il y a seulement quatre abbayes : Yosemite (U.S.A.), Venise (Europe), Lhassa (Asie), Karnak (Afrique). Ensuite viennent les Maisons, dont l'importance peut parfois être égale à celles d'abbaye ou se résumer à un toit avec cinq résidents. Il faut bien faire la distinction entre les Compagnons de Janus en milieu urbain, rassemblés, et les Voyageurs. Nous parlerons des Voyageurs plus tard.

L'entrée dans la Confrérie

Toute personne dans le besoin est recueillie par les Compagnons de Janus, qui lui offre le manger et le coucher. Si la personne désire rester plus de deux jours, on lui demande d'assister à des cours (religion, écriture) et aux sermons. Cela lui prends environ quatre heures par jour. Si au bout de sept jours la personne est toujours là, on lui demande de partir ou de devenir novice dans les Compagnons.

Un novice est affecté à une Famille de dix membres, cette Famille est elle-même divisé en deux groupes de cinq personnes, une Main, dont l'un des membres est appelé Père (ou Mère suivant le sexe). Les Familles sont dirigées par des Oncles (ou Tantes) qui sont au moins des adeptes et qui s'occupent de cinq Familles chacune.

Les novices doivent suivre des cours (principalement cartographie, anthropologie et survie). Le reste du temps, lorsqu'ils sont dans un grand centre, on leur demande de rendre service. Cela consiste à vendre des livres, des cartes au porte à porte ou dans la rue ; à tenir en état les locaux des Compagnons, à aider des adeptes, initiés ou Compagnons.

Un novice ne deviendra un adepte que lorsqu'il aura suivi suffisamment de cours, qu'il sera parti faire un voyage comprenant une mutation et qu'il sera revenu avec un compte-rendu complet.

Les adeptes sont divisés en Oncles (et Tantes) qui s'occupent des Familles, simples adeptes et Assistants. Les Assistants sont les délégués d'initiés ou de Compagnons ayant des fonctions particulière de Maîtres (voir plus loin). Dans les petites maisons, il n'y a parfois que des adeptes qui font alors offices de Maîtres.

Les adeptes doivent suivre des cours (biologie, édition en plus des cours normaux) et faire eux-même des exposés. Ils participent aussi à l'entretien des locaux.

Un adepte ne devient un initié que lorsque l'une de ses missions l'a amené à franchir une Porte. Ce passage

Les célèbres cailloux-plantes



Fondation des Compagnons de Janus

D'après la légende, c'est Kazera Okumo qui fonda les Compagnons de Janus, après avoir reçu le signe de la Lumière. Mais ce n'est pas tout de suite qu'il eut cette idée, il resta à méditer encore quelques années sur la signification de ce qu'on lui avait dit. Il lut de nombreux textes sacrés et aussi quelques ouvrages scientifiques.

Enfin, son esprit s'ouvrit et il eut la révélation. Il fallait user de confusion et de chaos pour rétablir la clarté. Ce

ne doit pas être fait au hasard. C'est un Compagnon qui doit le préparer. Les initiés ont alors accès à tous les cours de haut niveau sur les pouvoirs psioniques et les mutations. A ce niveau, une bonne partie des « intellectuels » n'a pas la force spirituelle de continuer et rejoint l'Ordre. Dans la Confrérie on explique que c'est le moment où les doutes sont les plus forts et qu'il faut résister pour continuer sur la voie des Justes.

Pour devenir Compagnon, il faut ensuite avoir suffisamment muté et voyagé (au moins vingt mutations mais souvent plus) et avoir l'aval du Conseil. Les Compagnons voyagent, enseignent et participent aux conseils.

Les maîtres

Il y a le Maître du Dogme (qui tranche les questions d'idéologie), le Maître de la Discipline (qui veille à ce que l'ordre règne et que les Compagnons aient une bonne image de marque dans la ville) et le Maître du Recrutement (qui organise les diverses manifestations, démarches, stages propres à cette discipline).

Enfin, il y a le Conseil (formé de tous les Compagnons de la Maison) et le Médiateur (responsable en chef de l'abbaye et qui assure le lien avec les autorités administratives extérieures). C'est le Conseil qui vote toutes les décisions qui lui sont soumises par les autres compagnons, quel qu'ils soient.

Courants divers

Lorsque l'on est Compagnon, on a le choix de sa Foi, mais il faut la pratiquer. Toutes sont permises mais il y a des courants majoritaires.

Christianisme

Ils sont plus proche des protestants car il ne reconnaissent pas l'autorité de l'église romaine, mais il en gardent la hiérarchie terrestre et le respect. L'invention du Mu-Tan est une épreuve envoyée par Dieu pour savoir qui est bon et qui est mauvais. Il faut éviter de muter plus que nécessaire et chacun doit trouver sa juste place dans l'édifice de Dieu. Les Compagnons sont ceux qui se sacrifient pour leurs frères humains. Aller de l'autre côté des Portes c'est céder à la tentation, à l'illusion. Ce courant demande à ses disciples d'éviter au maximum ce franchissement.

Islam

Le Mu-Tan est l'œuvre de Satan. Mais comme Dieu est plus fort que le Diable, il l'a retourné à son avantage. Le Mu-Tan devait diviser et provoquer les guerres, il permet en fait aux hommes de devenir plus forts et plus conscient de Dieu. Le Compagnon de Janus doit parcourir le monde, propager sa Foi avec tous les moyens (psis aussi bien sûr) que Dieu lui a donné. Il ne doit pas craindre d'aller porter la bonne parole même dans les mondes démoniaques qui se sont ouverts.

Bouddhisme

Il faut éviter de provoquer des bouleversements. Il faut éviter de créer de nouvelles choses, d'engendrer des mouvements qui amèneront à d'autres mouvements et empêcheront la roue cosmique de se stabiliser. Heureusement pour l'humanité, le cosmos a changé et les mutations existent. Elles permettent dans une même vie de subir plusieurs incarnations et de se laver du karma que l'on aurait provoqué par ses actions. Mais attention, sur cette nouvelle route deux grands dangers attendent le pèlerin. Le premier est la mutation à tout prix. Lorsque l'on a pêché, on ne peut se purifier qu'avec une mutation. Mais si on ne la choisit pas bien, le pêché est doublé au lieu de disparaître. Enfin, il ne faut surtout pas confondre le nirvana et se fondre dans un roc pour donner naissance à un univers. Le nirvana est la libération totale par le non-être. Alors que la création d'une Porte de Passage est une prison éternelle pour l'âme.

Animisme

Dieu était avec nous au début de l'univers, Dieu est revenu parmi nous. C'est lui que l'on sent lorsque l'on mute, c'est ces pouvoirs que l'on utilise avec son cerveau. C'est son mimétisme que l'on s'approprie lorsque l'on change. Avant, il fallait être un humain très sage et très docte pour arriver à se réincarner et éviter de mourir. Maintenant, l'homme peut essayer plusieurs incarnations dans sa propre vie, il peut se rendre compte de ce qui est bien et de ce qui est mal pour Dieu. Plus encore, s'il a la chance et la sagesse d'agir toujours dans le droit chemin, il pourra avoir la récompense suprême. Lui-même seindra dans l'éternité et deviendra un dieu.

L'Ordre

Les Compagnons de Janus est une organisation scientifique appelée l'Ordre. Le but même de l'Ordre n'est pas bien défini. Il consiste à faire un relevé des diverses Portes de Passages et à explorer les univers parallèles. Il y a trois courants de pensée dans l'Ordre :

Les Pratiques. Il faut se servir de toutes les connaissances accumulées par l'Ordre de toutes les façons possibles : scientifique, religieuse, politique. Le temps fera le tri entre ce qui est utile et inutile.

Les Mystiques. Il faut aller vers l'Illumination, la découverte de la Vérité sur les univers, l'Ordre n'est que le moyen le plus commode (les Mystiques se subdivisent ensuite en autant de tendances qu'il y a d'interprétations de l'Illumination).

Les Pragmatiques. Il faut aller vers l'Illumination et l'Ordre est là pour cela. En attendant, il faut explorer toutes les voies ouvertes par l'organisation pour approfondir les connaissances dans tous les domaines.

Comme on voit, les diverses tendances ne sont pas fondamentalement différentes et il arrive qu'une personne passe d'un courant à l'autre. L'importance de ces courants n'est vraiment visible qu'au Grand Conseil de Lhassa.

Lorsque l'on entre dans l'Ordre, on subit une initiation où l'on vous révèle que la Confrérie n'est qu'une secte qui sert de couverture à l'Ordre et lui procure les fonds nécessaires. On vous apprend alors divers signes de reconnaissance secrets pour communiquer avec d'autres membres de l'Ordre.

Certains membres de l'Ordre perdent de leur acuité mentale en vieillissant. Pour leur éviter de cruels déchirements, on les mets à l'Assemblée, où ils peuvent discuter religion ou théories scientifiques toute la journée.

Organisation de l'Ordre

L'Ordre des Compagnons de Janus est divisé en six collèges : Cartographie, Anthropologie, Relations extérieures, Éditions, Psionologie, Survie.

Chaque collège est subdivisé en activités, fonctions ou départements. L'organisation interne est très chaotique, et rare sont les étrangers qui pourraient s'y retrouver.

Fonctions

Chaque collège possède des personnes qui ont des fonctions différentes.

— Les externes. Ils travaillent pour les Compagnons de Janus mais ne font pas partie de l'Ordre. On les met sous surveillance pour savoir s'ils pourront être de bons novices.

— Les novices. Ce sont ceux à qui l'on enseigne, qui apprennent les diverses choses que peuvent leur apprendre les collèges. A ne pas confondre avec les novices de la Secte, même si ce sont parfois les mêmes.

— Les collégiens. Ils travaillent dans un collège, avec des fonctions précises.

— Les médiateurs. Ils appartiennent à deux ou trois collèges à la fois et servent d'arbitre dans les conflits qui peuvent naître. Ils sont souvent rang de directeur adjoints.

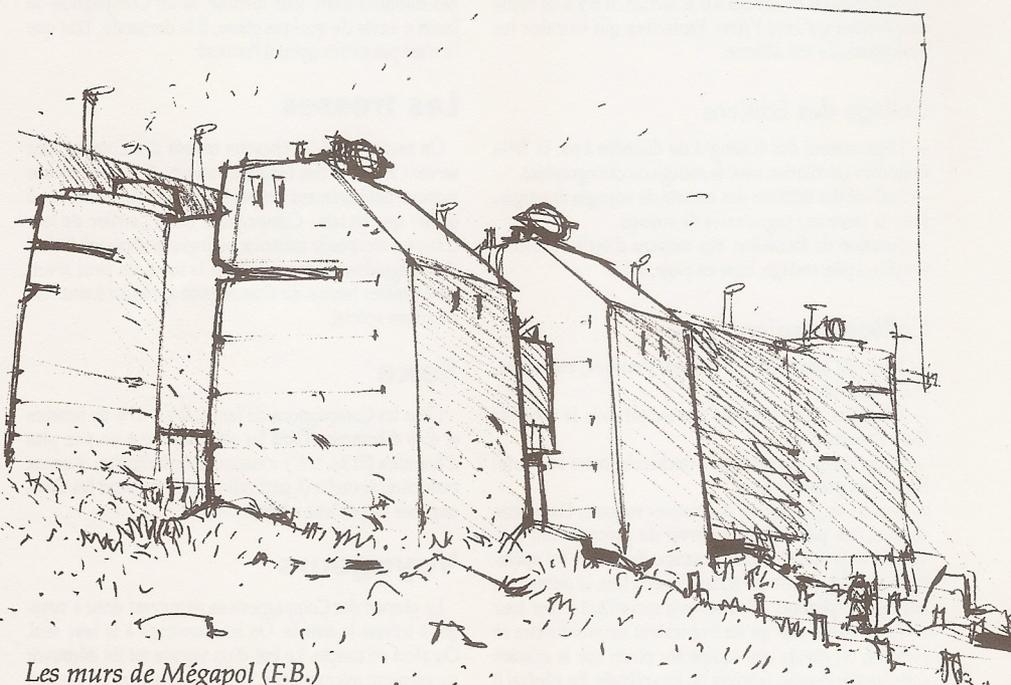
— Les détachés. Ils appartiennent à un collège mais ils se sont distingués dans le passé par de très bons résultats. Ils ont maintenant une tâche bien précise, avec de gros moyens financiers et la seule obligation de rendre des comptes au bout de cinq ans.

Hiérarchie

Chaque collège a un directeur dans chaque abbaye. Il gère et décide de tout. Suivant la taille de son organisation locale, il est assisté de un à trois secrétaires (comptable, politique ou autre). Les directeurs sont toujours des collégiens.

Chaque abbaye possède un Conseil. Celui-ci est constitué par toutes les peaux grises résidant dans l'enceinte de l'abbaye. Ce conseil vote le budget présenté par les directeurs et a le droit de déposer un directeur jugé incompétent (avec la majorité des deux tiers). Pour les votes, la présence est requise mais des mandats peuvent être accordés, pour une durée maximale de sept jours.

Un Grand Conseil siège à Lhassa. Ces ordres ont priorité sur toute la hiérarchie. Il est autorisé aux



Les murs de Mégapole (F.B.)

Directeurs locaux de désobéir, mais sous leur seule responsabilité, sachant qu'une commission d'enquête sera ensuite envoyée. Les Conseils locaux ne peuvent pas désobéir par contre.

Collège de cartographie

Ce collège est lui-même divisé en trois collèges, afin que lorsque l'on parle du « collège de Cartographie », on ne pense qu'au premier des trois.

- Collège de devant
 - Département de la vérification topographique.
 - Département de la vérification démographique (en médiation avec le Collège d'anthropologie).
 - Fonction de formation des débutants.
- Collège du milieu
 - Département du relevé des Portes et des Cristaux.
 - Département du relevé des pouvoirs psis (en médiation avec le Collège de Psionologie).
- Collège de derrière
 - Département de cartographie générale (en médiation avec le Collège d'anthropologie).

Collège d'anthropologie

- Activité d'archivage.
- Activité d'envoi de missions (divisé en deux sections : les missions devant et les missions, suivant le côté de la Porte étudié).
- Chaires de prospective (chargées de trouver les relations qu'il y a entre le monde de « devant », celui de « derrière » et les pouvoirs psis).
- Fonction de formation à la psychologie (principalement les relations avec les humains modifiées, en médiation avec les Relations extérieures).

Collège des Relations extérieures

- Ce sont eux qui médiatisent les Compagnons à l'extérieur. Une bonne partie des responsables fait vraiment partie de l'Ordre, mais on a trouvé plus astucieux que beaucoup appartiennent encore à la Secte. Ils ont comme cela des comportements plus « naturels ».
- Département des relations avec les médias (on fait des reportages pour la radio, la télévision. On crée des séries télé, on exhume des incunables — le feuilleton Kung Fu par exemple).
- Département des relations avec les guildes et les gouvernements. Il s'agit ici de vendre des services, comme la cartographie ou les études sur le terrain. Il n'y a de réelle coopération qu'avec l'Ares Protectiva qui entraîne les professeurs de self défense.

Collège des Éditions

- Département des échanges de données avec la Telia Cognitiva (médiation avec le collège de cartographie).
- Activité des éditions des carnets de voyages expurgés. Pour la vente aux organismes de voyage.
- Fonction de formation aux moyens d'écriture (sténographie, style, codage, mise en page, etc.).

Collège de psionologie

- Ecole de psionologie : théorie, pratique, recherche, entraînements.
- Détachés recruteurs (ils possèdent tous le pouvoir Détection des psis).
- Département de génétique (recherche entre les mutations et les pouvoirs psis).
- Section de prévention des risques majeurs. Dans cette section, des psis avec le pouvoir de précognition surveillent trois bureaux. L'un s'occupe de décrire les opérations réussies, l'autre les tentatives avortées, le dernier les affaires inexplicables. D'autres psis surveillent à leur tour ces psis. Ainsi, dès qu'un événement extraordinaire se présente, on envoie une équipe sur place, que la mission soit signalée réussie, échouée ou inexplicable. En général il

s'agit de prévenir des catastrophes générées par d'autres psis. Le cas le plus dangereux est celui d'un échec critique en téléportation qui peut signifier une déflagration nucléaire. On essaye de neutraliser le psi en question avant la catastrophe, grâce à un Annulateur. Puis on modifie légèrement son cerveau pour altérer le pouvoir (voir page 18). Heureusement, ce pouvoir dans sa forme actuelle a tendance à disparaître. C'est cette section qui protège aussi les Compagnons d'attaques de l'extérieur. Mais il faut savoir que la prévision, même avec deux groupes de psis, est peu fiable au-delà d'une heure.

— Activité commerciale. Certaines sociétés de services anti-psis sont contrôlées en sous-main par les Compagnons. Cela permet, plutôt que de faire emprisonner les psis, de les recruter pour les Compagnons.

Collège de survie

Ici pas de département. On enseigne tout ce qui est nécessaire à la survie : recherche de nourriture, recherche d'abris, psychologie appliquée, combat, camouflage, etc.

Outils de recherche

L'Ordre a beaucoup d'argent et le gère correctement. C'est à dire qu'un Compagnon bien placé a tout le matériel scientifique dont il peut rêver. La seule obligation concerne les liaisons ordinateurs. Toutes les données sensibles doivent transiter à Lhasa par disques U.S.D.D. où elles sont traitées par l'ordinateur local. On ne peut se connecter aux banques de données mondiales que sur des O.M.O.S. soigneusement vidés de toute information importante.

L'Assemblée

C'est l'endroit où vont ceux qui ont eu la Révélation. On n'en sait pas plus. A moins que ceux qui disent que ce sont des jeunes gens séniles qui se réunissent pour ne rien dire aient raison.

Autres détails

L'argent

On n'est pas obligé de donner son argent à la Secte. Elle paye même les novices 10 unis par semaine lorsqu'ils travaillent. Par contre, il est courant que les Initiés donnent toute leur fortune. Si un Compagnon de Janus a envie de quelque chose, il le demande. Tant que ce n'est pas extravagant il l'obtient.

Les tresses

On raconte que les cheveux tressés des Compagnons servent à laisser des messages secrets. C'est une fausse rumeur délibérément propagée par l'Ordre. Elle sert à cacher que certains Compagnons ont à l'arrière de leur crâne un réceptacle mémoire biologique implanté. Celui-ci se dégrade lentement après la mort, on peut revoir les dernières heures du Compagnon après un traitement chimique spécial.

Sexe

Chez les Compagnons de Janus, il y a 65% de femmes et 45% d'hommes. Dans les abbayes, il y a un peu plus d'hommes (51%). Il n'y a aucune discrimination. Aucune restriction sexuelle (à part celle que s'imposent les Compagnons de par leur religion propre).

Voyageurs

La plupart des Compagnons se retrouvent donc à voyager à travers le monde. On les encourage à le faire seul. Ou alors en couple. Le but d'un voyage est de découvrir un nouveau micro-monde. On doit alors faire un rapport

détaillé sur les us et coutumes, vérifier la conformité des cartes avec le terrain, se lier d'amitié avec la population. Un Voyageur peut initier un étranger pour le faire devenir Compagnon. Il lui demandera de rejoindre à pied ensuite une abbaye ou une Maison, pour parfaire son noviciat. Jusque là, il a le titre d'agneau.

Villes

Venise

Cette abbaye est très importante pour les finances des Compagnons, à cause de l'argent que ramènent les algues. De plus, les Compagnons ont une bonne situation puisque tous les jeunes Nobles doivent faire un voyage, et trouvent plus pratique de passer par les Compagnons. Venise étant assez machiste, les femmes Compagnons profitent du carnaval pour apparaître en hommes. Bon nombre de dignitaires, connus par tous sous des noms d'hommes sont en fait des femmes. La Porte de Passage dans l'église Saint-Marc est soigneusement tenue secrète.

Yosemite

C'est ici que s'élabore les relations avec les médias, que l'on produit les films. Les plus grandes imprimeries des Compagnons s'y trouvent.

Karnak

C'est l'endroit où les psis sont le plus étudiés. Malgré l'attitude de l'Afrique sur ce point, leur situation est relativement bonne. En effet, l'abbaye est sensée pratiquer la chasse aux psis. Ce dont elle profite pour les enrôler une fois capturés.

Lhasa

C'est là que toutes les informations recueillies par les Compagnons de Janus sont stockées. Les ordinateurs de l'abbaye sont très puissants mais ne sont reliés à aucun réseau informatique extérieur. Il faut donc se rendre à Lhasa pour étudier.

Règle importante sur les psis et les mutations

Les Compagnons de Janus ont découvert un point très important qui lie les mutations et les psis. En effet, une personne qui mute beaucoup voit ses seuils psis diminuer, et donc les chances d'avoir des pouvoirs augmentent. Voici la règle à adopter :

Toutes les 7 mutations, les trois seuils (Intuition, Action, Altération) diminuent de 1. Le minimum possible pour les seuils est de 2.

Le fait de prendre des Stabilisateurs ralentit cette progression. Tout se passe comme si les stabilisateurs annulaient un certain nombre de mutations. On ne peut pas descendre en dessous de « 0 mutations ». En voici les valeurs :

Uni : pas d'effet quel que soit la dose.

Bi : 1 mutation en moins par dose.

Tri : 3 mutations en moins par dose.

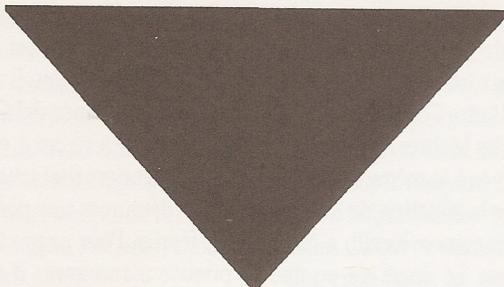
Qua : 6 mutations en moins par dose.

Des doses prises à moins de vingt quatre heures d'intervalles ne s'ajoutent pas.

Pensez donc quand vous avez des Compagnons de Janus comme intervenants qu'ils ont plus de psis que la moyenne. Et qu'un peau grise doit en avoir pas mal.

DE BOUE ET DE LUMIÈRE

un scénario pour Athanor — La Terre des Mille Mondes



AVERTISSEMENT

Ce scénario est modulaire et consiste principalement en une enquête. Toutes les pistes, fausses et réelles vous sont données mais peut-être n'utiliserez-vous pas tout.

S'il n'est pas indispensable que les avatars fassent partie des Compagnons de Janus, leur tâche en sera facilitée et les renseignements plus nombreux. S'ils n'en font pas partie, l'aventure sera un peu plus compliquée pour les avatars et le meneur de jeu, et les fausses pistes plus grandes encore.

L'INTRIGUE EN RACCOURCI

Il y a Venise, entre terre et mer... et de l'autre côté de la Porte de Passage, il y a la Sérénissime. Comme souvent, c'est un archétype : une cité marchande qui dépend entièrement de la mer. Or, depuis quelques années, elle s'asphyxie lentement : le fond de l'océan qui l'entoure remonte. Les habitants ont réussi à le cacher aux touristes, patriciens et Compagnons, qui visitent occasionnellement l'Autre Côté.

Mais ils n'ont aucun contrôle sur les rêves des Maîtres de la Terre. Il y en avait deux à Venise. Tous deux sont arrivés à la même mauvaise conclusion : ce qui se passe « là-bas » vient de la situation de la vraie Venise. L'un d'eux, un gondolier nommé Francesco Torelli, a tenté d'en faire prendre conscience à la population. Le doge y a vu une remise en cause de sa politique, et l'a fait assassiner. L'autre Maître se nomme Orlando Corona. C'est un patricien riche, membre du Conseil des Dix... Pour lui, la Sérénissime se meurt parce que Venise patauge dans la vase six mois par an. A cause des deux saisons provoquées par le barrage, qui sont là parce qu'Orfeo l'a voulu. Donc, il convient de détruire le barrage (ou laisser un niveau fixe) et de tuer Orfeo. Parallèlement, il faut réduire au minimum les visites de l'Autre Côté. Les Compagnons, par exemple, n'ont rien à y faire. L'idéal serait de leur faire quitter Venise. Justement... Corona a besoin de boucs émissaires pour l'assassinat du doge.

Il a fallu plusieurs saisons à Corona pour mettre son plan au point. Il a dépensé des millions de ducats pour recruter des mercenaires capables de faire sauter le barrage, créer des organisations anti Compagnons, corrompre des patriciens influents, trouver un Compagnon assez déséquilibré pour tenter de tuer Orfeo et surtout truquer le tirage du Bouliver de façon à privilégier ses agents.

Tout se déclenche à la fin du Carnaval, le 21 mars 2306. Le doge se montre en public ce jour-là. Renzo, le Compagnon dément, frappera à ce moment. Simultanément, le barrage sautera. Corona profitera de la confusion pour devenir doge par intérim. Ses principaux rivaux ayant été éliminés auparavant, il est certain de conserver le pouvoir. Le lendemain de la catastrophe, une manifestation prévue de longue date, réclamant le départ des Compagnons, dégénérera brusquement en émeute. L'abbaye sera saccagée. Corona estime que cela suffira pour les pousser à partir... d'autant plus qu'un des ses agents se trouve au sein des Compagnons de Janus, et qu'il appuiera de son mieux l'idée du départ.

Ça, c'est la théorie. En pratique, il va y avoir un grain de sable, bien entendu. Le tirage du Bouliver a lieu quinze jours avant la fin du Carnaval. Le doge y fait une apparition. Et Renzo (ignorant tout du reste de la machination), a décidé de frapper à ce moment-là... Fournissant du même coup aux Inquisiteurs et aux avatars une occasion de tout découvrir.

PRÉLUDE

Le bon placement de Bonpère

Ce chapitre est destiné à permettre à des avatars non Compagnons de Janus de jouer ce scénario. Tout repose sur un petit « grain de sable » que ne pouvait pas prévoir Corona.

En janvier, Renzo est encore à peu près sain d'esprit mais dévoré par la passion du jeu. Il assèche complètement Ricardo Bepo, premier caissier de la Banco del Campo. Ce dernier, joueur médiocre, est criblé de dettes. Il a réussi à en rembourser certaines mais les quatre derniers créanciers sont tenaces. Il doit environ 12 000 ₴ à chaque et décide de détourner une partie des fonds de sa banque. Nous sommes le 1er février. Pour ne pas se faire découvrir trop vite, il a recours à une piteuse manœuvre : il ouvre quatre comptes dérivés (c'est-à-dire annexes au compte principal) de chacun de ses créanciers, les crédite de 10 000 ₴ et achète avec chaque compte un quinzième de concession. Il convainc ensuite les personnes que les parts pouvant leur rapporter plus des 12 000 ₴, il est quitte.

Seul petit problème, la banque s'aperçoit du détournement très vite et renvoie Bepo. Comme il est citoyen de Venise, il a un an pour rembourser sa dette et n'est pas puni tout de suite par la police.

Ses quatre créanciers sont Renzo, Augusto Casanova, Marco Nadio et Hector Bonpère.

C'est par Hector Bonpère que vous pouvez introduire les avatars dans la partie. Suivant leur passé ou leur profession, faites leur rencontrer Hector. Ce dernier, sans argent, devra proposer à un moment ou à un autre la part de concession aux avatars. Seul problème, pour avoir droit à la part, il faut se présenter avant le 7 mars à Venise et faire enregistrer le changement de propriétaire. Quelque soit la façon dont Hector donne sa part, on doit amener les avatars à enquêter sur Ricardo Bepo. Par exemple, si les avatars font partie de l'I.C.E. ou d'un organisme officiel en rapport avec les banques, et demandent un congé, on leur proposera d'enquêter sur les agissements de Ricardo Bepo. L'assurance a payé les malversations pour le moment mais l'employeur des avatars veut savoir si la magouille ne remonte pas plus loin. Il n'y a rien à trouver de plus que ce qui a été dit mais l'enquête risque de les amener à interroger les autres propriétaires de parts.

Arrivée à Venise

Pour faire valider leur part de concession, les avatars doivent se rendre à l'Hôtel de Ville. Ils utiliseront le certificat donné par Bonpère. Mais l'employé du cadastre les prévient : leur part ayant été acquise par des moyens illégaux, il est possible qu'elle soit invalidée. S'ils veulent avoir une chance de toucher leur argent, ils doivent déposer un recours. Leur meilleur chance est de regrouper leurs demandes

avec celles des autres personnes dans leur cas. Mais que celles-ci vont-elles dire ?

- Augusto Casanova habite dans un riche palazzo du Grand Canal. Lorsque l'on demande à le voir, le laquais fait patienter dans une vaste antichambre. Casanova fait semblant de ne rien comprendre à ces histoires. Finalement, il se frappe le front, cela doit être son idiot de fils, qui porte le même nom que lui. Il est la honte de la famille, de vieille noblesse vénitienne. On le voit toujours déguisé de manière outrancière et il va de casino en casino. Quand le père (rappelez-vous qu'il est difficile de deviner l'âge des personnes dans la Terre des Mille Mondes, et qu'avec des masques c'est plus dur encore) se rend compte que son fils a fait des bêtises, il essaye d'étouffer l'histoire. Son fils doit 10 000 ₣ à la banque. Et celle-ci a un déficit de 40 000 ₣ ? Et bien il leur téléphonerait dans la journée et réglerait cette petite dette. Pas question de faire intervenir la justice là-dedans. Pour leur dérangement, il donne 5 000 ₣ aux avatars en leur demandant de ne plus venir le voir et d'oublier son fils.
- Marco Nadivio est un homme riche, sec, toujours habillé de noir. Comme déguisement, il ne porte que la traditionnelle bauta. Il vit seul avec sa gouvernante dans un palazzo bien restauré. Il accepte de s'expliquer sur la dette de jeu. Il joue régulièrement tous les 17 mars de chaque année, c'est un vieil astrologue qui lui avait demandé cela il y a bientôt 47 ans. Il engage 50 000 ₣, pas plus. Il est fou de colère de savoir que sa part est menacée de suspension et accepte de faire les démarches pour la validation. Comme il est vénitien, l'affaire ira plus vite qu'avec des étrangers dit-il. Et il a tout à fait raison.
- Renzo ne quitte pas l'abbaye. Il faudra être Compagnon ou inventer un prétexte pour le rencontrer. Lorsqu'on lui parle de cette histoire de dette de jeu, il entre en rage. C'est un traquenard dit-il, quelqu'un essaye de faire croire qu'il joue pour lui faire perdre sa situation dans les Compagnons. La doctrine des Compagnons n'interdit pas le jeu, mais elle suppose une certaine constance d'esprit que n'ont pas les joueurs.

Paranoïa

Renzo est en pleine programmation psychologique (voir plus loin le chapitre sur l'abbaye) et parlera de la visite. Le marquis Corona, mis au courant, pense que Bepo pourrait donner de trop grands renseignements sur les habitudes de Renzo et décide de le faire éliminer.

Si les avatars vont rendre visite au banquier, il le retrouveront pendu, avec une lettre disant à quel point il se sentait honteux d'avoir trahi la confiance de ses patrons. Une attitude en totale contradiction avec celle qu'aurait pu avoir l'intéressé avec les avatars. Dans la vie, il était très hautain, fier de lui, et persuadé de pouvoir retourner tout situation en sa faveur. Son appartement est propre. Un spécialiste du Camouflage le trouvera peut-être même trop propre : nettoyé. Si on examine de près le cadavre (en montant sur une chaise), on peut distinguer une minuscule piqûre à la nuque. Le seul moyen d'en tirer quelque chose est de prélever un peu du sang séché à la base de la piqûre.

Les tueurs ont injecté un somnifère avec du Bi à Bepo puis l'on pendu. Le temps que le cadavre se fige, le mu-tan contenu dans l'organisme aura assimilé le somnifère et plus aucune trace ne restera.

Après ceci, Renzo ne sera plus visible, on lui a « suggéré » de faire retraite. Attention aux traces que pourraient laisser les avatars, la police enquêtera sur cette mort.

Enquête sur une concession

Bien qu'enquêter sur la part de concession de Renzo ne serve à rien, les avatars voudront peut-être pousser plus loin. Les autres possesseurs sont donc les avatars (1 part), Renzo (1 part), Augusto Casanova (1 part), Marco Nadivio (1 part), Alfredo Pozzi (5 parts), Emiliano Juliani (3 parts), Pietro Como (1 part), Giuseppe Ochio (1 part) et Maldek Enca (1 part).

- Augusto Casanova est le fils de l'homme du même nom. C'est un jeune fat, imbu de sa personne et qui n'adressera pas la parole à des étrangers (sauf s'ils ont muté, auquel cas il sera condescendant).
 - Alfredo Pozzi est un vendeur de costumes et de masques. Il vit dans les beaux quartiers et fait quelques placements. C'est un bon père de famille. Il est assez influençable.
 - Emiliano Juliani est un hôtelier. Son entreprise lui rapporte toute l'année mais il veut quand même participer à la vie de la lagune l'été et a fait un placement qu'il estime raisonnable.
 - Pietro Como est un astrologue informaticien. C'est à dire que sur la base de calculs compliqués, d'astrologie et d'antiques ordinateurs IBM (les mêmes initiales que l'Institut Biologique de la Mer, fait-il souvent remarquer), il fait des prédictions. Cela peut être sur l'amour, le jeu, l'argent. Lors des séances de choix de l'emplacement de la concession, il essayera de convaincre tout le monde qu'il sait quel numéro il faut donner. Si les avatars n'interviennent pas il arrivera à ses fins. Ce qui ne signifie rien pour notre enquête.
 - Giuseppe Ochio est un gondolier qui a économisé pendant cinq ans pour acheter cette part. Il est paniqué à l'idée d'avoir fait un mauvais placement. Il est tout le temps en train de parler de sa femme qui va le battre s'il a perdu l'argent de la famille (il a sept enfants).
 - Maldek Enca est un tchèque venu en villégiature à Venise. Il est là depuis le 18 novembre et a dépensé raisonnablement 250 000 ₣ depuis. Il a acheté trois parts dans trois concessions. Il adore assister à toutes les charmantes et typiques coutumes de la ville.
- Laissez les avatars se débrouiller avec tout cela, faites leur découvrir Venise et ses fêtes. L'aventure va pouvoir vraiment commencer.

GÉNÉRIQUE

*Tous ces intervenants apparaissent dans le scénario.
Servez-vous de cette liste pour ne pas les oublier ou les confondre.*

L'affaire des concessions

Ricardo Bepo : caissier malheureux.

Les créanciers de Ricardo Bepo

Renzo,
Augusto Casanova,
Marco Nadiovio
et Hector Bonpère.

Ceux qui ont des parts dans la même concession que les avatars

Renzo (1 part),
Augusto Casanova (1 part),
Marco Nadiovio (1 part),
Alfredo Pozzi (5 parts),
Emiliano Juliani (3 parts),
Pietro Como (1 part),
Giuseppe Ochio (1 part)
et Maldek Enca (1 part).

A l'abbaye

Renzo (Ushdi Mahmet) : compagnon fou.

Manuel Janvier : maître de Discipline des Compagnons de Janus.

Frère Giacomo : peau grise, remplace Renzo au collège de survie.

Frère Nicholas : un peau grise qui dirige le collège de survie.

Frère Ricardo Aggia : un ami joueur de Renzo.

Frère Ludovic : ami le plus proche de Renzo.

Frère Matthieu : qui n'aimait guère Renzo.

Joao Ceù : le chef du département des relations publiques. Allié de Corona.

Pablo Souza : assistant de Joao Ceù. Méchant lui aussi.

Ceux qui gravitent autour de Corona

Marquis Orlando Corona : le méchant.

Francesco Torelli : maître de la Terre, il a été assassiné par le Doge deux ans auparavant.

Carlo Bonechi : riche marchand redevable à Corona et qui devra voter contre les compagnons.

Notes

Giuseppe Foscari : marchand de tableaux, propriétaire de l'Osservatore Veneziano.

Les gagnants des « parts bradées »

Giuseppe Foscari : marchand de tableaux, propriétaire de l'Osservatore Veneziano.

Andolo Chio : avocat, il a préparé la motion anti-Compagnons qui doit être bientôt déposé au Grand Conseil.

Jordan Magloire : il s'est engagé à rendre invisible certains transferts d'argent entre Venise et l'Amérique du Sud. Il recevra les dernières instructions le 23 mars, notamment les numéros des comptes.

Nono Rusconi : sa famille possède de très nombreuses concessions et pratique le ramassage des algues (voir plus loin).

Hugo Pradolini : il a versé une partie de l'argent gagné sur les concessions à l'Association pour la protection des monuments historiques.

Nicolo Spavento : le technicien extérieur du Boulier.

Dame Juliette Piémignon : le Joueur.

Le joueur : Dame Juliette Piémignon.

Pablo Chino et Manuel Uriego : deux généraux du Belmopan, impliqués avec Corona.

Ceux qui passent et qui n'appartiennent pas à l'intrigue

Pietro Orfeo : le doge.

Podolo Quaso : il écrit dans l'Osservatore Veneziano.

Umberto Chioggho : un journaliste de l'Osservatore Veneziano.

Alessandro le Gênois : une victime du joueur.

Kurt Junger : joueur ancien cartographe.

Armando Bodoni : personne inexistante pour appartement téléphonique.

Francesco Pozzi : l'amant de Dame Juliette.

Furnacio Zaco : inspecteur de police mis sur l'affaire de l'attentat.

Idolo Pichionni : responsable local de l'Ares Protectiva.

Notes

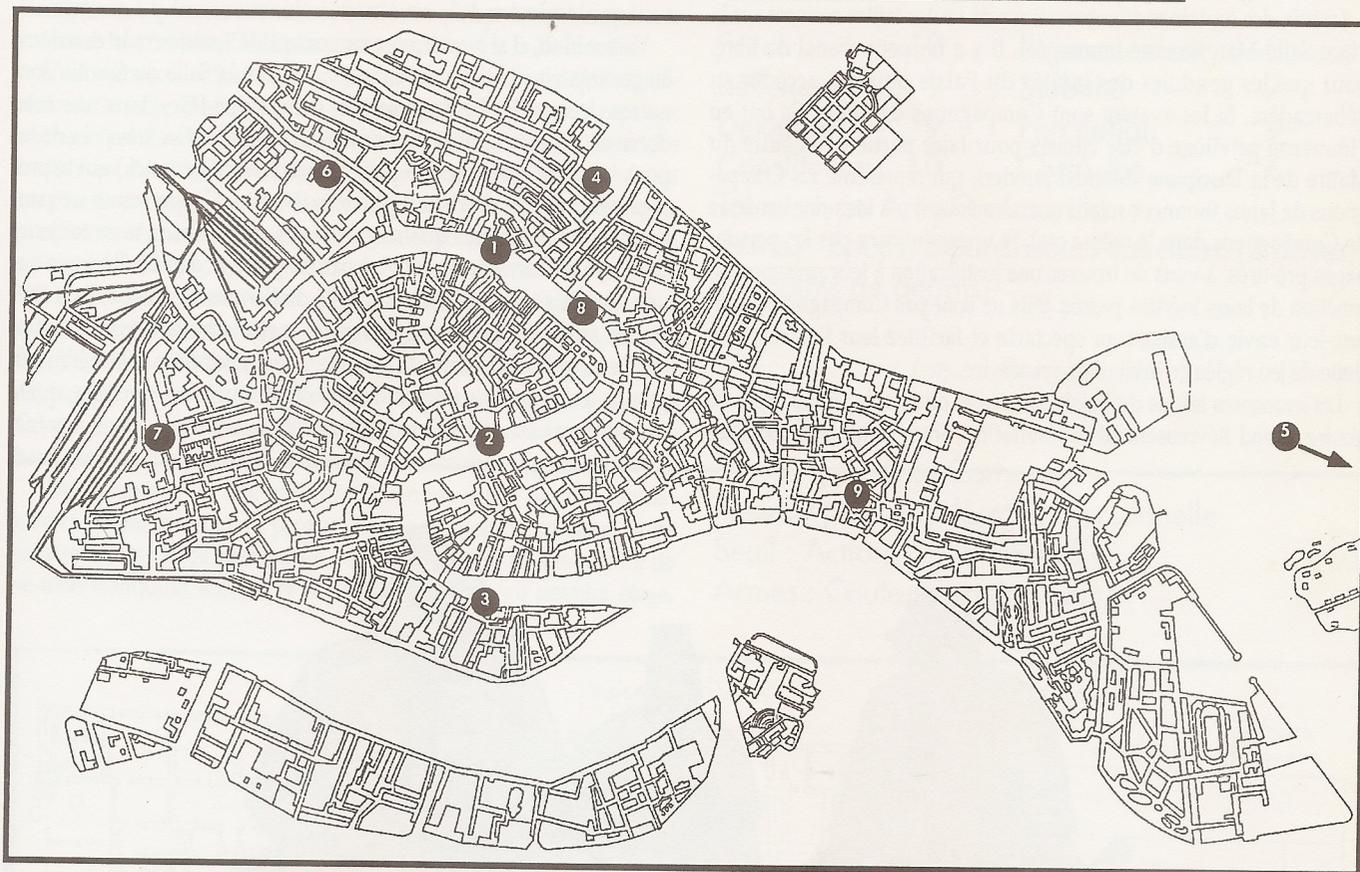
De l'autre côté de la Porte

Le Marchand de Masques : il n'a pas de nom connu, à part Honorable.
 Maître Nartonios : aubergiste du Grand Triton.
 Pietro Lenghi : un marcopolo.
 Lenora Lenghi : une marcopolo.
 Mandarin Yraeà : président de la Chambre des Divertissements du Khan.
 Son Altesse Sublime Khoubilai II : le Khan.
 Le Grand Eunuque : chef des immobilistes.
 Le Premier Astrologue : un immobiliste retors.

Notes

Wu : ex-Mandarin, chef des la secte Lumière de la vérité.
 Bosner Taouta : ancien Compagnon de Janus, chef de la secte Foi Véritable.
 Silvio Fan : chef de la secte Perfection.
 Monseigneur Todaro : un riche marchand, protecteur de Corona.
 Mandarin Tsien-Fu : chef de file des Mobiles.
 Renato Visconti : un riche marchand, Maître de la Guilde des Voiliers, rival de Todaro.
 Le fondateur : une statue qui marche et qui réalise des prodiges.

Notes



- ① L'Osservatore Veneziano, ② Le palazzo de Corona, ③ Le palazzo de Foscari, ④ Le palazzo de Bonechi, ⑤ L'appartement de Junger, ⑥ Alessandro le Génois, ⑦ Les casseurs, ⑧ La Cà d'Oro, ⑨ La société pour la Préservation des Monuments historiques.

Janvier 2306

Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Février 2306

Lu	Ma	Mé	Je	Ve	Sa	Di
			①	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	②①	22	23	24	25
26	27	②②				

Chronologie

1er février: début des achats de parts de concessions
 1er au 28 février: les avatars arrivent à Venise.
 21 au 28 février: semaine des «parts bradées».
 28 février au 7 mars: échanges de parts gelés.
 7 mars: tirage du Boulier.
 21 mars: ouverture du barrage.

Mars 2306

Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
			1	2	3	4
5	6	⑦	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	②①	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Avril 2306

Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
30						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

OUVERTURE

Mercredi 7 mars 2306. Comme tous les jours depuis six mois, la ville est en fête. Mais ce n'est pas un jour ordinaire. Les masques sont plus fiévreux, la musique plus bruyante. C'est le jour du Bouliver. Comme tous les ans, le doge donnera ce soir une grande réception au Palais. A la fin de la soirée, il lancera le tirage des concessions. Les résultats arrivent presque instantanément, défilant sur un immense panneau électronique, installé pour l'occasion à l'intérieur même du Palais. Radio et TV les diffusent également, ainsi que d'autres panneaux disséminés dans la ville. Le Carnaval durera encore quinze jours (les plus fous, à en croire les connaisseurs). Puis ce sera la cérémonie de fermeture du Barrage, les touristes se feront différents, et la saison des algues commencera.

Le soir, des centaines d'embarcations de toutes tailles croisent sur la Place Saint-Marc (encore immergée). Il y a un petit chenal de libre, pour que les gondoles des invités du Palais puissent accéder au débarcadère. Si les avatars sont Compagnons de Janus, ils ont eu l'immense privilège d'être choisis pour faire partie de la suite du Maître de la Discipline (Manuel Janvier), qui représente les Compagnons de Janus (honneur relatif quand même, il y a bien une centaine de Compagnons dans le même cas). Si vous n'utilisez pas les personnages pré-tirés, à vous de trouver une justification à leur présence, en fonction de leurs mérites passés. S'ils ne sont pas Compagnons, donnez-leur envie d'assister au spectacle et facilitez-leur l'entrée (une dette de jeu réglée en invitation, un service, etc.).

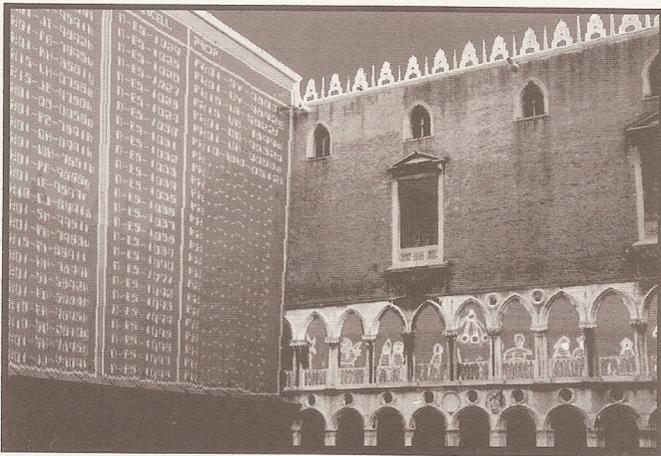
Les immenses salons du Palais sont noirs de monde. Toute l'élite de Venise attend fiévreusement le résultat du tirage. Pour beaucoup, les

prochaines heures vont être décisives : pour l'année à venir, seront-ils richissimes, ou seulement très riches ? Même si le résultat n'est pas immédiat, il faudra attendre encore quelques mois la récolte, l'ambiance est électrique. Tout le monde est masqué, évidemment. Les costumes sont d'une somptuosité et d'une extravagance rarement observées. N'oubliez pas de demander aux avatars comment ils sont habillés...

Laissez les avatars profiter un peu de la soirée. Il y a un buffet succulent, des orchestres, des commérages. Dans certaines pièces plus calmes s'organisent des parties de cartes et des paris. Des dizaines de petites intrigues se montent... artistes cherchant un riche protecteur, amants cherchant un coin tranquille, patriciens concluant des alliances politiques... Bien sûr, le sujet de conversation numéro un reste les concessions. On spéculer sur l'usage que l'on fera de la fortune apportée par le jackpot, dès qu'on l'aura gagnée, on se demande si l'on aurait pas dû faire des échanges avant le 28 février (une légende veut que le numéro de la concession influe sur son emplacement)...

Vers minuit, il y a aura un mouvement de foule vers le deuxième étage. Très vite, la Salle du Grand Conseil et la Salle du Scrutin sont noires de monde. Le doge arrive. Il est splendide, dans une robe dorée et coiffé du bonnet ducal rouge et or. Il faut être très près de lui pour voir le scaphandre (un petit chef d'œuvre Cosmotek) qui le protège entièrement de l'atmosphère extérieure. Or, personne ne peut s'approcher à part ses quatre gardes du corps. Orfeo reste toujours derrière une barrière et est entré par un passage dérobé. Il monte sur une estrade située au fond de la Salle du Scrutin. Le Maître de la Discipline fait signe aux Compagnons de le rejoindre au pied de l'estrade. Le doge prend place. Il fait une brève allocution. Un héraut en grande tenue apporte un petit boîtier de commande aux gardes, qui le transmettent au doge. Orfeo appuie sur le bouton... Quelques ins-





tants plus tard, des écrans vidéo installés un peu partout commencent à donner les résultats. De la place, on entend le « Ha ! » de la foule.

C'est alors qu'un cinquième garde fait son apparition, depuis l'intérieur de la salle. Il s'est à peine avancé que le doge crie un mot aux autres. C'est Renzo, déguisé, qui va essayer de tuer Orfeo. Si un des avatars est Annulateur d'Altération, c'est le moment pour lui d'agir car Renzo va passer en Accélération personnelle et pendant les quatre prochaines séquences (24 secondes), il sera accéléré de dix fois. Qu'il soit accéléré ou non, Renzo est un combattant redoutable et met à mal les quatre gardes en très peu de temps. Juste assez néanmoins pour que le doge tire de sa robe une antique pétoire du XIXe siècle, et fasse feu. Un nuage de poudre apparaît dans un fracas étourdissant. Renzo est stoppé par une balle à l'abdomen, son masque tombe, tous les Compagnons présents dans la salle reconnaissent l'instructeur de combat (ainsi que tous ceux qui avaient pu le rencontrer auparavant).

Vous pouvez jouer une variante : Renzo est ralenti par un Annulateur et voyant la situation perdue, décide de prendre un otage — de préférence une riche patricienne. Puis il ordonne à tout le monde de se tenir tranquille, sort de la salle, descend jusqu'au premier étage,

monte dans un petit hydroglisseur qui l'attend et tente de se perdre dans la foule. Les Gardes ne tenteront rien mais la police de la ville se lance à sa poursuite. Si les avatars le suivent aussi, ils auront la satisfaction de le voir tomber en panne au milieu de la lagune — coup de chance, le réservoir de l'hydroglisseur était presque vide... Il ne se rendra pas sans combattre.

Quoique vous fassiez, si par hasard il est pris vivant, on ne peut pas en tirer grand chose : il bave, hurle, se convulse. Bref, il est fou. Il hurle que le doge est le Diable en personne. Il sera conduit à la prison des Plombs (de l'autre côté du pont des Soupirs). Le lendemain, on le trouvera mort dans sa cellule — il s'est tranché la langue avec les dents et s'est étouffé en essayant de l'avaler. Les Inquisiteurs garderont la nouvelle secrète.

Garde Ducale

Force	10	Raisonnement	8
Réflexes	9	Stabilité	7
Dextérité	9	Perception	9
Constitution	10	Charisme	6

Talents type Ares Commando

Armes : Épées, Étourdisseurs spéciaux (2 doses, 12 points de dégâts)

Renzo

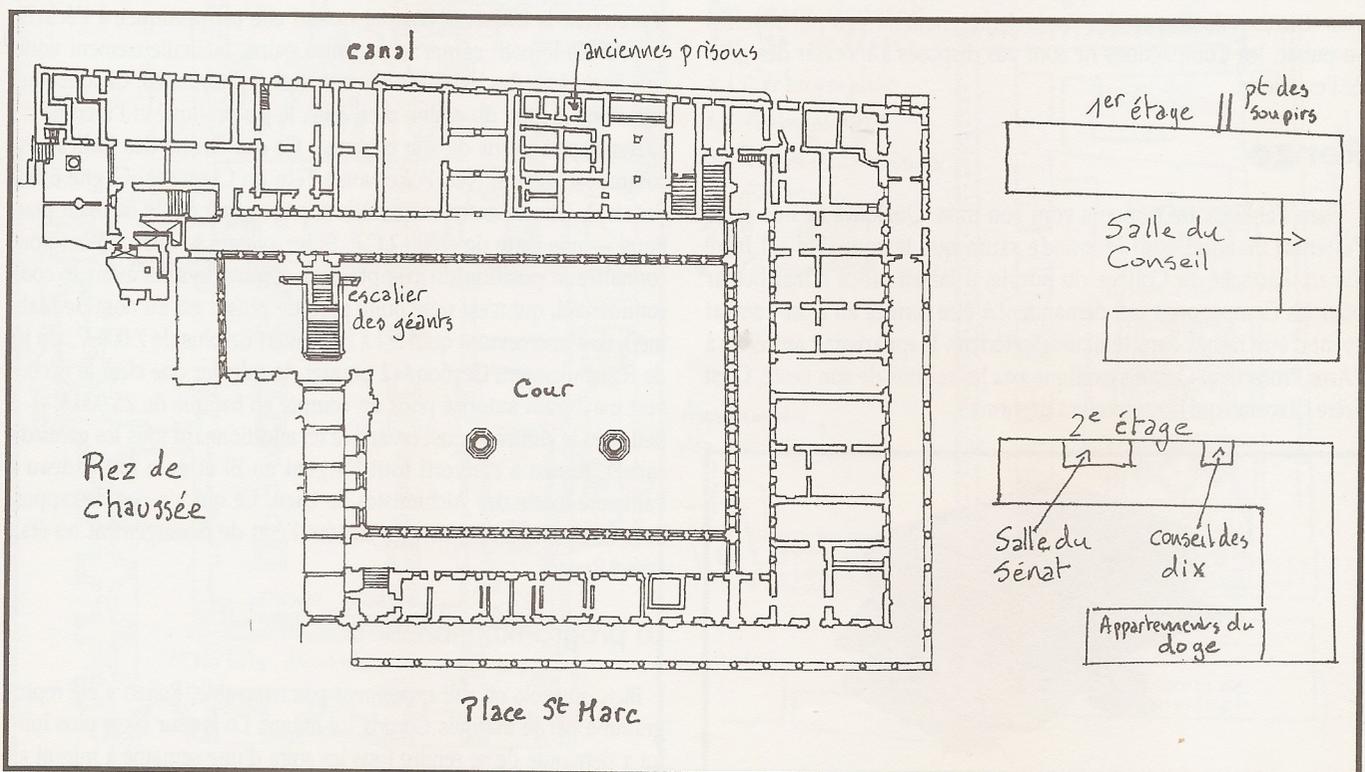
Profil Chef

Talents type Ares Commando

Pouvoir psi : Accélération personnelle.

Seuil : Action 12, Intuition 14.

Armes : Couteau, mains nues.



LES PISTES

LES MÉDIAS

Que dit-on de l'attentat le lendemain ? Eh bien les deux journaux papier les plus importants lui consacrent presque toute l'édition.

Il y a *l'Osservatore Veneziano*, qui insiste sur l'identité du criminel : un Compagnon de Janus. Un récit détaillé et circonstancié de la soirée est donné. On apprend que les gardes portent des signes distinctifs presque imperceptibles qui ont permis au doge de déjouer la supercherie.

La *Gazette du Carnaval*, journal à scandale, est pleine d'interviews sur le thème : où étiez-vous quand l'attentat a eu lieu. Qui peut en vouloir à notre doge ?

Quand à WorldTV, le canal vénitien projette souvent la vidéo de la soirée (où l'on voit tous les détails) et donne les résultats du Boulier. Le canal mondial cite juste l'événement et ne fait pas de commentaire.

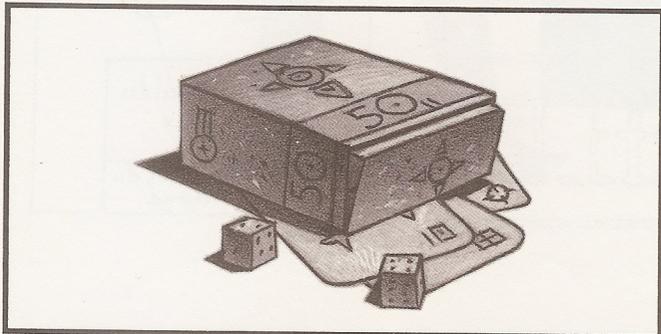
Seul point important signaler : on suppose que le fait de posséder un costume de garde implique des complicités. Une prime de 120 000 V sera donnée à celui qui apportera ce renseignement. En fait, Renzo n'a pas eu de complicité. Il a assommé plus tôt un autre garde et pris son costume. Seulement, pour ne pas subir de châtement, ce dernier n'a rien dit et a récupéré un costume de rechange.

L'ABBAYE

Pour des personnages appartenant aux Compagnons, c'est la piste la plus évidente. Contrairement à ce qu'ils pourraient supposer, ce n'est pas la plus simple. Les avatars ne faisant pas partie de la Secte pourront quand même y enquêter, mais dans des limites beaucoup plus strictes — la plupart des zones du bâtiment ne sont pas ouvertes au public, les Compagnons ne sont pas disposés à recevoir des gens de l'extérieur...

Renzo

Dans l'abbaye, les rumeurs vont bon train. Quelques heures après l'attentat manqué, tout le monde saura que le coupable est frère Renzo. Rattaché au Collège du Survie, il faisait office d'instructeur pour les Compagnons qui demandent à être formés au close-combat avant d'être lâchés dans le monde extérieur. Il appartenait autrefois à l'Ares Protectiva. On ne s'explique pas les raisons de son geste. C'est Frère Giacomo qui le remplacera désormais.



Sa cellule

Si les personnages sont assez rapides, ils pourront y jeter un coup d'œil. Peu de temps après leur retour, un agent des Inquisiteurs se présentera et videra la pièce. Encore qu'il n'y ait pas grand chose à emporter... C'est une petite chambre, meublée d'un lit, d'une bibliothèque et d'une commode. Il y a une natte en paille de riz sur le plancher. Dans la bibliothèque, des ouvrages parfaitement respectables de yoga, de méditation zen... Dans un tiroir fermé à clé de la petite commode en bois blanc, quelques souvenirs : Renzo en uniforme Ares Protectiva posant d'un air avantageux devant des carcasses de maisons incendiées sur fond de jungle, et des lettres d'amis qui s'étonnent de le voir s'enterrer dans un monastère. C'est là que l'on retrouvera son vrai nom : Ushdi Mahmet. Si on se donne la peine de les joindre dans les maisons de retraite ou ils moisissent, ils donnent tous de Renzo l'image d'un homme franc, entier, capable d'engouements brusques. Il a traversé une crise de mysticisme et de purification après la campagne d'Arabie de 97, et il s'est retiré à Venise, abandonnant son ancien nom.

Si ils se donnent la peine de fouiller plus avant (l'agent de l'Inquisition ne le fera pas, dans un premier temps. Mais il peut revenir n'importe quand...), ils n'auront guère de difficulté à repérer une latte mobile, sous la natte. Elle contient une bourse pleine de dés, une demi douzaine de jeux de cartes plus ou moins crasseux et un petit carnet.

N'importe qui ayant plus de 5 en Jeu pourra se rendre compte que les dés sont pipés. De même, les cartes (des cartes-hologramme, le genre de choses que possèdent seuls les joueurs professionnels), ont été trafiquées. Les Compagnons n'interdisent pas le jeu, mais ils réproouvent la tricherie. Surtout quand elle est pratiquée à l'échelle que révèle le petit carnet : d'énormes gains, méticuleusement notés jour après jour (les dernières notes ont plus d'un mois). Chaque jour, il indique le nom du casino où il joue, le jeu pratiqué et l'identité du partenaire (à partir de son costume. Ce qui donne des indications comme : «Lucifer. Néo-Poker avec Tête de Chouette. Gagné 6 000 ducats»). Glissée entre les premières pages, une petite carte en plastique — une carte de crédit I.C.E. Si les avatars se débrouillent pour connaître la position du compte (pas commode sans avoir le code confidentiel, qui n'est noté nulle part, de plus il est au nom de Mahmet), ils s'apercevront qu'il est à découvert de plus de 7 000 V. Un jet de Raisonnement/Gestion/+2 permet de calculer que c'est le découvert maximum autorisé pour un compte en banque de 25 000 V — à peu près le chiffre auquel on arrive en additionnant tous les gains du carnet. Renzo a converti tout l'argent en Bi et en a fait cadeau à l'antenne locale des Alchimistes de Dieu. Ce qui n'a pas de rapport avec notre histoire, et montre surtout l'état de dérangement où était arrivé Renzo.

La programmation

Bien que cela ne soit quasiment pas trouvable, Renzo a été reprogrammé par le marquis Corona lui-même. Le Joueur (voir plus loin) lui a demandé de se rendre tous les soirs d'une semaine à minuit au

cimetière San Michele (c'était fin décembre 2305). Ses divers penchants mystiques ont été exacerbés par des pouvoirs d'illusion et de Télépathie. Corona (sans se montrer) a persuadé le Compagnon qu'Orfeo était le Diable. Comme ce dernier, il est immortel (ou sensé l'être). Son nom évoque la descente aux enfers. On lui a instillé les légendes sur le fait que le doge est en fait encore plus vieux et serait le Comte de Saint Germain. Enfin, une apparition de la Vierge a achevé de convaincre Renzo.

Le collège de survie

Il est regroupé autour d'une des petites cours de ce qui était autrefois le Musée archéologique. Il est dirigé par frère Nicholas, un peu grise. Si les avatars demandent à le rencontrer, il leur accordera une brève entrevue, qui tournera autour du thème: je ne vois pas pourquoi vous vous mêlez d'une enquête qui ne vous concerne en rien.

L'accès au Collège est ouvert à tous les Compagnons. Le salle d'entraînement au close-combat est située dans l'ex rez-de-chaussée. Une rampe fluorescente éclaire une grande pièce au sol couvert de tatamis. Les fenêtres ont été conservés et renforcées, et on a un aperçu de la Cour immergée — un sol de marbre couvert de vase. On voit parfois des ombres passer devant l'ouverture (des poissons comestibles. Les Compagnons utilisent ces cours comme viviers). Il n'y a personne pour le moment. Les leçons ont été annulées pour la semaine. Si les avatars partent à la recherche des rares étudiants qui demandent à suivre des cours de close-combat, ils devront parcourir tout le bâtiment, allant de la bibliothèque aux cours de plongée, en passant par le Collège de Cartographie. Tous se souviennent de Renzo comme d'un bon instructeur, pas trop violent et très taciturne. Le seul qui ait

l'air un peu mal à l'aise en répondant à leurs questions (Perception/Relations humaines/-2) est un novice nommé Ricardo Aggia. Il descend d'une très bonne famille patricienne et a beaucoup joué avec Renzo. Celui-ci a utilisé son parrainage pour s'introduire dans les cercles de jeu les plus fermés de la ville. Il ne le voyait presque plus depuis un mois.

Frère Nicholas

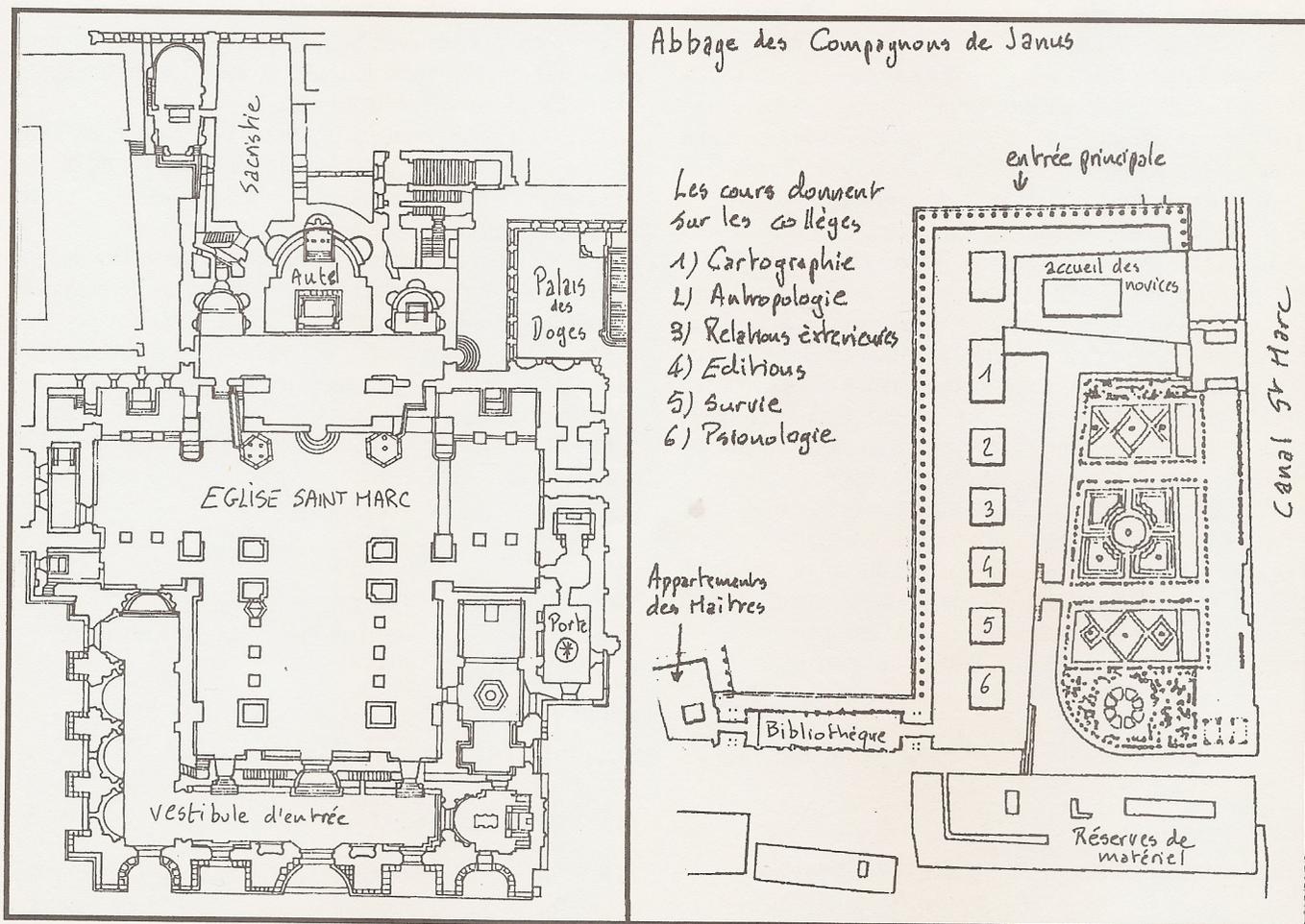
Profil type Intellectuel

Talents type Compagnon de Janus avec +2 à toutes les compétences et +1 à toutes les aptitudes.

Seuils psis : Intuition 7 (Réception télépathique), Action 7 (Émission télépathique), Altération 8.

Frère Giacomo

Le successeur de Renzo ne sort de sa cellule — où il médite, les yeux perdus dans le vague — que pour aller au réfectoire. C'est un peu grise, et il a du naître en Orient (ou au moins y vivre un moment) : il a les yeux bridés et les pommettes hautes. Il est peu disposé à bavarder avec de vulgaires curieux. Il estimait Renzo et ne s'explique pas les raisons de son geste — il n'était pas vénitien et n'avait aucune raison d'en vouloir au doge. Il suppose que l'hypothèse du coup de folie est la plus probable... Si on insiste un peu (pas trop, et en douceur. Menacé ou maltraité, il ripostera à contre cœur. Il a 10 dans toutes les compétences de combat au contact), il leur dira



que depuis environ un mois, Renzo était très nerveux et tendu, avec des bouffées de déprime et des crises d'exaltation. Il ignore pourquoi. Sans leur cacher qu'il désapprouve leur curiosité, il peut leur donner quelques noms : frère Ricardo Aggia, un étudiant avec qui il semblait lié ; frère Ludovic, qui était son ami le plus proche, et frère Matthieu (un érudit du Collège des Éditions) avec qui Renzo s'entendait mal.

Frère Giacomo n'est pas seulement membre du Collège du Survie. Il occupe des fonctions élevées au sein de l'Ordre. A partir du moment où les avatars ont attiré son attention, il se tiendra informé de toutes leurs démarches. S'ils lui font bonne impression, il essaiera de les attirer dans l'Ordre. Sinon, il fera tout ce qui est en son pouvoir pour les ralentir.

Frère Giacomo

Profil type Chef

Talents type Compagnon de Janus avec +1 à toutes les compétences et +2 à toutes les aptitudes, sauf 10 au combats au contact.

Seuils psis : Intuition 6, Action 5 (Arrêt du temps), Altération 4 (Bouclier physique).

Frère Ludovic

C'est un novice, qui travaille pour le Collège de Survie. Il passera l'essentiel de son temps à essayer d'éviter les avatars et autres curieux. Si on se renseigne auprès des membres de sa Famille, on apprendra qu'il a demandé à partir en mission juste après l'attentat.

Si on arrive à l'aborder, il se montre agressif. « Je le connaissais comme tout le monde. Les Inquisiteurs m'ont déjà interrogé pendant des heures là dessus (faux). Est-ce que ça va cesser, à la fin ? ». Le placard de sa cellule a un double fond. Il renferme trois costumes de carnaval (luxueux avec une pointe d'ostentation. Quand on joue, il faut mettre le pigeon en confiance), 1000 ducats, des cartes et des dés.

A la différence de ceux de Renzo, ils sont « honnêtes ». Confronté à ces preuves et menacé des Inquisiteurs (ou du Maître de la Discipline), il passe aux aveux. Il appartient à l'espèce « larve gémissante et pleurnicharde ». Oui, il sortait souvent pour jouer avec Renzo et un autre novice dont il ignore le nom (Ricardo Aggia). Ils avaient corrompu le portier (si on l'a interrogé, il a effectivement nié les avoir vu sortir à des heures bizarres). Ça faisait bien un mois que Renzo faisait cavalier seul. Mais il avait commencé à se comporter étrangement depuis plus longtemps. Il ne jouait plus pour gagner, comme autrefois. Il jouait pour jouer (ça ne l'empêchait pas de faire des gains. Il ne trichait que par précaution. C'était vraiment un excellent joueur). Il parlait vaguement de « se faire remarquer ». Il insistait toujours pour aller jouer dans les casinos de Murano — ce qui fait un long trajet, même en hovercraft (l'île de San Michele est à mi-chemin de Venise et Murano). Il indique que Renzo portait principalement un costume de domino blanc et or avec un masque en forme de feuille morte.

Frère Ludovic

Profil type fluet

Talents type Paysan + Religion 3 + Psionologie 1.

Seuils psis : Intuition 10, Action 9, Altération 10.

Pressions

Tôt ou tard, des avatars appartenant aux Compagnons peuvent s'attendre à être convoqué chez le Maître de la Discipline, Manuel Janvier. A vous de décider de la façon de placer l'entretien. Il vaudrait mieux le faire jouer à chaque personnage séparément (en groupe, ils se sentiraient soutenus) en veillant à ce qu'ils n'aient pas l'occasion de comparer leurs notes avant d'y être tous passés. En fonction de la gravité de leurs « crimes », la prise de contact sera plus ou moins sévère. Si les avatars ont révolutionné l'abbaye en posant des questions idiotes et commis quelques incartades à l'extérieur, ils peuvent s'attendre à une arrestation en règle par quelques Frères bien musclés, suivi d'une longue attente au cachot. Au contraire, s'ils se sont parfaitement acquittés de leur service en jouant les Sherlock Holmes pendant leur temps libre, ils seront bien traités.

Le Maître occupe un bureau immense, au dernier étage. Tout est soigneusement calculé pour impressionner les visiteurs. Le décor est à la fois sévère et luxueux. Les rares meubles sont des antiquités précieuses. Les chaises des avatars sont juste un peu plus bas que le bureau, histoire de leur faire prendre un peu plus conscience de leur infériorité. Derrière le Maître, il y a une fenêtre grillagée. Caché sur le balcon, un Annulateur prêt à bloquer les avatars qui auraient l'impudence d'essayer de sonder l'esprit du Maître.

L'entretien est une affaire délicate. Les avatars Compagnons se voient doucement mais fermement rappelés à leur devoir. Les « extérieurs » s'entendent demander de « cesser ce petit jeu », sous peine de perdre tout chance d'être Compagnons un jour et de perdre leur cellule. A vous de doser soigneusement les termes de la discussion en fonction de la personnalité de vos joueurs. Ce que le Maître veut leur faire sentir, c'est que même si leur curiosité est malvenue, personne ne les empêchera de continuer. Ses propres menaces sont un bluff, et il veille à n'être pas convaincant. Toutefois, il est clair sur une chose : s'ils continuent, c'est à leurs risques et périls.

Tout cela est destiné à tester les avatars en vue de leur future incorporation à l'Ordre. Ceux qui se laisseraient arrêter par de simples allusions voilées ne sont pas dignes d'y entrer... Le Maître posera (sur le ton du sermon et/ou de la remontrance) quelques questions bien précises. Croyez-vous servir la Confrérie en vous mêlant de cette affaire ? Et vous, qu'avez-vous à y gagner ? Et cette récompense, quelle qu'elle soit, est-elle si importante ? Etc. Il ne le montre pas, mais apprécie beaucoup d'avoir des réponses autres que des acquiescements serviles. Plus les réponses sont argumentées et originales, plus il est content. Si en plus elles pouvaient contenir une pointe d'insolence, il serait vraiment ravi (au point d'avoir du mal à le dissimuler. Perception/Relation humaines/-4).

Manuel Janvier

Profil type Chef

Talents type Compagnon de Janus + Relations humaines 10.

Seuils psis : Intuition 5 (Détection des Psis), Action 5 (Annulation), Altération 12.

Frère Matthieu

On le trouve à la bibliothèque la plupart du temps. C'est un grand homme voûté, qui porte les premiers stigmates du vieillissement

(voix cassée, cheveux blancs). Il est grognon, renfermé, cassant. Il reconnaît avoir eu des prises de bec avec Renzo. Selon lui, l'idée d'apprendre à se battre aux novices est une monstruosité. « C'est inutile, et cela risque de leur donner une mauvaise approche de leur mission. On arrive à tout par la seule force de la foi et de la diplomatie. Ceci dit, cela fait un moment que je n'ai pas eu à m'occuper de cet individu. D'ailleurs, mes recherches me prennent tout mon temps ».

S'ils se sont fait remarquer de l'Ordre, il ne leur sera pas difficile de pousser les assistants bibliothécaires à parler de frère Matthieu. Il semble y avoir plein de rumeurs qui circulent sur lui. (En fait, les bibliothécaires sont membres de l'Ordre, et ont reçu instruction d'aiguillonner les avatars autant que possible...). Ils apprendront notamment que Matthieu jouit de privilèges étranges pour un simple frère chercheur (son rang théorique dans la secte). Il possède une clé de la bibliothèque et y a accès à toute heure du jour et de la nuit. L'explication officielle est qu'il a commencé à vieillir, et qu'on lui a accordé cette faveur pour qu'il puisse terminer ses recherches avant de devenir un semi-mort. Mais aucun autre chercheur dans le même cas n'a eu les mêmes privilèges... D'autre part, il semble avoir la faculté d'apparaître et de disparaître à volonté du petit bureau qu'il s'est aménagé près de la bibliothèque. Il n'y a qu'une porte, et il arrive qu'on trouve la pièce vide alors qu'on a vu Matthieu y entrer un peu avant. Bref, accumulez les éléments jusqu'à ce que les avatars grillent d'envie d'aller visiter ce fameux bureau. S'ils sont assez founards, ils peuvent jeter un œil au plan de l'abbaye (disponibles à la bibliothèque) et s'arranger pour mesurer le bureau de frère Matthieu. La pièce est trop petite de deux bons mètres dans la réalité...

Il ne leur reste plus qu'à aller perquisitionner. Il y a bien entendu une porte secrète (Perception/Camouflage/0). La serrure est d'un

modèle antique (fin XXe siècle), et particulièrement coriace (Dextérité/Serrurerie/-4) (les difficultés ne sont qu'indicatives. Si vous voyez qu'aucun de vos joueurs n'est capable de s'en sortir, faites faire le jet de crochetage à 0).

Ça s'ouvre... sur une autre porte! Celle d'un ascenseur. Sur le tableau, deux boutons, étiquetés « bureau » et « sous-sol ». La descente est rapide — il n'y a que deux étages.

Frère Matthieu

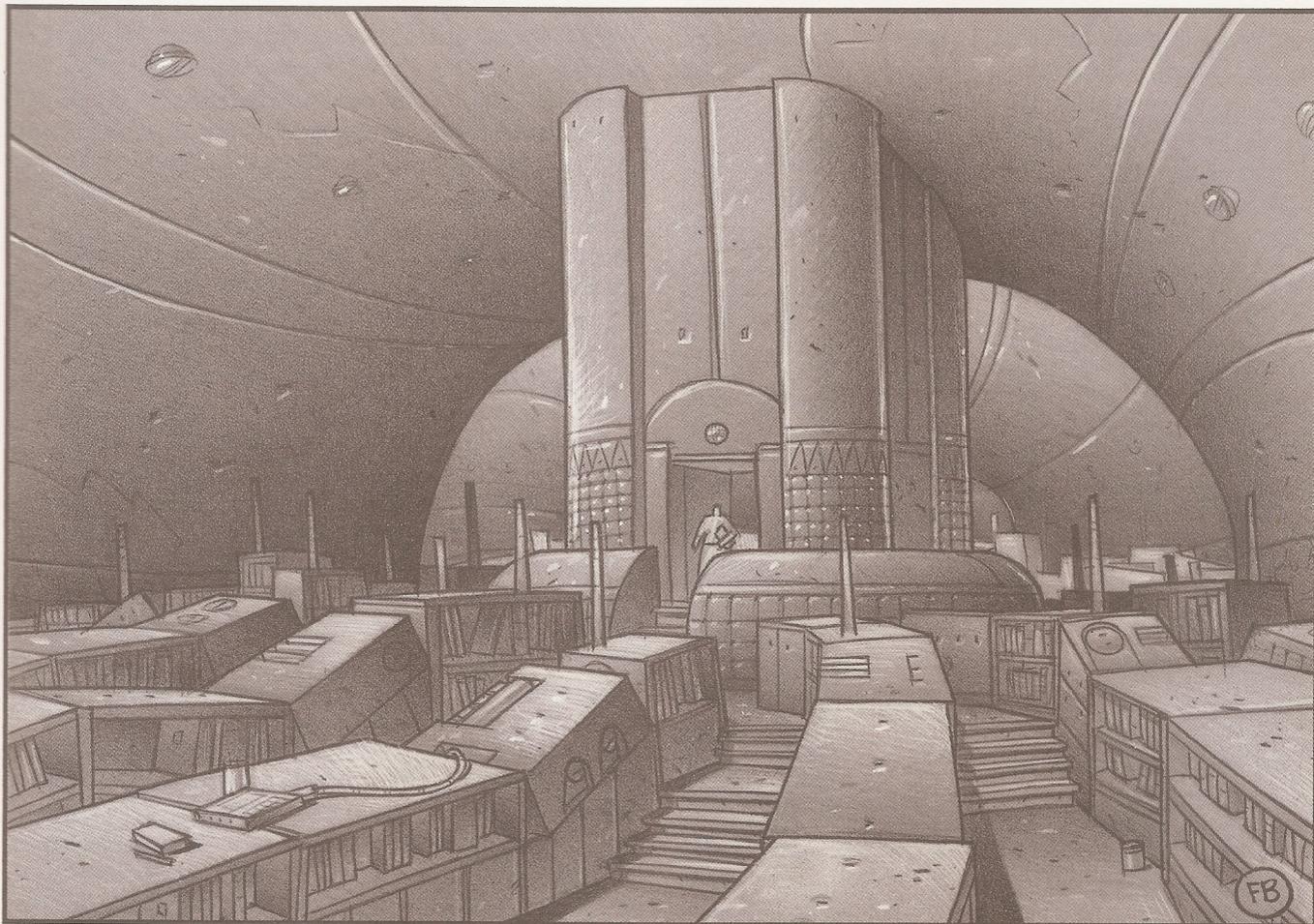
Profil type Intellectuel

Talents type Compagnon de Janus avec +3 à toutes les compétences et -1 à toutes les aptitudes. Il a des malus de 1 à toutes les actions physiques (vieillessement).

Seuils psis : Intuition 7 (Instinct géographique), Action 15, Altération 10.

L'initiation

La porte s'ouvre... sur le Pays des Merveilles! Ou plus exactement sur la vraie bibliothèque, celle de l'Ordre. L'autre ne contient que quelques milliers de volumes, soigneusement expurgés. Ici, des millions de livres de toutes tailles et dans tous les états de conservation sont rangés sur des étagères métalliques. De loin en loin, des armoires de rangement étincelantes voisinent avec des lecteurs de microfilms et de vidéodisques. Il ne semble pas y avoir d'ordre de classement. Les étagères dessinent des couloirs tortueux. Et les avatars errent là



dedans, tombant sur des éditions rarissimes qu'ils cherchaient depuis toujours (en dehors d'un Nécronomicon non expurgé, on peut trouver n'importe quoi, à condition de s'armer de patience). Le seul vrai moyen de ne pas se perdre est de garder les yeux fixés au plafond. Il y a tout un système de grues montées sur rails et apparemment destinées à transporter des containers pleins de livres d'un bout à l'autre de la Bibliothèque. Au fait, la salle fait plusieurs centaines de mètres de long et paraît toute récente — ce sont les Compagnons qui l'ont bâtie. Il y a d'autres entrées d'ascenseurs, mais une seule « vraie » porte, percée entre deux rangées d'ouvrages ésotériques.

L'Ordre

Derrière la porte, une pièce obscure. Qui s'illuminera dès que les avatars entreront. La salle est immense, lambrissée de chêne. Elle rappelle, en moins somptueux, la salle du Grand Conseil du Palais des Doges. Devant les avatars, cinq peaux grises assises derrière un grand bureau. Et d'autres, une cinquantaine d'autres assis sur des bancs, le long des murs. Tous se lèvent et applaudissent les avatars. Giacomo et Matthieu sont parmi les cinq. C'est Giacomo qui prend la parole : « Félicitations, Compagnons ! En parvenant jusqu'ici, vous avez fait la preuve de votre curiosité, de votre intelligence et de votre ténacité. Cela fait de vous de dignes recrues pour notre Ordre. Celui-ci n'est pas tout à fait ce que vous avez cru jusque là... Si vous désirez rester, vous êtes les bienvenus. Si vous préférez retourner au confort intellectuel d'en-haut, vous êtes libres de partir. Nous vous demanderons simplement de jurer de garder le secret sur ce que vous avez vu ce soir. Votre décision ? »

Evidemment, on ne leur donnera pas de précisions. L'offre est à prendre ou à laisser. S'ils acceptent, ils auront à jurer de ne jamais « révéler les mystères qui vont m'être dévoilés ». L'un des peaux grises fera un exposé de doctrine assez complet, mais un peu partial : c'est un Mystique, et il n'arrive pas à s'empêcher de faire passer un peu de ses préjugés dans son discours. Il leur parlera en deux mots des Portes, leur expliquera brièvement le véritable organigramme des Compagnons. Ce sera ensuite le Maître de la Discipline qui leur démontrera que l'itinéraire qui les a conduit ici était largement balisé (entrée des distributeurs de rumeurs, souriants).

Enfin, l'un des cinq se lève. « Je suis le frère Anton, votre instructeur. Je suis à votre disposition pour répondre aux questions que vous vous posez sans doute, et pour vous aider à déterminer votre place parmi nous ». Questionné sur l'attentat, il sourira « Ah oui, votre enquête. Vous êtes libre de la poursuivre, bien sûr. Vous n'arriverez sans doute à rien, mais on ne sait jamais. »

Frère Anton

Détaché du Collège d'Anthropologie, Compagnon depuis vingt-cinq ans. Il voyage dans tous les coins du monde. Installé à Venise depuis un peu plus d'un an, il coordonne les recherches de plusieurs groupes de Compagnons voyageant en Europe du Nord. Ils tentent de relever les accès à tous les univers inspirés des mythes germano-scandinaves, et de dégager des liens entre eux. Accessoirement, il occupe ses loisirs à former les nouveaux membres de l'Ordre. Il répond à la plupart de leurs questions sur l'Ordre (dans la limite de ses connaissances), mais préfère de loin leur laisser la bride sur cou pour tout le reste. Il refuse d'intervenir dans leur enquête, à moins qu'ils ne soient vraiment en danger. Il connaît bien Venise, sait que la Porte est toute proche de l'abbaye, mais ignore de ce qui se trouve de l'autre côté. Au cas où les avatars deviendraient trop dépendants de

lui, vous avez toujours la ressource de lui faire prendre l'avion pour l'Allemagne du Nord, ou il restera quelques semaines.

Dans l'immédiat, l'Ordre n'exigera rien de trop contraignant des avatars. Ils auront tout le temps de parfaire leur initiation plus tard, mais pour le moment le Conseil a estimé que leur enquête était plus importante (comme toujours, on ne le leur dira pas, mais on le laissera sous-entendre). On leur apprendra quelques signes et phrases codes qui permettent à un membre de l'Ordre de se faire reconnaître des autres, on leur fera visiter le complexe souterrain (qui se réduit à la Bibliothèque et à la Salle du Chapitre. Les sous-sols ne sont pas grands, et chaque Compagnon membre de l'Ordre a dans son bureau ou sa cellule un certain nombre d'objets dissimulés — O.M.O.S., etc.)

Frère Anton

Profil Intellectuel

Talents type Compagnon + Anthropologie 11 + Histoire 9

Seuils Psis : Intuition 3 (Événements passés, Soins des autres), Action 9, Altération 7 (Modification de la destinée)

Un ennemi

Il y a quand même un Compagnon que l'enquête des avatars risque de préoccuper sérieusement, c'est Joao Ceù, l'agent de Corona chez les Compagnons. Il est citoyen vénitien et c'est pour cela qu'il a été choisi pour orchestrer le département des Relations Publiques. C'est un homme élégant, aimable, qui cultive soigneusement le genre « sectateur » — sourire ripoliné et voix onctueuse. Rien qu'à le voir, tout le monde est convaincu que les Compagnons sont des illuminés inoffensifs. En fait, Ceù est un cerveau — un cerveau rusé et cupide, incapable de résister aux arguments sonnants et trébuchants de Corona. Il s'est engagé à reprendre les Compagnons en main et à leur faire quitter Venise dès que possible. Il envisage Rome comme position de repli. Malgré tout, il ne connaît pas vraiment l'existence de l'Ordre, même s'il soupçonne quelques manœuvres étranges à haut niveau.

Le débusquer sera difficile, à moins qu'il ne bouge, ce qui est tout à fait possible si les avatars sont suffisamment voyants et efficaces. Il pourrait tenter de les corrompre — pas directement, bien sûr, mais en leur proposant des sinécures dans les Relations Publiques. Si à tort ou à raison il est persuadé d'avoir affaire à des incorruptibles, il fera assassiner Anton et essaiera de créer une fausse piste menant vers les avatars.

Il sera difficile de le coincer. Du côté de l'ennemi, tout ce qui le relie à la conspiration est son nom dans les registres de Corona — qui lui a versé pas loin d'un demi million de ducats. Ceù l'a placé à l'abri, sur un compte de société-écran. Le numéro du compte et les codes d'accès sont dissimulés dans son carnet d'adresses, camouflés en numéros de téléphone... Il lui est aussi arrivé de magouiller avec les fonds du département Relations Publiques, mais il est resté discret, et il a pris soin de se ménager un « fusible » : son assistant, Pablo Souza qu'il a mouillé dans une ou deux affaires louches.

La solution la plus jolie serait de le faire disparaître (en l'assassinant ou en le poussant à partir, par exemple pour l'Amérique du Sud), et d'exploiter sa « mort » pour faire comprendre aux autres Compagnons qu'ils ont un ennemi. Evidemment, ça revient à transformer un dangereux salaud en martyr, mais il y a sans doute une certaine justice poétique là dedans...

Joao Ceù

Profil Chef

Talents type Citadin avec 12 en Relations humaines.

Seuils psis : 10 à chaque.

Pablo Souza

Même composantes que les Gardes du doge.

Talents type Sauvage.

Seuils psis : 14 à tous.

Homme de main de Ceù, travaille dans la branche cinéma de l'usine à propagande des Compagnons. S'il doit s'attaquer aux avatars, tentera de les attirer séparément dans une église désaffectée de la banlieue qui sert d'entrepôt à décors. Convenablement masqué et armé d'un couteau de boucher, il jouera au chat et à la souris avec sa proie...

LA POLICE

Elle enquêtera bien entendu sur Renzo, son passé, et toutes les relations qu'il a pu avoir dans la dernière année. Hors, si les avatars ont une part de concession, ils deviendront suspects et seront assignés à résidence. En effet, il y a très peu de Compagnons de Janus avec des concessions (en leur nom propre tout du moins) et le fait que les avatars soient étrangers (sans doute) n'est pas bien net.

A l'hôtel de Police, l'inspecteur qui se charge d'eux est Furnacio Zaco. Il n'hésitera pas à les faire suivre, à les interroger un par un. A essayer de les faire se recouper. S'il arrive à mettre en plus la mort de Ricardo Bepo dans la balance, il n'hésitera pas. C'est un homme honnête, mais pour lequel le monde est rempli de crapules.

Furnacio Zaco

Profil Rond

Talents type Ares Policier + Numismatique 12.

Seuils psis : Intuition 5 (Sens du danger), Action 16, Altération 18.

LES CASINOS

Venise est le paradis des casinos, plus encore que Monte-Carlo de nos jours. Il y en a 300 dans la seule enceinte de la cité. Bien entendu, les formalités d'ouverture sont dérisoirement simples, et les taxes extrêmement élevées. Il y a aussi plusieurs dizaines de maisons de jeu à Murano. Les plus connues (en bien ou en mal) sont présentées ci-dessous.

Le Lucifer

Le plus clinquant et le préféré des touristes riches. En plein Venise. Pour la plupart des jeux, la mise minimum tourne autour de 1000 ducats. La plupart des jeux (roulette, baccarat, vingt et un) n'ont pas changé — Le raffinement « à l'ancienne » va même jusqu'à affubler les croupiers de smokings XXe siècle. Il y a quand même quelque gadgets électroniques clinquants : les Simulateurs. Chacun occupe une

pièce entière — un énorme ordinateur semi-organique recrée pour le client ce qu'il désire, à grand renfort d'hologramme et d'impulsions électriques transmises directement au cerveau par un réseau d'électrodes. Parmi les attractions proposées : la course de chars romains, la guerre, les périls de l'espace... (prix variant de 100 à 800 ∇ la séance. Assurance médicale payée par la Telia Cognitiva).

Le gérant est difficile à rencontrer. C'est une femme. Une des plus belles de Venise, et sans doute une des meilleures agents du doge. Elle mentionnera sûrement les avatars dans un de ses rapports, s'ils se montrent trop curieux. A vous de décider des suites... Si les personnages se documentent sérieusement, ils découvriront que le casino appartient à un consortium anonyme. A force d'écrans, de paravents, de sociétés panaméennes ayant leur siège social au Litchenstein, etc. On peut remonter jusqu'au doge (il n'est pas interdit de posséder des casinos. C'est même recommandé. Mais le Lucifer contribue pour une bonne part à l'énorme fortune du doge, et ce dernier ne veut pas être vulnérable économiquement...)

Le Lista

C'est un établissement très visible, à Murano. Théoriquement, c'est un casino ouvert à tous mais en fait il contient un club privé réservé à l'élite. On ne peut manquer le Lista lorsque l'on se promène à Murano. Il suffit de regarder en l'air et de suivre la direction indiquée par la tour aux quatre dés. Si l'accès est aisé, pas question de rentrer dans le club privé sans être parrainé. L'ambiance est beaucoup plus feutrée qu'au précédent, mais les mises sont plus élevées. Beaucoup plus élevées. On voit parfois les revenus de concessions entières changer de mains. Pour tous ceux qui viennent jouer ici, le mot d'ordre est « pas d'histoires ». Renzo y a joué une ou deux fois, mais personne n'a vraiment fait attention à lui. Le propriétaire refuse de leur dire quoique ce soit sur ses clients...



Le Lista, à Murano (carte postale)

Le 00

Un peu moins fermé que le précédent. Quelques uns glissés au portier et un jet de Charisme/Relations humaines (ajustez le bonus/malus en fonction de leur costume) suffisent pour être admis. Le propriétaire est un authentique marquis, qui a le bon sens de ne pas jouer — et méprise tous les joueurs. En périphérie sud-ouest de Venise.

Le Bianca

Un palazzo délabré, pas loin de l'ancienne gare ferroviaire, fréquenté par une faune assez marginale de concessionnaires exclus ou n'ayant jamais travaillé, de touristes désireux de s'encanailler et de « riches » sans vrais moyens d'existence. Les trafiquants de martingale pullulent. On y joue à tout — toute une galerie est occupée par d'antiques machines à sous récupérées à Las Vegas. Plus sérieusement, il paraît qu'il y a à l'étage un salon aménagé pour des parties de roulette russe... C'est aussi un bordel renommé. Il arrive qu'on mise un séjour là-bas... comme client ou comme pensionnaire. Certains membres du Grand Conseil viennent parfois se distraire ici, incognito.

Les propriétaires sont deux jumeaux. Sont-ils frères ou frère et sœur ? Mystère.

L'Oubli

A la limite des champs de vase, au nord de Murano, dans la carcasse d'un bateau échoué (enfin, c'est l'impression qu'il donne. En fait, c'est un bâtiment qui a été construit comme ça). Il est parfaitement sinistre. Contrairement aux autres, le propriétaire (une matrone obèse et vulgaire) ne fait régner aucune discipline. Les rixes sont fréquentes, et tournent souvent en batailles rangées. On peut y apprendre plein de rumeurs. Aucune n'est vraiment intéressante, à part le commentaire d'un habitué qui se plaint que « les p'tits gars les plus sympas ne viennent plus » (ils ont tous été recrutés pour servir de casseurs). S'intéresser de trop près aux conversations entre clients est un bon moyen de prendre un coup de couteau.

Quelque soit le casino, la faune qui le peuple se ressemble : flambeurs, joueurs professionnels, prostituées, trafiquants de martingale... Le degré de luxe et de talent change, mais les personnalités sont identiques.

Pour être accepté dans ce petit univers à part, il suffit de jouer. Et de perdre, beaucoup si possible. Il ne sera pas trop difficile de trouver quelqu'un qui a joué avec Renzo (ou plus exactement avec un domino blanc et or portant un masque en forme de feuille morte). Tous ses partenaires sont d'accord : il jouait moins bien depuis quelques temps. L'un d'eux dira (avec l'air de plaisanter à moitié) qu'à son avis, le malheureux cherchait le Diable et l'avait trouvé... A moins que ce ne soit le Joueur.

Ils entendront partout des bribes de la légende du Joueur. Tout le monde est sceptique, tout en y croyant à moitié. Selon la rumeur, ce mystérieux personnage jouerait avec les meilleurs, dans un lieu secret. Il ne perd presque jamais, mais quand ça lui arrive, il distribue des trésors fantastiques, inimaginables. On reste assez évasif sur ce qui arrive aux perdants. On murmure à ce sujet le nom d'Alessandro le Gênois. Les gagnants ne se font pas connaître, mais le nom de Carlo Bonechi a été mentionné plusieurs fois.

Où trouver ce Joueur ? Il paraît qu'il se montre quand il le désire, et à qui le désire. Quelqu'un qui le cherche ? Oui, il y a Kurt Junger, un joueur professionnel un peu escroc sur les bords, qui vit sur le Lido, mais loge parfois dans des maisons délabrées du centre de Venise...

Alessandro le Gênois

Il ne sera pas très difficile de se procurer son adresse. Il vivait dans un bel appartement, dont il a été expulsé pour non-paiement de loyer. A partir de là, avec un peu de patience, on peut remonter d'asile de nuit en asile de nuit, pour aboutir enfin, dans la Calle dell'Beccchiere (près de l'ancien viaduc de chemin de fer, aujourd'hui détruit, à quelques rues du Bianca), au domicile d'un gondolier. Alessandro lui a été confié par un foyer pour indigents, et il le loge en échange de quelques menus travaux.

Alessandro est un homme aux traits marqués, mal lavé, mal rasé, l'air un peu fou. Il leur fera un récit long et incohérent de sa quête du Joueur, de sa joie quand il a reçu la visite d'un messenger qui l'a conduit jusqu'à Lui. Il parle brièvement de ses parties et de sa défaite. Son prix : un service qu'il a refusé de rendre. A l'époque, il représentait les intérêts de sa famille au Sénat. Le Joueur lui a demandé d'orienter ses votes, selon des directives qui lui serait donné par la suite. Il a refusé. « Il m'a laissé partir, mais il m'a regardé. Et ses yeux étaient froids, si froids... » Et c'est alors que ses ennuis ont commencé. Douleurs, hallucinations. « Et pour finir ceci ! » Il relève alors la manche de son paletot. Sur son poignet, un cicatrice toute récente, en forme de H. « J'étais à moitié mort quand ils m'ont retrouvé. Je n'y étais pour rien, mais ils ne m'ont pas cru et ils m'ont déchu. Alors je suis parti. Et... » Il ôte sa veste. Ses bras et son torse sont zébrés de coupures plus ou moins profondes. Elles sont sans gravités, mais calculées pour être douloureuses. Certaines sont fraîches de deux jours (Perception/Médecine/0).

Il est à moitié fou de peur et de douleur. Les joueurs qui réussiraient un jet de Psionologie se souviendront qu'il existe un pouvoir rare qui s'appelle « Lésions à distance ». Cela ressemble assez à ses effets.

Carlo Bonechi

Un riche marchand, qui monte au sein du Grand Conseil. Le dernier tirage lui a été favorable, le Boulier lui a attribué de nombreuses concessions parmi celles dites des « parts bradées ».

Son palazzo est magnifique, encore que meublé avec un brin de mauvais goût. En dehors des domestiques, il est seul à l'habiter avec sa femme Pamela. Il ne sort guère — et il ne joue plus. Il se vante de tenir maison ouverte, et rencontrera avec plaisir des Compagnons. C'est un homme élégant, qui commence à s'empâter. Il est souvent vêtu de bleu clair. Il se ferme comme une huître en entendant parler du Joueur. Il refuse d'en dire quoi que ce soit, n'est pas au courant de son existence, etc.

Sa femme est difficile à questionner directement. Mais elle se souvient fort bien des absences de son mari, il y a quelques mois. Elle les attribue à une maîtresse...

Pris suffisamment à chaud, Carlo s'effondre. Pour résumer son récit, il a gagné et le Joueur lui a donné une Martingale efficace. Il lui a dit qu'il aurait un service à lui demander et qu'il le recontacterait — il est sans nouvelles depuis. Il affirme avoir détruit la Martingale. C'est faux, et il la leur montrera s'ils insistent. C'est une simple feuille de papier listing couverte de 0, de 1 et d'instructions bizarres comme INPUT, GOTO... qui sont censé être des mots qui font réagir le Boulier (souvenez-vous, il fonctionne avec une programmation antique). Il n'a rencontré le Joueur que trois fois. C'était dans un immeuble désert et à moitié inondé, à Murano. Il suppose que l'autre vit là. Le Joueur était masqué, bien entendu. Un masque blanc, neutre. Il portait une tunique vert émeraude à capuchon et des gants. Pas un milli-

mètre de peau visible. Carlo est à moitié persuadé d'avoir eu affaire à un être surnaturel. D'autant que le Joueur à lâché quelques allusions à la Venise du XVIII^e siècle, qu'il connaît étrangement bien... Quand à sa voix, elle lui a semblé étrangement égale. Il soupçonne l'usage d'un distordeur vocal.

Son destin est entre vos mains. A vous de voir si vous le faites paniquer (il tentera maladroitement de prévenir le Joueur, qui l'éliminera), ou s'il va monter ses propres tentatives pour supprimer les avatars (il est très maladroit), ou s'il va se contenter d'attendre la suite en tremblant. Auquel cas, il pourra les informer peu après qu'il a reçu un coup de téléphone du Joueur lui donnant l'ordre de se rallier à une motion anti-Compagnons. Celle-ci sera bientôt déposée devant le Grand Conseil.

Kurt Junger

Il est assez facile à trouver, que ce soit dans les casinos ou dans son appartement du Lido. Il habite l'ancien Palais du Cinéma, qui a été reconverti en habitations il y a cent cinquante ans (le Palais-Neuf, bâti près de l'aéroport dans le complexe hôtelier-touristique Marco-Polo, abrite chaque année le Festival) Kurt vit dans un deux-pièces sale et mal entretenu. Il y a des jeux de cartes éparpillés dans tous les coins — il passe l'essentiel de son temps à s'entraîner.

C'est un ancien cartographe, venu de Vienne il y a maintenant six ans. Assez connu pour son travail, il a publié deux monographies : *Cartographie des milieux mouvants* et *Courbes de niveaux en montagne*. Il a fait des études avec Jorn Sculapp, un éminent spécialiste, qui a depuis adhéré aux Compagnons et s'est retiré à Lhassa. Kurt a travaillé pour l'office des cartes des Compagnons à Venise les trois premières années de sa venue sur la lagune. Il gagnait bien sa vie mais il a été pris par le démon du jeu. Maintenant, il est incapable de se concentrer sur son ancien travail.

Il est convaincu de façon obsessionnelle d'être le Meilleur. Il est persuadé qu'il va battre le Joueur, le détrôner et hériter de ses pou-

voirs (l'immortalité, entre autres). Sa tactique est simple : il hante tous les casinos, joue des sommes énormes, les perd, en gagne d'autres, les remet en jeu, les reperd, etc. Il est au bord de la ruine et de la dépression nerveuse. La visite des avatars ne va pas lui faire plaisir. Il refusera de les aider, au début — s'ils veulent approcher le Joueur, il faut qu'ils en soient dignes. Qu'ils jouent donc ! Il y a une bonne chance de parvenir à l'humaniser, surtout si on lui fournit des fonds pour continuer. Il représente une excellente chance de remonter jusqu'au Joueur...

Kurt Junger

Force 6, Réflexes 10, Dextérité 10, Constitution 7, Raisonement 11, Stabilité 5, Perception 1, Charisme 7

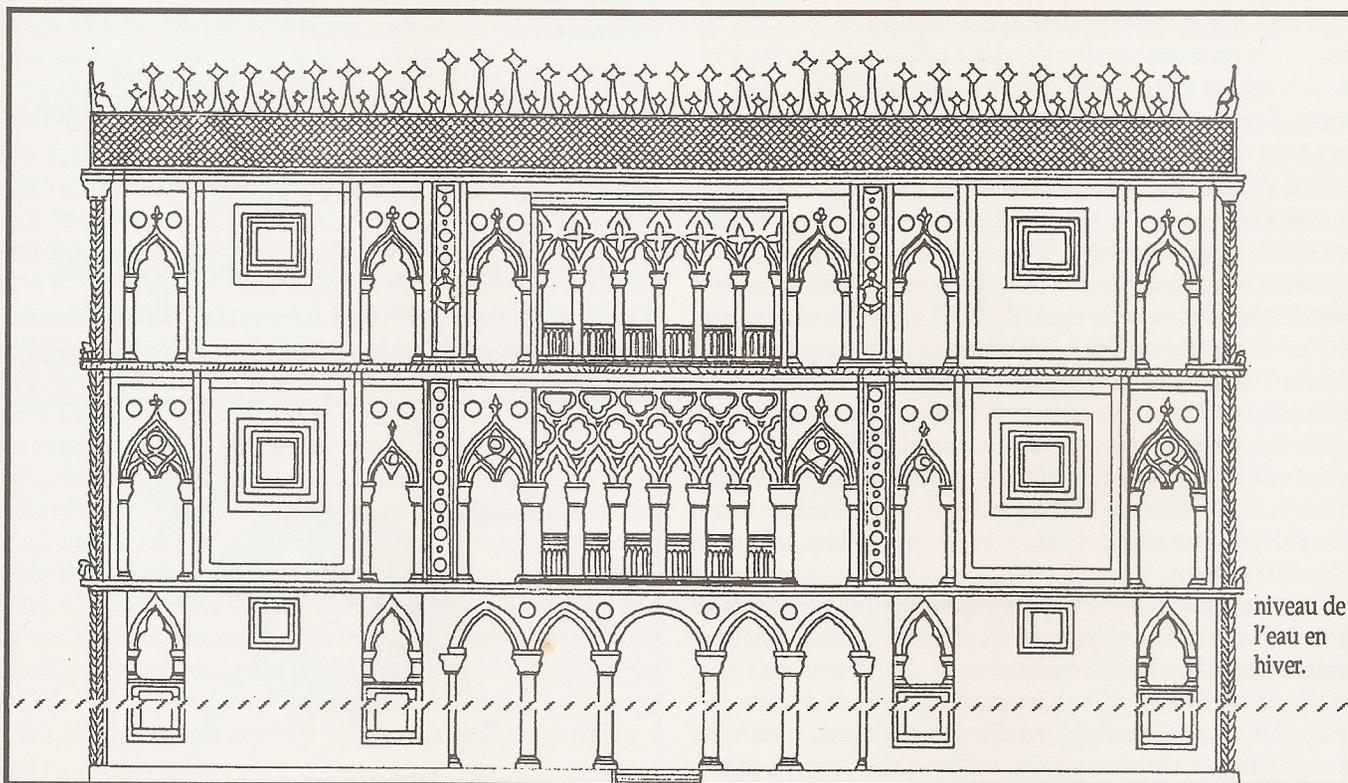
Talents type Cosmotek (Cartographie) + Evaluation 11 + Jeux 11 + Relations Humaines 9 + Natation 5 + Pickpocket 6.

Seuils psis : Résistance uniforme de 4.

Un coup tu gagnes...

La personne choisie par le Joueur trouve généralement un message dans sa boîte aux lettres. On lui enjoint d'être à minuit, à une adresse (qui change à chaque pigeon). Dans ce cas précis, il s'agira d'une église abandonnée, San Pietro. Elle est sur l'îlot du même nom, à l'écart de tout, dans la partie est de Venise. La plupart des vitraux et des statues sont encore en place, et elle a été étanchéifiée — l'eau monte à peu près à mi-hauteur des murs.

Le Joueur accueille son « client » (Kurt, un autre joueur professionnel ou même un avatar qui aurait plus de 100% en Intuition/Jeu ou Raisonement/Jeu). Il cabotine au maximum, mais curieusement cela ne choque pas : le décor convient à ce genre d'excès. La partie — il laisse la victime choisir le jeu — durera plusieurs heures. Un peu avant l'aube,



le Joueur s'arrêtera abruptement — il fixera éventuellement un second rendez-vous quelques jours plus tard, si l'adversaire est vraiment à la hauteur. Opposé à Kurt, il gagnera sans aucun problème. En fin de partie, il lui murmure quelque chose à l'oreille. Kurt acquiesce en sanglotant. Le Joueur vient de faire de lui un agent recruteur. Dorénavant, il jouera, plumera les pigeons et leur proposera de l'affronter, lui.

Les avatars auront un peu pas de mal à le suivre jusqu'à la Cà d'Oro (mais faites les quand même y arriver si possible, sinon il manqueront de nombreux indices).

La Cà d'Oro

C'est l'un des plus beaux palais de Venise, une merveille gothique. Actuellement, c'est le domicile des plus belles courtisanes de Venise. Il ne s'agit pas d'un bordel, attention ! A ce niveau de talent, les courtisanes sont parfaitement libres de choisir leurs amants — elles sont là pour chanter, danser, animer les fêtes. En fait, elles se rapprochent beaucoup des geishas japonaises. Il arrive que le Palais soit loué pour donner des fêtes. En période de carnaval, c'est l'endroit le plus délirant de la ville. Sans arrêt, vingt-quatre heures sur vingt-quatre, toute la ville (les nobles bien sûr, pas le peuple) vient s'amuser. Ces temps-ci, la fête est patronnée par le doge. Le banquet est gratuit, la boisson aussi. Il est possible de consommer des drogues rares, associées à des stabilisants hors de prix. Dans la confusion, ils ont de bonnes chances de perdre le Joueur. Sinon, ils le verront rentrer par une porte marquée « privé ».

La Cà d'Oro est administrée par une grande femme maigre au visage chevalin. Elle semble vénale à souhait. Pour quelques milliers d'unis, elle expliquera que le masque que les avatars lui décrivent est celui de l'amant de Dame Juliette, la plus belle courtisane de la maison — et donc de Venise.

Juliette refusera de recevoir de simples curieux. Aux avatars de se débrouiller pour trouver un prétexte. Elle finit par leur accorder une entrevue dans ses appartements particuliers. Le cadre est hideux (du pseudo égyptien revu et corrigé par Hollywood), mais elle est réellement merveilleuse. Elle se plaint de leur indiscretion, peut-être les flanque à la porte une première fois en les prenant pour des paparazzi, mais consent à leur révéler (d'un ton alangui), que son amant se nomme Francesco Pozzi (aucun rapport avec un autre Pozzi possesseur d'une concession). Elle leur indique son domicile.

Pozzi n'a rien à voir dans l'affaire. C'est elle le Joueur. Les obligations de sa profession ne sont pas assez prenantes pour l'empêcher de prendre une nuit de liberté par semaine. Elle a toutes les qualités pour faire un adversaire formidable, quand les avatars l'auront identifiée : cruauté, pouvoirs psi, influence. Si elle sait qu'ils sont Compagnons, elle commencera par contacter Joao Ceù à l'abbaye en le priant de prendre des mesures. Puis elle agira par elle-même. Les avatars seront filés, et on ne ratera pas une occasion de leur faire arriver des « accidents ».

Elle ne fuira pas. Par contre, Corona pourrait bien la sacrifier, s'il estime qu'elle risque de parler (et si elle parle). Il s'arrangera pour lui offrir une mort élégante et théâtrale à souhait. Si elle en réchappe ou si on arrive à la circonvenir, elle passera avec armes et bagages dans le camp des avatars.

Elle ne sait pas grand-chose. Il y a un peu plus d'un an, elle a reçu la visite d'un inconnu masqué qui s'est présenté comme le Maître de la Martingale. La seule chose qu'elle puisse dire à son sujet, c'est qu'il est de petite taille. — 1, 60 m à peu près. Il lui a offert de s'associer avec lui, et depuis elle est le Joueur. Elle joue remarquablement bien. Si ça ne suffit pas, elle se sert de jeux truqués d'une façon qui décon-

certe tous les joueurs professionnels. En fonction des imperceptibles variations de température et d'humidité de la main qui tient les cartes, celle-ci changent très légèrement de couleur. Avec un peu de pratique, on arrive à « lire » le jeu de l'adversaire. Elle prend ses ordres par téléphone. Avant chaque partie, elle reçoit un dossier sur le « client » — peu de choses, principalement si elle doit gagner ou perdre, et ce qu'elle doit exiger en échange. Si elle a un message à laisser, elle doit appeler un certain numéro de téléphone.

Si on fait des recherches sur ce numéro (par les ordinateurs de la Telia), il donne chez Armando Bodoni. L'appartement de Bodoni est vide, Bodoni n'existe pas mais il y a un répondeur interrogeable à distance (la piste s'arrête donc là).

Pour elle, la martingale n'a pas grand sens, ce n'est qu'une série de chiffres. Elle a détruit les dossiers au fur et à mesure de leur réception, mais elle se souvient de plusieurs noms — elle leur en donne cinq : Giuseppe Foscari, Andolo Chio, Jordan Magloire, Nono Rusconi et Hugo Pradolini. Si les avatars se donnent la peine de faire quelques recherches, ils verront que ces cinq personnes ont effectivement réalisé des petites fortunes au dernier tirage du Boulier grâce aux « parts bradées ».

Elle estime avoir joué avec une bonne cinquantaine de personnes. Les perdants se voyaient demander des faveurs, à fixer par la suite — ce n'est pas elle qui s'en est occupée. Elle se demande si elle est la seule à faire ce travail.

Si on la presse de se souvenir de quelque chose de bizarre, elle se rappellera effectivement de quelque chose. Elle devait gagner contre un domino blanc et or portant un masque en forme de feuille morte (le déguisement favori de Renzo) et lui demander de venir pendant une semaine de suite à minuit dans le cimetière San Michele.

Une analyse un peu poussée de la Martingale des avatars est sans appel : c'est une série de chiffres sans aucune signification.

Dame Juliette

Composantes type fluet + Raisonnement 9 + Charisme 13 + Action 9.

Talents type Citadin + Relations humaines 12 (séduire) + Jeu 14 (jeux de cartes) + Evaluation 10 + Déguisement 8 + Linguistique 9 (italien, français, anglais) + Psionologie 8.

Combat type Artisan.

Seuils Psis : Intuition 3 (Précognition + Annulation d'Intuition), Action 4 (Lésions à distance, Émission télépathique), Altération 5 (Mimétisme).



LE BOULIER

La machine se trouve dans un palazzo proche du Palais des Doges. Il est quasiment impossible de s'en approcher. Les consignes de sécurité sont complètement paranoïaques, et les gardes n'hésitent pas à tirer. De toute façon, même s'ils arrivaient à pénétrer dans le saint des saints, il n'y a rien à y voir. Le Boulrier en lui-même est extrêmement décevant : c'est une simple console, reliée à quelques écrans. Le « cerveau » occupe plusieurs pièces en sous-sol, mais ils n'ont aucune chance d'y entrer. De toute façon, c'est un bête ordinateur non organique. Les spécialistes qui y travaillent vivent en vase clos — ils sont de toute façon incorruptibles.

Bien entendu, le système a quand même un point vulnérable : les communications. Corona s'est arrangé pour détourner la liaison entre le Boulrier et ses sorties (dont les tableaux d'affichage, mais aussi les listings civils), et y injecter à la place des « résultats » de son choix.

Pour ce faire, il a corrompu Nicolo Spavento, le technicien « extérieur » (il appartient à la seule chaîne de TV vénitienne). Il occupe un appartement dans un quartier élégant, derrière le Grand Canal. C'est un homme rangé, qui travaille à des heures régulières et ne sort pas le soir. Si les avatars se font connaître et lui en laissent le temps, il filera le plus loin possible. S'ils le coincent, ils le trouveront bien décidé à ne rien dire. Il pourra néanmoins se laisser tenter par un marché du style « vie sauve contre tout ce que tu sais ». (A noter : c'est un ancien soldat, et il a conservé une partie de son équipement militaire, notamment une grenade.)

Au début du Carnaval, un masque (même description que celui qui a contacté Juliette), est venu lui offrir deux millions de ducats en échange de sa coopération. Théoriquement, on choisit des incorruptibles pour travailler autour du Boulrier. Mais tout homme à son prix, et deux millions était à peu près le sien. Le trucage n'a pas posé de problèmes, mais il nage depuis en pleine paranoïa. Il est convaincu que son commanditaire le supprimera dès qu'il en aura l'occasion (il n'a pas tort). Il serait parti depuis longtemps s'il ne lui restait pas la moitié de la somme à toucher. Elle sera versé bientôt sur son compte, en liquide, par un masque qui donnera le nom de Francesco Pozzi...

Il a raison, ses jours sont comptés. Au premier soupçon d'indiscrétion, on se débarrassera de lui. Sans raffinements excessifs : une balle dans la tête, et balancé dans le canal qui passe devant sa fenêtre. A moins que l'on ne puisse se servir de son cadavre contre les avatars — peut-être en les faisant soupçonner de l'assassinat ? Il court des risques d'autant plus importants qu'il s'est permis de réfléchir, et qu'il a des soupçons quand à l'identité de son patron. A son avis c'est, premièrement quelqu'un de très riche : « le type qui m'a rendu visite, il portait un costume très simple. Sauf qu'il était pas si simple. Du beau tissu, et bien coupé. Du faux simple, si vous voyez ce que je veux dire ». Deuxièmement, ce doit être quelqu'un d'influent. Peut-être un des Inquisiteurs, ou un membre du Conseil des Dix, « c'est assez dans leur genre de magouilles ».

Il a conservé — contre toutes les instructions reçues — le double du tirage original, sur disquette (soigneusement cachée, mais pas introuvable. D'éventuels assassins la feront disparaître). Il présente des différences flagrantes avec l'officielle. Les cinq personnes indiquées par Juliette ont particulièrement profité. Il y a là un marchand de tableaux (Giuseppe Foscari), un avocat réputé (Andolo Chio), le responsable local de l'I.C.E. (Jordan Magloire), et deux autres patriciens (Rusconi et Pradoloni). Tous sont membres du Grand Conseil. Aucun n'appartient au Conseil des Dix.

Si les avatars, faisant leur devoir, préviennent les autorités de leur découvertes, on les récompensera — à condition qu'ils aient des preuves solides, par exemple la disquette. L'enquête commencera, mais Corona parviendra à la freiner jusqu'à la fin du Carnaval. De toute façon, les Dix procèdent toujours minutieusement pour ce type de délit. Il leur faudra plusieurs semaines pour réunir tous les renseignements sur la fortune des suspects, leurs motivations... Pas question d'annuler le tirage, évidemment. On prendra des précautions pour l'année à venir, c'est tout.

Nicolo Spavento

Profil type John Smith

Talents type Citadin + Electronique 10.

Seuils Psis à 11.

Chez les gagnants

- ✓ Giuseppe Foscari : voir au chapitre sur *l'Osservatore Veneziano*.
- ✓ Andolo Chio : avocat, il a préparé la motion anti-Compagnons qui doit être bientôt déposé au Grand Conseil.
- ✓ Jordan Magloire : il s'est engagé à rendre invisible certains transferts d'argent entre Venise et l'Amérique du Sud. Il recevra les dernières instructions le 23 mars, notamment les numéros des comptes.
- Nono Rusconi : sa famille possède de très nombreuses concessions et pratique le ramassage des algues (voir plus loin).
- Hugo Pradoloni : il a versé une partie de l'argent gagné sur les concessions à la Société pour la préservation des monuments historiques.

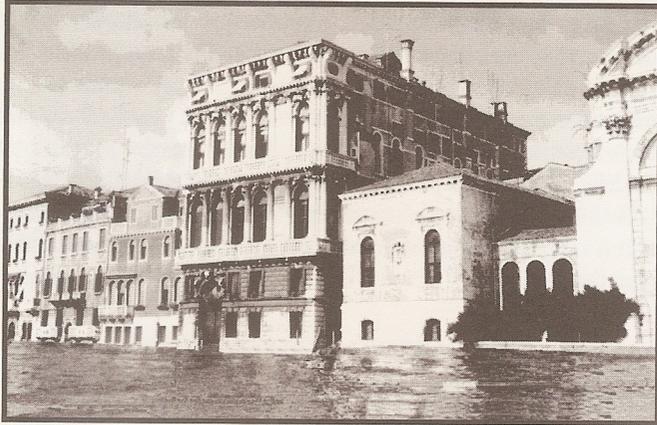
A part Foscari et Rusconi, les autres « enrichis » n'ont pas grand-chose à dire. Mais si les avatars vont les déranger, ils prendront des mesures pour se mettre à l'abri. Selon leur tempérament, ils fuiront ou tenteront de mettre les avatars hors circuit.

L'OSSERVATORE VENEZIANO

Peu après l'attentat contre le doge, *l'Osservatore Veneziano*, l'un des rares journaux-papier de Venise, déclenche une violente campagne contre les Compagnons de Janus. Parmi les accusations, le fait de drainer les forces vives de la République (beaucoup de jeunes y entrent plutôt que de cultiver des concessions), d'être pour une bonne part composés d'étrangers, de répandre des idéaux absurdes, d'avoir une influence néfaste sur l'esprit du doge, etc. Certains articles suggèrent en termes voilés que les Compagnons complotent la mort du doge — Renzo étant téléguidé par la hiérarchie de la secte.

Il suffit de lire « l'ours » du journal pour voir que le propriétaire est — surprise ! — l'un des enrichis du Boulrier, à savoir Giuseppe Foscari, le marchand de tableaux.

Une visite à la rédaction permettra de rencontrer Podolo Quaso, l'auteur des articles injurieux, le rédacteur-en-chef du journal. Il trône dans un bureau somptueux. Les avatars seront reçus avec le minimum de courtoisie. Il leur fait remarquer que la presse est complètement libre, qu'il a le droit d'imprimer ce qu'il veut tant que le doge ne l'interdit pas, et ainsi de suite. Les avatars ont intérêt à marcher sur des œufs avec lui. Mais quoi qu'ils disent ou fassent, s'ils sont Compagnons de Janus, ils se trouveront sujets de l'article du lendemain, tous leurs propos déformés de manière à les rendre déplaisants.



Les Locaux de l'Osservatore Veneziano

«Une délégation de Compagnons vient me menacer jusque dans mon bureau», ou avec des joueurs plus diplomates «me supplier d'enterrer la hache de guerre»). Après leur démarche, il essaiera de les faire suivre. Le journaliste chargé de cette tâche (Umberto Chioggho) s'en acquittera avec conscience, mais sans grand talent. Repéré et interrogé, il pourra dire qu'il n'aime pas Quaso — c'est le grand patron qui l'a imposé. Il pourrait être retourné et se mettre à transmettre de faux rapports. Si Podolo Quaso s'en aperçoit, il le licenciera sans préavis. Et il est possible que peu après, il reçoive un coup de couteau dans le dos...

La Société pour la Préservation des Monuments Historiques

Curieusement, cette association naît dans les quarante-huit heures qui suivent le premier article. Sa principale revendication : l'installation des Compagnons ailleurs que sur la Place Saint-Marc. Ils estiment que leurs aménagements ont « dégradé » la Bibliothèque, qui doit redevenir ce qu'elle était autrefois : un musée.

Elle aura des reportages dans toute la presse — le ton est généralement réservé, sauf pour l'Osservatore, qui est enthousiaste. Elle se contente de faire signer des pétitions dans la rue, recueillant d'ailleurs assez peu de signatures. Il y aura peut-être un ou deux conflits sans gravité avec des Compagnons en mission de recrutement.

Elle annonce le plus bruyamment possible qu'elle organise une manifestation anti Compagnons place Saint-Marc, le lendemain de la clôture du Carnaval.

Ses locaux sont installés dans une pièce mal éclairée, Campo Machavelli (une petite place à demi envasée, non loin du Canal de Mestre). Les avatars sont reçus courtoisement, et on leur expose les arguments de la Société. Les bénévoles qui s'en occupent sont du genre « institutrice desséchée/vieux professeur avec barbiche et lorgnons ». Ils sont tout à fait sincères. Si les avatars se débrouillent pour avoir accès aux comptes de la Société, ils verront que le financement a été assuré en majeure partie par Mr. Foscari. Les autres bienfaiteurs sont tous des perdants à qui le Joueur a demandé ce service.

Giuseppe Foscari

Le journal n'est pour lui qu'une « distraction ». Il possède une galerie d'art qui passe pour l'une des plus belles de Venise, fait régulièrement partie des organisateurs de la Biennale et est membre du Grand Conseil. Avec tout ça, c'est un homme très occupé, qui n'a guère de temps pour recevoir les avatars. Après quelques refus, il parviendra

néanmoins à leur consacrer une minute ou deux.

L'entrevue a lieu dans un bureau qui a la taille d'un petit hall de gare, entièrement lambrissé de bois précieux. On réalise sur un jet de Perception/Camouflage que l'endroit est truffé de systèmes d'alarme. Et on comprend pourquoi sur un jet de Perception/Évaluer : il y a à peu près un million d'unis d'antiquités disséminées dans la salle ! Les vitrines le long des murs renferment des échantillons de verrerie et d'orfèvrerie rarissimes... Les tableaux sont des originaux des maîtres du XVIII^e siècle. Dans un coin, sur un piédestal, une coupe en Murano bleu clair prend la poussière. A elle seule, elle vaut une fortune. Tout cela est invendable sur un marché « parallèle » : trop repérable.

Foscari a une réputation d'excentrique et agit de façon à la justifier. En plein Carnaval, il est vêtu d'un costume strict, et ne porte pas de masque. Il est aussi laid que peut l'être un Vénitien — autrement dit franchement affreux (lèvres à peu près absentes, peau grossière, mâchoire arrogante, grand nez, yeux enfoncés et cheveux rares). Une petite déception : il est très grand. Trop pour être le Maître de la Martingale. Si les avatars font l'erreur de lui parler de leurs soupçons, il les éconduira avec un « très intéressantes vos fables. Revenez me voir quand vous en aurez mis d'autres sur pied, ça m'a distrait ». A partir de là, ils se transforment en cible. A sa prochaine visite aux casseurs, il leur touchera un mot des avatars. Ils peuvent s'attendre à des agressions — directes, avec barres de fer et chaînes de vélo ou à des bricolages créatifs sur le moteur de leur hydroglisseur.

Seule méthode efficace pour lui rogner les griffes : s'introduire chez lui et perquisitionner. Il y a deux difficultés. Il sort peu, ne reçoit jamais et travaille chez lui. Et il faudra déjouer les systèmes d'alarme.

La galerie d'art occupe tout le rez-de-chaussée (autrement dit, elle est actuellement sous l'eau). Il n'y a qu'un accès, et il est gardé par des vigiles en uniforme vert armés d'étourdisseurs. Si on a la curiosité de prendre leurs noms et de jeter un œil sur leurs fichiers personnels, on trouvera (avec une Bonne réussite en Raisonnement/informatique) des traces de manipulations dans leurs fichiers. En insistant un peu, on réalise qu'ils ont des casiers judiciaires longs comme le bras. C'est absolument sans rapport avec notre affaire, mais il s'agit d'une bande de voleurs qui s'est trouvé des acheteurs pour les tableaux de la galerie. A condition de se donner un peu de mal, il devrait être possible de se les attacher et d'en faire des alliés précieux. Ils envisagent de passer à l'action dans quelques nuits, de neutraliser les systèmes d'alarme, de tout déménager dans un hydroglisseur de transport et de filer... La galerie d'art est gérée par un « fondé de pouvoir », qui n'est rien de plus qu'une marionnette.

Le premier étage est consacré au travail. On y trouve le bureau où Foscari a peut-être reçu les avatars, une salle de conférences et un grand salon. Si on arrive à surmonter les protections du programme, on peut accéder à ses comptes (jets Raisonnement/ Informatique/-6). Il reçoit parfois d'énormes sommes en argent liquide — et fait des retraits tout aussi considérables. Il a un prétexte en or : les casinos. Son carnet d'adresses renferme les coordonnées de tout le gratin de la ville, y compris les autres « enrichis ». Tous ont droit à une petite biographie, sauf la famille Rusconi (l'une des deux familles de concessionnaires) — il y a juste leurs coordonnées.

Enfin, le second étage est dévolu à la vie privée. Entre autres merveilles, il abrite une beauté rousse d'une vingtaine d'années, qui est son principal divertissement. Elle se nomme Carla et ne se prive nullement de distractions. Elle sort au moins deux ou trois soirs par semaine et court les fêtes. Elle a peu à dire sur son protecteur. Si les avatars sont assez bêtes pour essayer de l'utiliser comme moyen de pression, il la laissera froidement tomber.

Foscari mène une vie très régulière. Il sort peu. De temps à autre (tout au plus une fois par semaine), il enfille une tenue de carnaval luxueuse (une sorte d'ample robe violette et or, avec un masque-heaume noir et rouge) et se mêle à la fête. Il va généralement dans un casino (le Chiselli) et joue jusqu'aux environs de minuit. Ensuite, il se rend aux toilettes et change de costume. Il lui suffit d'enlever sa robe ample et de garder le Pierrot très ajusté qu'il porte en dessous. Il fait un paquet de l'autre costume et le donne à garder au robot du vestiaire. Ce dernier ne demandera pas mieux que de le montrer aux avatars si ils formulent correctement leur question — ce qui est une autre histoire. Il se rend ensuite à pied jusqu'au repaire des casseurs.

Pour la petite histoire, ce robot est un des rares exemplaires d'essais humanoïdes presque réussis. Son tronc et son visage ont été modélisés selon un modèle colosse (à peu près 2,20 m de haut) mais il roule sur des chenilles. Un O.M.O.S. est dissimulé dans son torse et il parle avec un léger accent anglais affecté.

Giuseppe Foscari

Profil intellectuel

Talents type Citadin + Droit 6 + Déguisement 4+
 Evaluation 10 + Jeux 7 + Conduite 6 + Natation 5 + Navigation 7 + Informatique 7 + Religion 4.
 Psis : seuils à 12.

Les casseurs

Ils se sont installés dans les ruines de l'ancien port, inutile depuis la création du barrage. Les installations ont été désaffectées, et on a parlé de les transformer — et le temps a passé sans que le projet aboutisse. Aujourd'hui, la zone est un labyrinthe d'entrepôts à moitié pleins d'eau, de grues rouillées. Inhabité sauf par quelques squatters prêts à se battre contre les rats. Pour le bon peuple de Venise, ce quartier est le « nouveau ghetto », dangereux la nuit.

Aux avatars de ne pas perdre leur gibier là dedans. Il reste quelques entrepôts habités de crève-la-faim, de délinquants en cavale et d'asociaux irrécupérables. La plupart ne sont pas assez dangereux pour que le Conseil se préoccupe de nettoyer le quartier, mais on trouve de loin en loin quelques spécimens dangereux... comme ceux que Foscari est en train de visiter.

Néanmoins, si vous voulez compliquer un peu la tâche des avatars, vous pouvez décider qu'il y a quelques bandes organisées, qui cherchent à se faire payer un « droit de passage ».

Le Pierrot pénètre dans une cour surélevée — et à peu près à sec. Ses protégés l'y attendent. Il sont une vingtaine. La plupart ont entre vingt et trente ans, sauf leur chef, un colosse moustachu qui est « entre deux âges », et sans doute pas très loin de se mettre à vieillir (environ 85 ans). La moitié sont des désaxés légers, pour qui les Compagnons sont une cible comme une autre, et le reste de fous furieux qui les haïssent vraiment de toutes leurs frustes cervelles.

Si les avatars arrivent à les surveiller sans se faire prendre (il y a deux guetteurs dissimulés), ils entendent la conversation. Foscari et le chef parlent espagnol. S'ils peuvent traduire, ils auront quelques éléments — comment la bande va se mêler aux manifestants sur la place Saint-Marc, comment ils vont créer l'incident, comment ils vont attaquer l'abbaye en profitant de la confusion... Foscari repart, escorté à tout hasard par deux gorilles qui le protègent jusqu'à la sortie du ghetto.

Le gang retourne « chez lui » — un ex-immeuble de bureaux. Ils sont installés au dixième et dernier étage. Ils ne maintiennent pas une discipline aussi serrée que le souhaite leur chef. Il n'y a que 40% de chances qu'il y ait un guetteur. Ils ne sortent pratiquement pas, sauf la nuit, pour bomber des slogans anti Compagnons sur les murs. Ils cherchent à recruter d'autres personnes. On voit parfois d'autres chefs de bande leur rendre visite en compagnie de leurs principaux lieutenants. La procédure est toujours la même : fouille, confiscation des jouets dangereux, yeux bandés, puis parcours à travers d'interminables corridors jusqu'au Chef.

Celui-ci n'est pas vénitien, même s'il parle l'italien sans accent (comme l'espagnol, l'anglais, le français et l'arabe, d'ailleurs). C'est Juan Argaso un mercenaire professionnel. Un renégat Ares Protectiva. Il a travaillé pour une foule de tyrans locaux avant qu'on lui confie ce job. Il est très difficile à faire parler. Il n'est même pas corrompible. En fait, le plus simple serait de provoquer son arrestation et de s'arranger avec les Inquisiteurs pour assister à l'interrogatoire (réflexion faite, ce n'est pas si simple...).

Il travaille pour une petite république sud-américaine, Belmopan (actuellement capitale du Belize [authentique]). Elle possède une vaste lagune et concurrence sérieusement Venise sur le marché des algues alimentaires. Il affirme travailler seul. Poussé dans ses derniers retranchements, il reconnaît être venu en compagnie d'une douzaine de camarades. Il ignore où ils sont actuellement.

Il suffit de prévenir la police pour le neutraliser, lui et ses voyous. Si leur plan se déroule comme prévu, la manifestation tournera à l'émeute. L'abbaye sera investie et incendiée avant que les forces de l'ordre (en l'occurrence un détachement Ares Protectiva avec gaz lacrymogènes et canons à eau) ne disperse les manifestants. Quelques Compagnons auront été tués et les dégâts matériels seront suffisamment importants pour que Joao Ceù puisse plaider en faveur d'un déménagement.

Juan Argaso

Profil chef

Talents type Ares-Policier

Armes : Pistolet, pistolet mitrailleur, grenade.

Psis : Action 6 (Influence), Intuition 11, Altération 8.

Luigi, Rudi, Pasculae, Berto, Ornella et quelques autres : ses « hommes » de main.

Profil Fluet, talents Citadin

Armes : Pistolet, Barre de fer (comme masse), cocktail molotov (comme grenade).

N'hésitez pas à les individualiser — à leur donner des pouvoirs psis et des compétences sortant un peu de l'ordinaire.



LE CLAN RUSCONI

Avec Foscarì, c'est cette famille de concessionnaires qui a le plus profité des altérations du tirage.

La ferme

Située dans la lagune, à une vingtaine de kilomètres de Venise, à la limite des secteurs S-OS et S-ON. Le paysage est étrange, et plutôt lugubre à côté des merveilles de la ville : une interminable étendue d'eau, où se reflète leur hovercraft-gondole, coupée de loin en loin par des plaques de boue noirâtre. Seule attraction : d'immenses colonies de goélands noir, qui nichent ici le temps de la reproduction. Conséquence : de gigantesques tas de guano qui, sous le chaud soleil de l'après-midi, répandent une odeur plutôt déplaisante. Des machines biscornues s'affairent à le récolter : c'est un engrais naturel très efficace.

D'une certaine manière, le paysage est beau. Pas de la beauté affectée de Venise, mais d'une beauté sincère. C'est en tout cas l'impression qu'il laisse à ceux qui sont un peu accordés à ce micro-monde.

La «ferme» n'a que peu de rapports avec ce à quoi les avatars s'attendaient. Il s'agit d'un palazzo pseudo-XVe siècle construit sur pilotis. Le sol autour est relativement ferme, suffisamment pour qu'on y ait construit quelques bâtiments utilitaires (atelier d'entretien pour les ramasseuses d'algues, entrepôt et chaîne de conditionnement). Le palais est curieusement «en hauteur» : cinq étages, et trois fenêtres en façade. La raison est toute simple : il faut occuper le moins de terrain cultivable possible.

Un laquais en livrée accueille les visiteurs à l'entrée de l'ascenseur (situé dans le pilier nord) et les conduit dans le salon d'apparat, qui occupe tout le premier niveau. Il est presque aussi luxueux qu'un intérieur vénitien urbain. On les y abandonne... Leur hôtesse les examine à travers une glace sans tain (repérable sur un jet de Perception au niveau 1).

Dona Rusconi dirige le clan. C'est une femme superbe, comme

toutes les Vénitiennes (une rumeur veut qu'on tue les laides à la naissance. Ce n'est pas nécessaire, elles embellissent rapidement). Elle s'habille «simplement» — une robe blanche à crinoline et un loup doré. Elle est aimable, mais pressé. Elle affirme n'être en rien concernée par ce que leur raconte les avatars. Elle est certaine qu'aucun de ses frères-époux n'aurait pu monter une combinaison pareille sans qu'elle le sache. Elle refuse de les laisser approcher les membres mâles de sa famille (et notamment Nono), qui sont, paraît-il, dispersés aux quatre coins de la lagune, en train de reconnaître les concessions que le Boulïer leur a attribué.

Une perquisition discrète est difficile à faire. Les environs de la propriété sont gardés par deux crapauds des marais (une espèce qui a muté jusqu'à un gigantisme angoissant et une intelligence canine). On les a habitués à se nourrir de charogne, mais ils restent friands de moustiques. Et les moustiques sont friands d'avatars noctambules et cambrioleurs...

Si par hasard, ils s'aventurent dans les locaux techniques (où il n'y a rien à voir), vous tenez une belle occasion de placer un vieux gag qui marche toujours : le combat à mains nues contre un valet de ferme herculéen — de préférence sur le tapis roulant de la trieuse d'algues, ou dans tout autre lieu dangereux au choix.

Dans l'habitation, une quantité d'objets d'art et quelques personnes mal équipées pour se défendre contre une agression (vieux majordome, cuisinière, etc.) Si par hasard les avatars se font prendre, Dona Rusconi décidera de les convertir en engrais... S'ils peuvent consulter les mémoires de l'ordinateur, ils trouveront le plan des concessions de la famille. Ils en possèdent près d'une centaine en tant que propriétaires. Le Boulïer leur a concédé l'exploitation de 234 pour cette année, dont une centaine en «parts bradées». Une seule est actuellement en activité — commencer à travailler sur une concession avant l'ouverture du barrage est difficile, mais pas interdit. Il s'agit de la parcelle N-ES-1682.

Dona Rusconi n'est pas femme à laisser des curieux fouiner autour de ses affaires sans réagir. Elle chargera quelques-uns de ses valets d'épier les avatars. Si par hasard ils font quelque chose d'illégal, elle les dénoncera. Si elle peut, elle leur concoctera un «accident». Quelques suggestions :

- un fêtard ivre bouscule un avatar. Il l'égratigne au passage avec un ornement de son costume... imprégné de Deadly-3/uni.
- la gondole des avatars est coincée entre deux grosses vedettes qui tentent de l'écraser.
- un cadeau empoisonné/colis piège Un paquet avec la carte d'un intervenant en qui ils ont confiance...
- etc, etc.

Dona Rusconi

Profil type fluët + Charisme 11
Talents type Paysan + Gestion 10.
Psis : Intuition 10, Action 5 (Floculation), Altération 11.

La concession N-ES-1682

A deux pas du barrage, une parcelle de terrain à moitié sortie de terre. Il y a un îlot de vase où dorment les travailleurs et une «rizière» encore immergée sous trois mètres d'eau.

Une douzaine de personnes y travaillent. C'est beaucoup trop. D'autant plus qu'en les observant, on se rend compte qu'ils ne font

Crapaud des marais					
Force	9	Instinct	9		
Contact	8				
Agilité	8	Perception	9		
Constitution	10	Attrait	3		
Att. gueule	10	Chasse	10	Camouflage	10
Att. membre	6	Traque	7	Discrétion	10
Déplacement	5	Séduction	1	Apprendre	2
Pts de vie, dégâts et protection					
Pattes avant: LLSGG		Gueule: 2d3 (tranchant)			
Pattes arrière: LLLSSGG		Pattes: 1d4 (contondant)			
Tête: LLLSG					
Corps: LSSSSG		Protection: 1 ess et 1 vie.			

rien. Les « ouvriers » sont tous basanés, barbus et bourrés de Bi — rien que les emballages de Bi avec les notices en espagnol suffiraient à les trahir. Ils se sentent à l'abri, mais ne négligent pas les précautions élémentaires. Par exemple surveiller la lagune. Ils disposent d'un aéroglisseur rapide. Ils n'hésiteront pas à pourchasser et à tuer les indiscrets. Ils cesseront quand même la poursuite en entrant dans les zones habitées. N'oubliez pas de rendre la chasse divertissante, avec des gondoles qui viennent se mettre devant, des bancs de vase surnois à moitié émergés (qui ne gênent pas les hydroglisseurs), et si les avatars sont dans une situation réellement désespérée, une patrouille de police.

Si on arrive à visiter la concession sans éveiller les soupçons (il suffit d'un peu de culot: « Bonjour! Nous sommes... euh les inspecteurs du Bureau de l'Agronomie »), ils seront chaperonnés par un colosse (For 11) au sourire inquiétant. Ils pourront rencontrer Nono Rusconi, qui gère théoriquement la concession. C'est un petit homme au visage chafouin, qui porte un masque noir mal ajusté. La seule idée de rencontrer des étrangers maintenant le plonge dans l'angoisse: il sue, bégaye...

Il y a une petite cabane (trois pièces pour loger treize personnes). L'une des chambres est pleine de caisses métalliques solidement fermées. Elles portent l'inscription « engrais ». Il s'agit d'explosifs.

Toute l'équipe est calme en surface. En situation de crise, ils deviennent encore plus calmes... et se métamorphosent en tueurs impitoyables. Par contre, Rusconi est un couard.

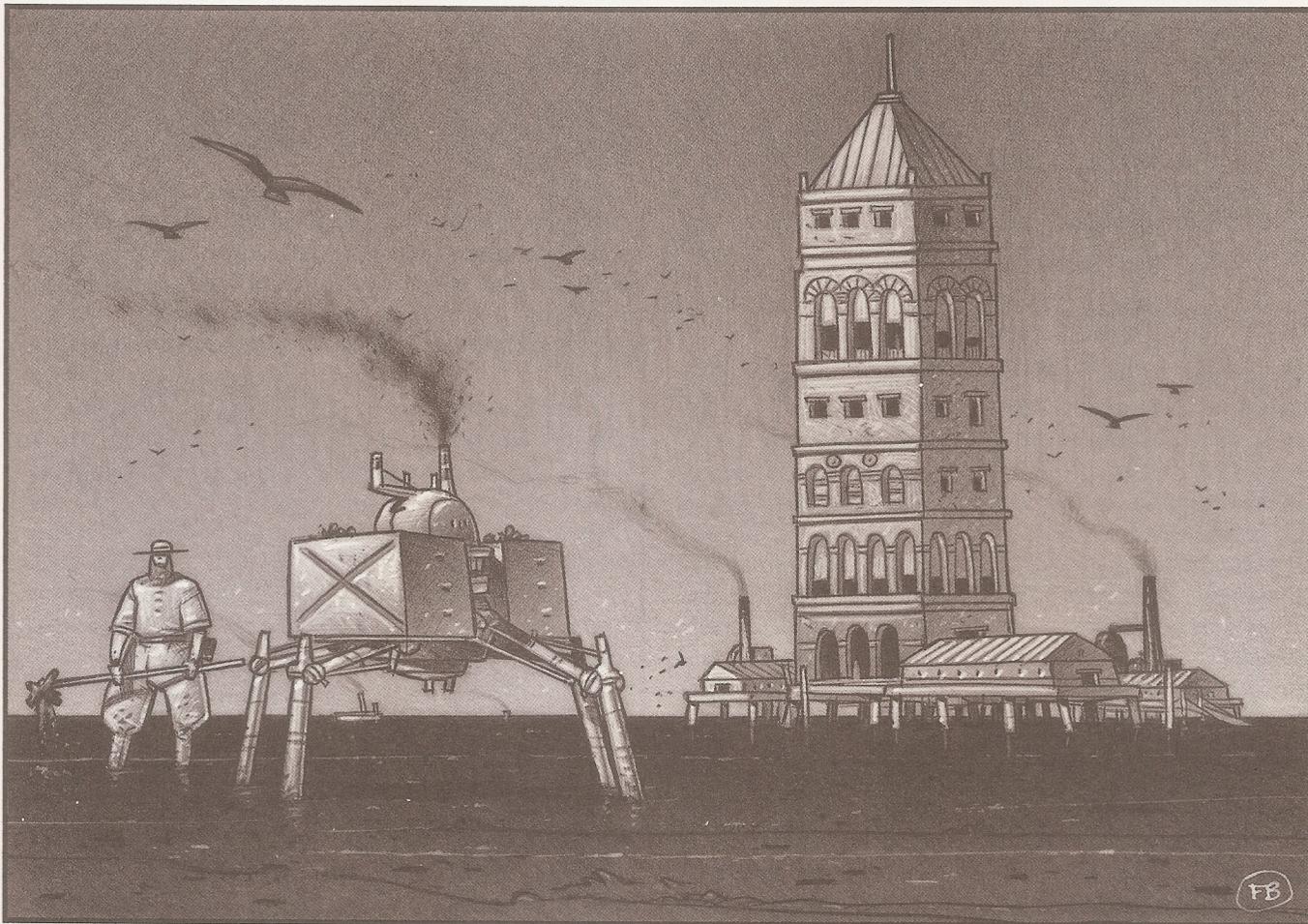
Ce ne sont pas des fanatiques. Ils chercheront toujours un moyen de fuir face à un ennemi plus nombreux. S'ils sont réellement coincés, ils se rendront (n'empêche, la prise de l'îlot risque de tuer pas mal de soldats Ares Protectiva). Ils connaissent mal la situation politique de Venise, et pourraient être bluffés (sur le thème « votre

employeur vous a lâché. La police est en route »). Capturés, ils nient. Evidemment, ils n'ont aucune chance face à des méthodes d'investigation aussi poussées que celles des Inquisiteurs. Ils ne savent pas grand-chose. On les a engagé dans leur pays, à Belmopan. Ils pensent qu'un politicien vénitien puissant est derrière tout cela. « On » leur a épargné les formalités douanières, et leurs explosifs viennent des stocks militaires vénitiens. Ils avaient pour instructions de se présenter à Dona Rusconi, qui devait les cacher (Dona Rusconi reconnaît les faits, et affirme tenir ses ordres du Joueur. On tourne en rond.) Nono avancera pour se justifier qu'il ne savait pas de quoi il s'agissait. C'est sa femme qui lui a dit de s'occuper de cette concession, et elle ne peut pas se tromper.

Leur plan est simple: déguisés en Compagnons, se mêler à la foule de gondoles lors de la cérémonie de clôture. Prendre pied sur le barrage. L'un d'eux abattra le doge avec un fusil laser à une seule charge (un ajout qu'on leur a demandé à la dernière minute). Pendant ce temps, les autres neutralisent les gardes sans trop les abîmer, placent les charges, s'éloignent en profitant de la confusion et font sauter le barrage. Ils ont chronométré: lors de l'entraînement, à Belmopan, toute l'opération leur prenait trois minutes et demi.

Les saboteurs: Antonio, José, Fernando, Miguel, Alfonso, Fidel

Mercenaires professionnels et terroristes d'occasion.
 Profil chef
 Talents type Ares-Policier
 Armes: Pistolet, pistolet mitrailleur, grenade.



POLITIQUE

Andrea Maynotti

Les avatars pourront tomber sur ce nom en examinant les tirages du Boulier. Corona n'a pas pu résister à l'idée de léser son vieil ennemi politique. De plus, en cas de « succession », il est persuadé que le fait d'avoir eu de la malchance peut impressionner défavorablement le Conseil. Il n'a reçu que des concessions éloignées les unes des autres et chères à exploiter.

Maynotti est un membre du Grand Conseil, influent, aimé de tous, proche du doge (au point de pouvoir faire figure de « dauphin » en cas de crise de succession), mécène, ami des Compagnons...

Son palais donne sur le Grand Canal. Il recevra amicalement les avatars pour peu qu'ils lui donnent un prétexte plausible. S'ils n'ont pas de preuves formelles à l'appui de leurs allégations, il les éconduira. Sinon, il les prendra et leur annoncera l'ouverture d'une enquête. Il est membre du Conseil des Dix et soulèvera le sujet lors de leur prochaine réunion. L'enquête démarrera, mais une fois encore, les délais sont trop courts... Quelques jours avant la cérémonie de Clôture, Corona (de plus en plus paranoïaque) le fera assassiner — pour éliminer un rival possible.

Le « suicide » d'un personnage de cette envergure fera beaucoup de bruit. Les faits sont les suivants : Maynotti assistait à une réception donnée par le Marquis Corona. Il paraissait soucieux et est rentré tôt. Le lendemain, sa femme l'a trouvé mort dans son bureau, victime d'un cocktail de Tri et de Deadly-3 associé à un somnifère puissant. Griffonné sur une feuille près de lui « Je n'en puis plus. Adieu ». Raison avancée : le dernier tirage du Boulier lui avait fait perdre une fortune, prétexte bien faible puisque les types d'algues sur les concessions ne seront connus que d'ici un mois.

En fait, Corona a glissé un calmant dans la boisson de Maynotti. De quoi l'abrutir un peu. Les tueurs l'attendaient chez lui. Ce n'est pas un crime parfait. A cause d'un détail idiot qui ruine toute la mise en scène : les assassins ont oublié de laisser l'emballage de la capsule de Deadly-3. Les enquêteurs officiels garderont ce détail secret, mais il est toujours possible que ce soient les avatars qui découvrent le corps... ou qu'ils fassent parler le personnel.

Le Conseil des Dix

Enquêter sur les Dix est une gageure difficile. C'est un excellent moyen de se faire assassiner. Tous sont parfaitement intègres, à part Corona.

Le doge

A moins qu'ils ne se soient déjà signalés à son attention auparavant (par exemple lors du tirage du Boulier en faisant « annuler » l'action de Renzo), les avatars n'ont aucune chance d'obtenir une audience. Si par hasard ils y parvenaient, ils auront le privilège de converser avec Orfeo par un canal TV privé. Le doge est dans ses appartements privés — une suite de chambres stériles, meublées au minimum mais splendidement décorées. Les murs sont ornées de fresques néo-XVIIe par les plus grands artistes contemporains. Ils sont couverts de plastique. La pièce est en fait une grande bulle stérile.

Orfeo n'est pas le genre de personne à prendre à la légère les histoires de complot et de trahison. Mais ce n'est pas non plus le genre de personne à réagir précipitamment. Il se contentera de demander

aux Inquisiteurs d'activer l'enquête et triplera les consignes de sécurité. Pas question qu'il renonce à apparaître en public le jour de la Clôture. Si les avatars arrivent avec un dossier particulièrement solide, il est possible qu'il leur confie la suite de l'enquête, parallèlement aux Inquisiteurs (des fois qu'ils trahiraient, eux aussi). L'étendue des pouvoirs de police donnés aux avatars est laissé à votre discrétion.

L'Ares Protectiva

Le responsable A.P. de Venise, Idolo Pichionni, ne fera pas trop de difficultés pour recevoir les avatars. Il leur prêtera une oreille attentive. La guilde a déjà commencé son enquête, sans rien communiquer à personne et surtout pas aux avatars (à moins qu'ils ne se soient fait des amis au sein de la guilde?). Bien sûr, cette enquête se fait de façon parallèle à celles des forces de polices de Venise, y compris celles officielles de l'A.P.

Quarante huit heures après l'arrestation des terroristes, ils pourront dire qu'ils venaient de Belmopan. Ils avaient pour mission de saboter la récolte d'algue de cette année. Quelques semaines après, un coup d'état « en douceur », soutenu par l'A.P., aura lieu là-bas... A partir de la certitude des terroristes d'être soutenus par quelqu'un de puissant, ils pourront remonter jusqu'au Marquis Corona... Juste à temps, pour doubler les avatars si ceux-ci sont déficients.

Le Belmopan

Pour acheter les terroristes, Orlando Corona a corrompu (ce n'était pas difficile) deux très hauts généraux du Belmopan : Pablo Chino et Manuel Uriego. Leurs comptes ont été directement approvisionnés, dans une petite banque secondaire. C'est grâce à l'appui de l'I.C.E. (en échange de futurs accords commerciaux) que les rebelles (présentés « fortuitement » par l'Ares Protectiva) font bloquer tous les comptes secondaires. Si par hasard on remonte aux généraux, il sera impossible de leur faire dire l'identité de leur commanditaire, ils n'en savent rien.



LE MARQUIS CORONA

C'est un individu de la même pointure que Maynotti. Ses déclarations politiques sont peut-être un peu plus « neutres » et il est sans doute moins proche du doge. A la limite, il est même quasiment insignifiant de neutralité (un vrai centriste). Si les avatars le sondent à propos de la mort de Maynotti, il est navré, mais il n'a rien à dire — il y avait trois cent invités à la réception... Ah, un détail qui intéressera sans doute les joueurs : il est tout petit. Pas plus d'un mètre soixante...

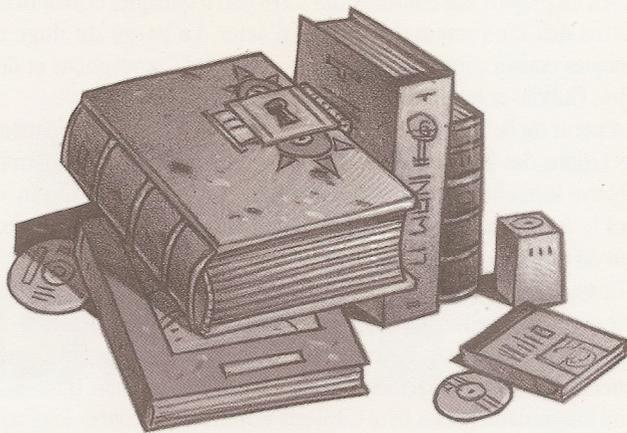
S'ils prennent le temps de fouiller dans son passé politique, les avatars pourront trouver une anomalie : il a assisté aux obsèques de Francesco Torelli. Ce dernier était un agitateur, un fanatique (en tout cas, on a réussi à le faire passer pour tel). Ce gondolier était devenu en quelques semaines une figure publique en prêchant des transformations radicales dans le mode de vie vénitien : retour à la nature, il faut accepter l'eau montante, ne plus avoir les deux saisons, se séparer de l'industrie des algues. Il fut assassiné par un disciple après quelques mois de prédication. Certaines personnes bien informées prétendent que le doge était derrière ce meurtre.



Le palazzo de Corona est vide la plupart du temps — il passe énormément de temps à l'extérieur. Son bureau contient une quantité incroyable d'excitants en tous genre — y compris un mélange Tri-café. Dans une cachette remarquablement dissimulée (une réussite Très Bonne sur un jet de Perception/Camouflage), on finit par découvrir un paquet de notes et un enregistrements. A condition bien sûr de ne pas s'être fait prendre par les domestiques...

L'enregistrement est un compte rendu sous hypnose de certains de ses rêves. Si vous avez le temps, enregistrez une cassette ou vous délirez pendant une dizaine de minutes, d'une voix extatique. Il n'y a rien de cohérent à en tirer. Il peut rester pendant plusieurs phrases sur la splendeur d'une statue... Les avatars finiront quand même par en retirer l'impression de quelque chose de surhumainement beau, d'immense et d'étranger à ce monde. Il ne parle pas du tout des habitants.

Les documents sont une sortie imprimante (pas compromettant. Il aura beau jeu de crier à la machination). Il s'agit d'un compte rendu du complot, destiné à être publié à titre posthume sous le titre « comment je suis devenu doge ». Ses agents sont désignés par des noms de code, mais tout y est. Il y a là de quoi le faire pendre une centaine de fois. En appendice, il y a un exposé de ses plans une fois qu'il sera devenu doge. Pour résumer, l'industrie des algues sera supprimée. La ville sera asséchée toute l'année. Tout sera axé sur le tourisme. Il parle avec exaltation des changements que cela pourra induire pour la population : « Peut-être en viendront nous à Leur ressembler. Ils sont si beaux ».



Même avec une telle preuve, il sera difficile de le prendre. Il fera l'impossible pour éliminer les gêneurs. Si ses tueurs n'arrivent à rien, il tentera de procéder différemment. Par exemple, un beau matin, les avatars seront interrompus en plein conseil de guerre par un petit bonhomme terne. Son seul trait distinctif est un gros revolver dans la main droite. Il s'excuse poliment de les déranger, et leur explique qu'on l'a chargé de les prier de cesser l'enquête. « On » leur offre un million d'unis et un billet d'avion pour l'endroit de leur choix. S'ils acceptent, ils pourront les retirer à la consigne de l'aéroport. Si on essaye de le cuisiner, il ne sait rien. Il a été recruté sur le Grand Canal par un masque anonyme. Il a été payé d'avance et n'a aucun moyen de le recontacter. Si les avatars se laissent avoir, ils auront une bonne surprise dès qu'ils essayeront de dépenser l'argent : le million vient d'un hold-up — qui a eu lieu à un moment où les avatars n'avaient pas d'alibi. Les voleurs étaient en même nombre que les avatars, et ils ont abattu un gendarme Ares Protectiva de Venise... Ils finiront par se disculper, mais ça peut les bloquer quelques jours au moment crucial. Si Corona se sent réellement en danger, il quittera son palais et ira s'installer dans une petite maison qu'il possède, derrière la Tour de l'Horloge. Il avisera ensuite, en fonction de la réussite de ses plans (qui fonctionnent très bien sans lui). Si le doge meurt, il tentera de prendre le pouvoir. Si tout échoue, il se glissera à l'intérieur de la basilique Saint-Marc, jusqu'à la Porte de Passage.

LA CÉRÉMONIE

Le mercredi 21 mars, les environs du Palais des Doges sont noirs de monde. Comme tous les ans, Pietro Orfeo quitte son palais en grand cortège. La barge ducale, le Bucentaure domine toutes les autres nefes (des gondoles pour la plupart). La plupart sont multicolores. Les guildes et les représentants diplomatiques sont les seuls à avoir le privilège d'avoir des gondoles noires. Toute la flottille se met en branle vers le Lido, glissant gracieusement sur les eaux de la lagune. Tous les bateaux sont chargés à couler de personnages célèbres — tous masqués. Tout le monde s'amuse. Les avatars, en tant que nouveaux membres de l'Ordre, n'ont pas eu de difficultés à obtenir une gondole près du Bucentaure. Ils sont aux premières loges pour voir le doge.

A mi-chemin du Lido, Orfeo apparaît à la proue du Bucentaure et prononce une brève prière — le rituel millénaire qui fait de Venise la « fiancée de la mer ». Le doge est magnifique dans sa robe pourpre — qui dissimule fort bien une combinaison étanche extrêmement légère.

Le rituel accompli, l'escadre se dirige vers le barrage à forces de

rames. La plupart des embarcations s'arrêtent à quelques centaines de mètres des monumentales portes d'acier. La barge du doge et quelques embarcations privilégiées — celles des Compagnons et des autres Guildes notamment, continuent jusqu'au barrage...

A partir de là, le destin de Venise est entre vos mains... En fonction des actions des joueurs, le doge peut mourir, le barrage être détruit, l'abbaye incendiée... Même si ils ont tout laissé passer, le Destin — sous la forme, par exemple, des Inquisiteurs, peut épargner Orfeo. Tout est possible.

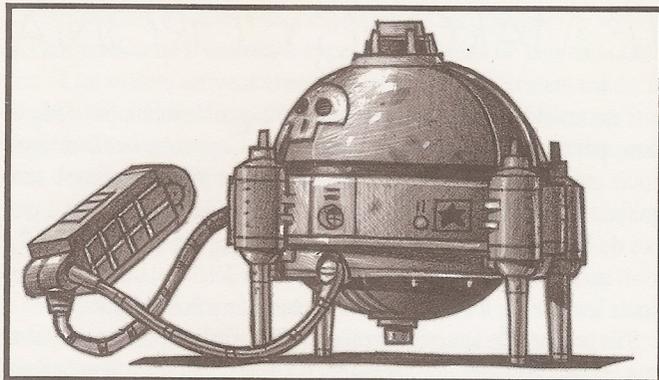
De toute façon, Corona doit parvenir à s'enfuir et à passer de l'Autre Côté si vous souhaitez jouer la suite comme elle est présentée...

A vous aussi de décider des récompenses. Le doge reconnaissant pourrait les décorer, décider de leur verser une pension (modeste, voire insignifiante) et les faire Citoyens vénitiens. Par contre, les Compagnons, tout en appréciant leur comportement, pourrait décider de les éloigner... pas de personnalités trop célèbres, surtout avec des novices récemment recrutés.

POURSUITE

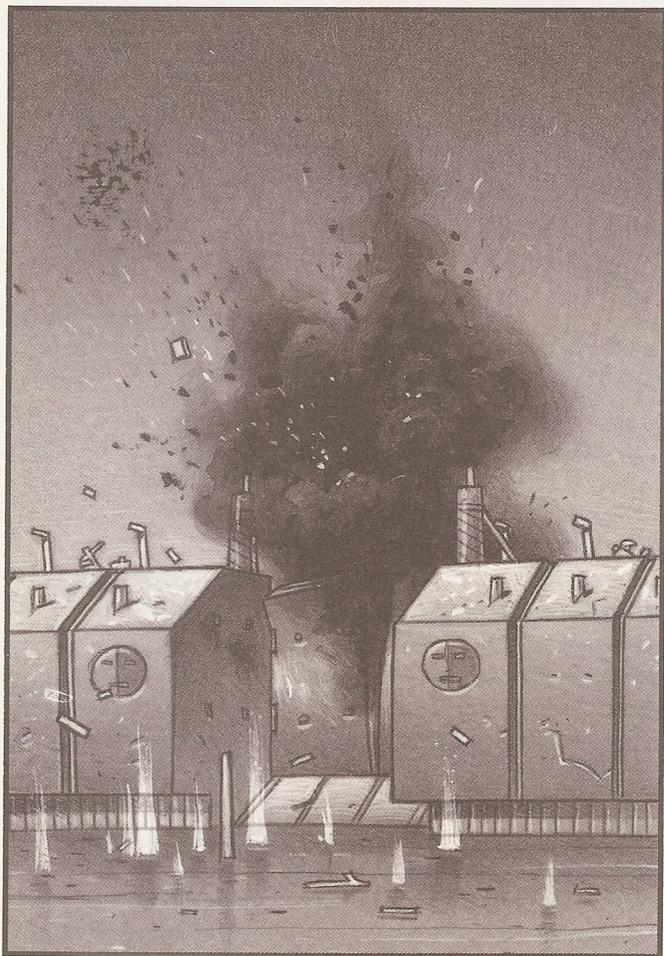
Le doge va mettre la tête de Corona à prix. Pire, il le déclare hors-la-loi. C'est désormais pour tout vénitien un devoir patriotique que de le tuer — ou de le ramener vivant aux Inquisiteurs, ce qui permet de toucher quelques 200 000 ducats de prime.

Si les avatars pensent à aller voir de l'Autre Côté, les Compagnons seraient une excellente source d'information sur le sujet — mais ils restent bouche close. S'ils sont membres de l'Ordre, on ne les dissua-



dera pas de partir et on leur indiquera même l'entrée de la Porte, mais on ne leur dira rien du monde derrière la Porte — à eux de le découvrir par eux-même. S'ils ne sont pas Compagnons, il ne leur reste plus qu'à se débrouiller par pour découvrir le secret de la Porte — sa localisation n'est connue que des principales familles patriciennes, et très peu de gens sont disposés à leur dire ce qu'ils trouveront au delà...

L'entrée est dans la Basilique Saint Marc, dans la nef de gauche, près de la statue de Saint Marc. L'église est occupée tout le jour par des cérémonies religieuses. Il faudra s'y introduire de nuit. L'un des sacristains est disposé à les aider, moyennant quelques ducats. Les avatars ayant muté « verront » la porte comme une sorte de halo ténu, à condition de se concentrer suffisamment. Les autres ne percevront rien, et ne pourront pas passer, de toute façon... Il suffit de fermer les yeux et de faire un pas en avant. La transition est instantanée. Il n'y a pas de sensation de chute, pas de vertige, rien. Ils se retrouvent dans l'obscurité. L'odeur d'encens a disparu pour faire place à celle des vieux tissus — et en dessous, à celle de la mer.



à suivre...

GUIDE DE LA SÉRÉNISSE



De l'autre côté de la Porte

Un immense océan borde un rivage fabuleux et inexploré. Le long du continent croise la Sérénissime, la ville-archipel, issue des rêves d'un amoureux de Venise et du Livre des Merveilles.

Son architecture emprunte au baroque, au gothique vénitien, à l'art chinois et aux Mongols. Tout est soit de matière précieuse, soit orné comme une œuvre d'art. Les îles se déplacent sans cesse, propulsées par des toits-voiles, et pour certains grands édifices comme le Palais, tirées par des baleines.

LA VILLE

Le Palais A

Un monstrueux hybride entre le Palais des Doges et le Palais Impérial de Pékin, plus grand que beaucoup de villes terrestres. Pour une grande part, il est construit en or pur. Il est tiré par une douzaine de baleines blanches, format Moby Dick. Ce sont elles qui décident de la route suivie par la ville. Par un miracle inexplicable, le vent entraîne les autres îles dans la direction qu'elles choisissent de prendre. Toute une partie du Palais est librement ouverte au public. Si les avatars la visitent, décrivez-leur spectacle merveilleux sur spectacle merveilleux, jusqu'à les écœurer complètement. Le Pont d'Argent, qui franchit un canal large de 20 m où poussent des orchidées, marque la frontière. Au delà, les gardes tuent les étrangers — sans sommations. Ils n'ont guère de chances de parvenir entiers jusqu'au Khan...

Les Isles de Verre B

On l'appelle aussi Cité Interdite. Ce n'est pas vrai : elle est seulement dangereuse. C'est ici que résident les Mandarins, qui ont la haute main sur l'administration et la justice. Il y a plusieurs centaines d'îles de toutes tailles, formes et couleurs. Sur la plupart, des palais jaillissent directement de la masse. Tous ne sont pas en verre. Des jets d'Évaluer permettent de repérer des masses colossales d'émeraudes, de rubis...

A peu près au centre de la constellation, une île-jardin qui sert de forum aux Mandarins (et parfois de terrain de chasse, quand ils sont d'humeur à se divertir). C'est un parc chinois, avec des bosquets bis-cornus, des ponts en porcelaine qui enjambent de petits cours d'eau, des pagodes aux toits de tuiles vertes, etc.

Toutes ces îles sont reliées par un réseau complexe de ponts en bois montés sur pivots, qui leur laissent une liberté suffisante pour ne pas rompre quand les îles se déplacent les unes par rapport aux autres. Les Isles ne sont pas reliées aux autres quartiers.

L'Île Caserne C

C'est un bloc de pierre noire presque aussi vaste que le Palais, surmonté d'immenses toits-voiles rouge sang. L'architecture est très sobre. Ici, ça détonne. Il y a des soldats un peu partout. Leurs armures sont sculptées en formes de créatures marines — principalement des hippocampes, des dauphins et de épaulards. Leurs armes sont assez conventionnelles : épées et lances (en corne de narval et autres bestiaux non-terrestres). Leur conduite est celle de tous les soudards bornés, quelque soit leur univers d'origine. Les officiers sont choisis au mérite jusqu'au grade de Petite Excellence Inférieure (qui correspond à peu près à colonel). Les Excellences Supérieures sont nommés par le Palais. Dans la mesure où la charge n'est pas lucrative, on ne nomme que des volontaires, ce qui est une garantie de capacité.

La Caserne quitte parfois le reste de l'archipel — pour des raids le long de la côte. La plupart du temps ils se limitent à terroriser des sauvages hostiles. Ils n'ont jamais été vaincus.

Le Casino D

De loin, il ressemble d'avantage à une arène romaine. C'est le seul casino légal de la ville (il y a des maisons de jeu non-autorisées à tous les coins de rues, ceci dit). Le Khan empoche 50% de tous les bénéfices. Les jeux pratiqués sont d'une complexité déconcertante. Il est difficile d'y comprendre quoique ce soit sans une compétence inférieure à 8 en Jeu. Il jouxte le Marché aux Mercenaires et l'Opéra.

Les résidences bourgeoises E

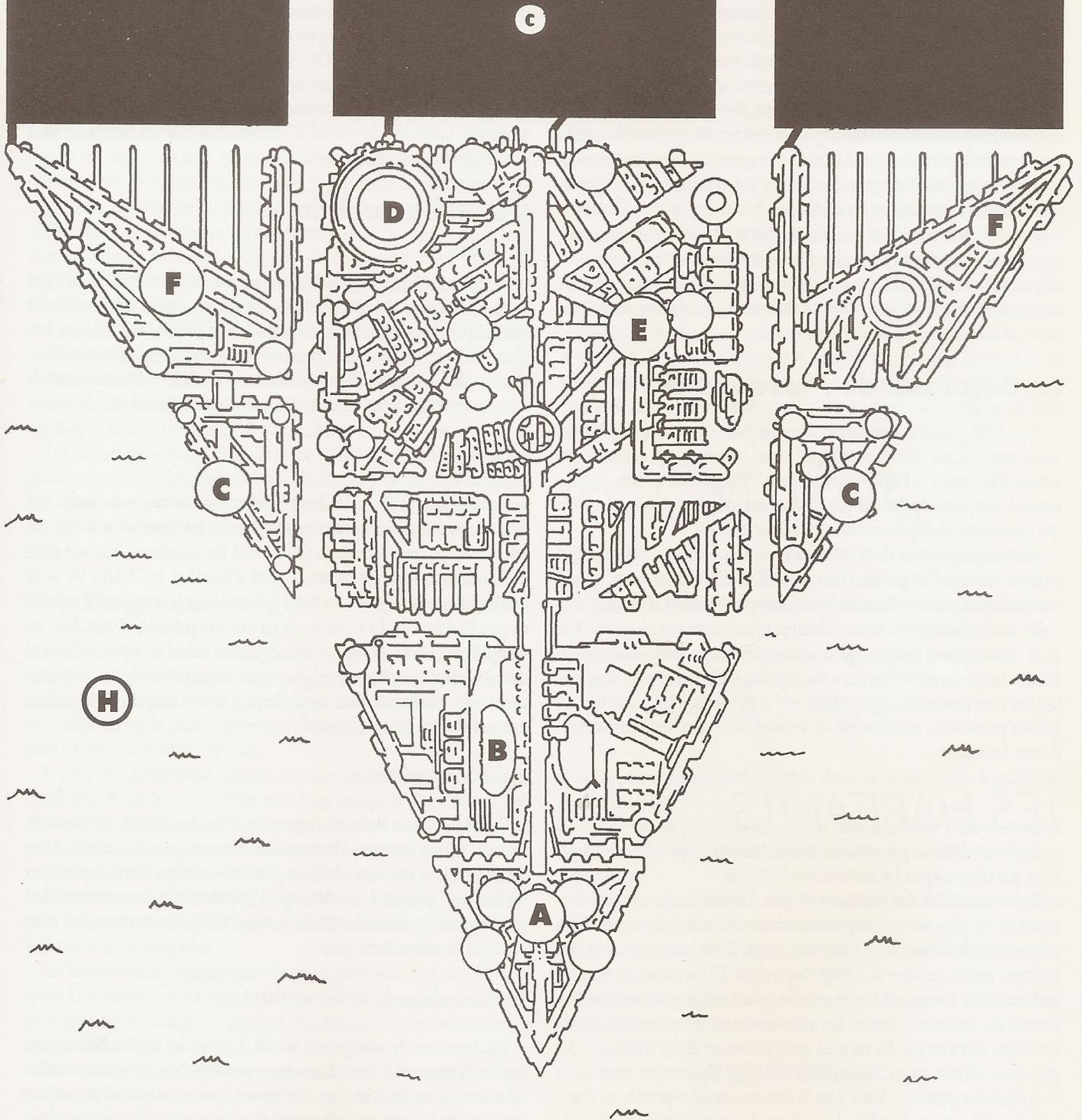
Des blocs de maisons qui dérivent, portées par le vent. C'est ici que l'art des toits-voiles est le plus développé. L'architecture de ces merveilles de bois et de toile est incroyablement complexe. Par endroits, on pense à des ailes de papillon, avec des nervures incroyablement fines qui supportent d'énormes surfaces de tissu. Par comparaison, les palais paraissent ternes. Ils ressemblent beaucoup aux palais de l'autre Venise... Les gondoles aussi sont identiques à leurs équivalents terrestres.

Les flottilles commerçantes F

Un méli-mélo d'îles et de navires. Pour l'essentiel des comptoirs marchands et des entrepôts. Leur superficie varie selon les saisons. Quand il fait beau, certaines partent commercer avec les indigènes de la côte. La plupart des navires sont des galères. La propulsion est assurée par des hommes libres — qui tiennent leur service pour un honneur. Il y a deux flottilles : bâbord et tribord (gauche et droite, pour ceux qui ne sauraient pas). C'est le seul endroit où l'on peut trouver des auberges pour les visiteurs de l'Autre Côté. Citons entre autres, «Le Grand Triton», «l'Eau Libre», «le Palais des Écrevisses». Toutes font aussi maison de jeu et maison de passe. En dehors des clients, il n'y a aucune véritable humaine.

Le quartier artisan G

Il est difficile de parler de «quartier» tant les conditions d'existence qui y règnent varient. Le principe est simple : plus on s'approche du centre de la ville, plus la vie y est agréable. Les Mille Guildes ont toutes leur siège sur la périphérie. On exagère à peine en parlant de Mille Guildes : toutes les activités de la ville sont soumises au contrôle



de l'une d'elles. Il y a ainsi une Guilde des Pêcheurs (subdivisées en autant de sous-guildes qu'il y a d'espèces de poissons pêchées. En dehors des marcopolos — voir plus loin, personne n'en mange, mais on utilise leur peau et leurs arêtes), une très officielle Guilde des Empoisonneurs, une Guilde des Spadassins, une Guilde des Valets de Voilure (les domestiques spécialisés qui manœuvrent les toits-voiles), et ainsi de suite. Leurs bureaux ressemblent à tout et n'importe quoi : bureaux splendides à faire pâlir d'envie une banque suisse ou caverne à demi-immersée...

Les artisans proprement dit exercent leur art à domicile ou dans de grands pontons-usines (de plus en plus fréquent au fur et à mesure que l'on s'éloigne du centre). Espérons que les avatars ne s'éloigneront pas trop. Il y a des coins où l'on n'a jamais vu d'humain et on les prendra pour une sorte de poisson à deux pattes — chassable, par conséquent.

Chaque Guilde a son petit territoire et le défend contre les empiétements des autres. Comme il y a de nombreux chevauchements de compétences entre guildes, le quartier évoque par certains côtés le Chicago des années 20... Le déplacement des galères est assuré par des esclaves venus du continent ou par des artisans qui remboursent ainsi une dette d'honneur ou de jeu — ce genre de dettes se transmet de générations en générations, et il n'est pas rare de voir des petits-enfants devoir rembourser les dettes de leurs quatre grands-parents.

Tous les quatre ans, les Guildes élisent un Grand Maître, qui les représentera auprès du Khan. En général, on élit le Maître d'une petite guilde sans poids politique, ou un Maître retiré. Depuis quelques temps, la tradition est de confier la charge au propriétaire de la Boutique de Masques.

La Boutique de Masques H

Pour finir par le commencement, puisque c'est là que les avatars arriveront... C'est une île plutôt petite qui croise un peu à l'écart des autres. Elle « suit » la Porte — sans jamais s'éloigner de la ville, curieusement. Certains esprits curieux pourraient même supposer c'est elle qui détermine les déplacements de la Sérénissime.

C'est le seul endroit de la ville où l'on puisse trouver des masques — il est bien vu d'en porter. C'est un endroit difficile à trouver quand on vient de la ville — elle semble toujours perdue dans la brume.

De multiples légendes s'attachent au Fabricant des Masques. Les plus raisonnables veulent qu'il soit le chef de la police secrète du Khan, chargé de surveiller les « marcopolos ». Certains, plus imaginatifs (ou plus perceptifs), le soupçonnent d'être un sorcier possédant de grands pouvoirs... ou un agent du Fondateur de la ville, voire le Fondateur lui-même.

LES HABITANTS

Ils vivent dans un perpétuel carnaval, infiniment plus fou et dangereux que celui auquel les avatars sont habitués.

Ils ressemblent à des Vénitiens en grand costumes de carnaval. A y regarder de plus près... on se demande si ces robes amples, dont les plis sont si bizarres, sont bien des robes. Elles bougent selon des rythmes précis, comme si... elles respiraient. Et les masques, s'agit-il réellement de masques ? En les examinant attentivement, on peut être certain du contraire. Toutes ces physionomies baroques, torturées, sont bien des visages. Ils ne sont pas réellement figés, d'ailleurs. Au prix d'un certain effort, ils peuvent distordre légèrement leurs traits — sourire ou grimacer. Mais il ne le font que pour exprimer un changement d'émotion durable. L'absence d'expressions faciales et le

manque d'intonations dans la voix (qui semble venir du cou) ont entraîné la naissance d'un langage gestuel très complexe pour exprimer les émotions. Aucune de leurs attitudes n'est choisie au hasard. Par exemple, la curiosité se trahit par une inclinaison de la tête, combinée avec un geste complexe — mains levées puis ramenées sous la robe. La colère s'exprime par une sorte de gonflement des robes, un peu comme un chat qui ferait le gros dos. La joie par une sorte de tétanie... et ainsi de suite (si vous avez vu la Planète des Singes, inspirez-vous des mimiques de Zira et de Cornelius).

Ils ne se nourrissent pas. Pas physiquement du moins, seulement de sensations. Les Mandarins apprécient la beauté, les marchands et les soldats l'aventure et les artisans le plaisir de créer. Du coup, la mobilité sociale est limitée par les accidents de la génétique. Seuls les enfants qui ressentent les choses comme ceux d'une autre caste sont autorisés à monter. La notion de mariage n'existe pas, sauf au sens de « communauté d'intérêts ». On voit des associations se créer, regroupant de deux à vingt personnes. Elles durent quelques mois ou quelques années... Conséquence de cette fringale d'émotions et de sensations : tout est dramatisé à l'extrême. Même les choses les plus banales sont entourées de mystère.

L'échelle sociale

Le Khan

Sa Sublime Majesté Khoubilai II est un homme dans la force de l'âge, qui a un peu trop le goût des fêtes pour régner avec la même efficacité que ses prédécesseurs. Il laisse son entourage prendre les décisions à sa place. Si le choix fait s'avère mauvais, il fait exécuter le responsable... Depuis plusieurs mois, il paraît bizarrement affaibli. On murmure à la Cour que quelqu'un est en train de l'empoisonner à petit feu.

La Cour

L'entourage du Khan des Sept Mers est un univers bien particulier. Il est composé d'individus issus de toutes les couches sociales. Un beau jour, un émissaire de la Cour vient les chercher... ils sont priés d'abandonner leur vie normale pour s'installer au Palais. Ils ne le quitteront qu'en disgrâce ou mort (généralement, la première précède de peu la seconde). La Cour serait un univers paisible, vivant dans un nuage de roses et d'or... si ce n'était pas un nœud de vipères. Ce petit monde fermé grouille d'intrigues et de corruption. Il y a près d'un millier de courtisans. Tous conduisent à la fois cinq ou six complots contradictoires, sans s'y perdre.

Les Mandarins

Ils forment une sorte d'aristocratie. Pour la plupart, ils sont très vieux... ou en donnent l'impression. Ils sont pour la plupart décadents, cruels et pervers... bref de parfaits « vilains » stéréotypés. Pour les incarner, pensez à un mélange d'Italiens de la Renaissance (Borgias) en tête et de nobles Mélnibonéens (Elric le nécromancien pour ceux qui ne connaissent pas).

Les marchands et les artisans

Relativement dynamiques et sensés. Ce sont les seuls à être ouverts sur l'extérieur, et à considérer les « marcopolos » avec une relative tolérance. Leur trait le plus déplaisant est une attitude de parfaite supériorité vis-à-vis de tout ce qui n'appartient pas à la Sérénissime.

La plupart savent qu'il existe un autre monde, et sont toujours heureux d'accueillir les visiteurs, en particulier les Compagnons, qui ont toujours un riche stock d'anecdotes.

LA VIE QUOTIDIENNE

Pour les marchands, elle est simple : envoyer des éclaireurs sur le continent à la recherche de marchés possibles. En général, ces patrouilleurs se déplacent à dos de dauphins. Dès qu'ils ont trouvé, ils reviennent. En fonction de l'importance de leur trouvaille, le Khan décide d'arrêter ou non la ville — pour quelques semaines ou quelques mois. On trafique quelques temps avec les indigènes. Et on repart dès qu'ils n'ont plus rien à fournir.

Les Mandarins s'amuse. Ils restent généralement dans les limites de leur quartier, et il ne fait pas bon s'y trouver. Dans le dialecte des Mandarins, il n'y a qu'un seul mot pour recouvrir les concepts d'« étranger », « d'esclave » et « d'animal domestique ». Ils s'entre-tient par spadassins interposés. Le jeu (avec au moins la vie comme enjeu) est très populaire également, ainsi que la torture (on a écrit d'innombrables volumes sur le sujet). La principale distraction est la Farandole. Le principe est le suivant : on boucle un palais, un pâté de maison ou tout un quartier, avec des provisions de vins et de nourriture suffisantes pour tout le monde. On fixe une durée à l'issue de laquelle on ouvre les portes... et on compte les survivants. C'est une coutume folklorique de moins en moins pratiquée parce que trop dangereuse. On la remplace de plus en plus par des expéditions de chasse dans les quartier artisans — montés sur des épaulards. Il s'agit de fracasser et de couler un maximum de bateaux et de tuer tous les naufragés de manière élégante. Le fin du fin est de leur faire croire qu'ils sont sauvés, de les repêcher et de les noyer à ce moment là...

Les artisans travaillent. Les riches occupent leurs loisirs à jouer, les pauvres à se défendre contre les rats. Enfin, les créatures qu'on appelle « rats » ici, qui ont une peau lisse à la place de la fourrure et des nageoires embryonnaires. Les dents pointues et l'appétit vorace sont toujours là.

Les Dogmes

La majeure partie des habitants est persuadée d'une vérité toute simple : la Sérénissime règne sur l'univers, point. Les étrangers seront traités par le mépris. Le terme poli pour les désigner est « marcopolo », mais le mot le plus courant est « presque-humain ». Ils doivent se faire recenser en entrant en ville.

Il n'y a pas de véritable religion. Certains révèrent un hypothétique Fondateur. Mais on ne trouvera pas deux habitants d'accord sur son aspect et ses attributs. Les habitants paraissent sereins — ils font de gros efforts pour donner cette impression aux étrangers. En fait, ils sont rongés par l'angoisse face à la remontée du fond. La croisière de la Sérénissime ressemble de plus en plus à une fuite. L'échouage a été évité de justesse à plusieurs reprises. Devant cette situation, deux attitudes se sont développées :

- Les Immobilistes estiment que « le cataclysme lent » est dû à la colère du Fondateur. Il n'y a rien à faire, il convient de se laisser échouer et d'attendre le destin. La plupart des Mandarins appartiennent à cette tendance.
- Les Mobiles qui croient à une origine naturelle. La majorité pensent que le déplacement permanent est une solution suffisante, mais un petit parti est en train de se développer qui préconise de lancer la ville

dans la pleine mer, vers l'inconnu. Les artisans sont majoritaires dans la première tendance, les marchands dans la seconde.

Quelques événements

- Un recruteur cherche des gogos pour participer à une Farandole dans les Isles de Verre. Il présente ça comme des réjouissances gratuites...
- Un spectacle de marionnettes ambulantes. C'est beau, mais difficile à comprendre. Parmi les personnages figurent des « presque-humains » dans les rôles de méchants. Si les avatars restent à regarder, tout s'interrompt et la foule les regarde sans affection...
- Un prêcheur qui explique que le Fondateur va revenir châtier la ville de ses iniquités. A l'en croire, le Châtiment est déjà commencé. Beaucoup de gens l'écoutent, mais plus pour savourer l'intensité de sa foi que par conviction
- Des touristes venant de la Terre ! Même les Compagnons sont dégoûtés par l'attitude des habitants et envisagent avec soulagement le retour au pays.
- Des marchands d'émotions. Une grande tente où l'on peut savourer toutes les émotions principales — souffrance (on fouette un esclave devant eux), plaisir (en profit annexe, la tente fait bordel), etc.
- Roméo et Juliette. Caché dans leur chambre à l'auberge, un couple de masques. Ils ont l'air charmants et très perturbés. Ils racontent aux avatars une histoire d'amour classique, avec une bonne vieille haine entre leurs deux familles. Ils implorent les avatars de les aider. En fait, ce sont des Mandarins qui cherchent à les attirer dans un coupe-gorge. Leurs mensonges n'en sont pas moins archi-cohérents et élaborés.
- Un duel. Personne n'intervient, mais il y a très vite une meute de spectateurs/voyeurs. Si vous avez envie de pousser les avatars à agir, l'un des combattants peut être Compagnon. Les blessés se laissent mourir sur place — l'ultime émotion, la plus délicieuse.

LE CONTINENT

Quoique fassent les avatars, ils n'arriveront jamais jusqu'au Continent. On l'aperçoit parfois de loin, mais tout avatar qui s'en approche voit monter la brume au fur et à mesure. Les habitants de la Sérénissime qui les accompagneraient ne changeraient rien à l'affaire, ils décideraient de rebrousser chemin, à cause des risques de se perdre.

POUVOIRS PSIS

Les pouvoirs psis fonctionnent dans la Sérénissime à quelques exceptions près.

- Les Défenses psis n'existent plus. Tout le monde (Psis compris) à une Résistance uniforme : 3 pour l'Intuition, 4 pour l'Action, 5 pour l'Altération.
- Les habitants n'ont qu'un seul pouvoir à la fois (il existe de très rares exceptions), et seul un sur vingt en possède un.
- Les Annulateurs ne sont pas forcés d'absorber de l'énergie tous les 28 jours.
- Les Mandarins ont leurs pouvoirs psis au niveau 9. Les autres « races » au niveau 6.

BIENVENUE!...

...Résumé: nos aventuriers ont franchi la Porte de Passage.

LE MARCHAND DE MASQUES

Après avoir passé la Porte, les avatars ont atterri dans une sorte de cagibi fermé à clé, juste assez grand pour les contenir tous. Après quelques instants, ils entendent un pas traînant de l'autre côté de la porte. Un monstre leur ouvre. Enfin, un monstre... un petit vieux vouûté, coiffé d'un béret rouge déteint. Il porte un costume fin XIXe siècle. Souvenez-vous que les avatars n'ont quasiment jamais vu de vieillards. Dans un italien teinté d'un léger accent germanique, il leur souhaite la bienvenue « à bord de la Sérénissime ».

La pièce est aussi étrange que leur hôte. Immense, toute en longueur, avec des milliers d'habits de toutes tailles, formes et couleurs suspendu à des cintres, morts et attendant que de nouveaux propriétaires leur prêtent vie... Sur des étagères, des myriades de masques observent la scène de leurs yeux creux et vides. Il n'y a pas de fenêtres. Une vague rumeur à l'arrière plan. De la musique. Sur un jet de Perception/Musique/+2, on peut reconnaître l'air. C'est la *Chanson du vieux marin* tirée du *Vaisseau Fantôme*, l'opéra de Wagner. Sur un résultat Bon, on remarque que le vieillard présente une ressemblance troublante avec Richard Wagner. Et sur un résultat Très Bon, on se souvient que Wagner est mort à Venise...

Le fripier leur propose de leur louer des vêtements et des masques. Il ne demande rien en échange. Les habits que les avatars portaient en arrivant se trouvent proprement emballés dans des malles, et il leur remet des tickets « pour que vous puissiez les récupérer au retour... si vous revenez ». Si les avatars acceptent, laissez-les décrire le costume dont ils ont envie. Le fripier s'écrie « ha oui, j'ai ça », disparaît quelques instants dans les profondeurs de l'entrepôt et revient avec une version embellie et magnifiée de ce que désirait l'avatar. Faites-leur savoir que plus ils seront splendides, plus ils auront de chances de passer inaperçus...

Leur hôte n'est guère bavard sur ce qui se passe en dehors de sa boutique. Il vit isolé, ne sort guère, et affirme ne pas pouvoir les renseigner utilement. Par contre, il est avide de nouvelles de « l'autre monde ». Il se souvient de Corona, mais n'a pas grand chose à dire dessus « un marcopolo de plus, n'est-ce pas ? Je crois me souvenir qu'il a pris un costume vert et or, avec un masque de diable assorti ». Il les prévient aussi qu'ils n'auront guère d'occasions de manger à l'extérieur. S'ils le désirent, il peut leur servir un repas (du poisson grillé).

Dehors, un petit appontement et une barque. Il autorise bien volontiers les avatars à s'en servir « on me la ramène toujours. Laissez-là où vous voulez, elle finira par me revenir ». Le décor est noyé dans la brume. Loin sur la

gauche, on distingue des reflets dorés — sans doute les toits d'une grande cité...

Les jets de Perception/Navigation (pour trouver la route) et de Dextérité/Navigation (pour ne pas chavirer) se font avec un bonus de +2. Ils sont à mi-chemin quand le soleil se lève tout à fait et dissipe les derniers brouillards. Ils longent le Palais du Khan et les Isles de Verre. Le spectacle est éblouissant. Ils peuvent apercevoir les baleines. Dans l'arrière-plan, quelque chose qui ressemble à une immense flotte aux voiles multicolores.

Le marchand de masques

Force	7	Dextérité	9
Réflexes	7	Constitution	6
Raisonnement	12	Stabilité	11
Perception	8	Charisme	11

Talents type Artisan (confection)

Psis : Détection des psis (Intuition), Modifier la destinée (Altération).

PREMIERS CONTACTS

Les premières heures doivent être folles et incompréhensibles. L'apparence et le comportement des habitants est déconcertant. La plupart font mine de ne pas les voir. Les autres les traitent de haut.

Les bâtiments donnent le vertige. Les spectacles, les sons, les odeurs... tout est radicalement étranger à l'expérience des avatars.

A la longue, à force d'explorer les flottilles commerçantes, il finiront par trouver une auberge, « Le Grand Triton ». Enfin... une galère vermoulue convertie en auberge. Les cabines sont petites et sentent le mois. C'est à cause des draps, collés les uns aux autres par des concrétions verdâtres du plus bel effet. Elles présentent au moins un avantage : aucune punaise n'est assez folle pour oser s'installer dans les lits...

Il reste quand même des vestiges d'un luxe ancien. La descente de lit est d'une fourrure épaisse et douce (même si elle est un peu mitée). Les moulures du plafond conservent des traces de dorures — même si la peinture qu'elles encadraient est rongée par l'humidité. Maître Nartonios, leur logeur, est sincèrement navré de l'indigence ambiante, mais comme il leur expliquera, ils ne trouveront pas mieux ailleurs. Toutes les auberges à marcopolos sont ainsi. Il n'y en a d'ailleurs que cinq sur cette flottille. Celles de l'autre côté ne sont pas meilleures...

Nartonios est une bonne source de renseignements sur la ville, à un niveau très terre-à-terre. Il s'efforce de bien traiter les étrangers, mais il



ne peut pas s'empêcher de dissimuler sa répulsion au moment des repas — voir des « presque-humains » bâfrer de charognes cuites, quelle horreur ! Il n'a vu personne qui ressemble à Corona. Le système monétaire de la Sérénissime est très difficilement compréhensible pour les étrangers. Nartonios et la plupart des habitants de la Sérénissime qui doivent traiter avec les marcopolos ont donc pris l'habitude de se faire payer en nature. Ils veulent quelque chose — n'importe quoi — qui leur procure de l'excitation, l'impression de l'aventure (autrement dit qui les nourrisse). Il peut s'agir d'un numéro de cirque, de chansons... Personne n'a encore eu l'idée d'importer les jeux de rôle dans la Sérénissime, mais ils y feraient probablement fureur chez les marchands, les premiers mois tout du moins. Nartonios préfère être payé en histoires. Les nouvelles de leur monde ne le passionnent pas, et il connaît déjà la plupart des contes de fées classiques. Les deux autres marcopolos résidant à l'auberge payent leur écot en racontant respectivement des histoires de super-héros et « Bilbo le Hobbit » (on en est au premier face-à-face entre Smaug et Bilbo). Attention : raconter des « horreurs » risque d'être difficile, les massacres des Mandarins rivalisant en cruauté avec ceux de nos pires dictateurs.

Les deux voyageurs

Un couple de jeunes patriciens qui profitent de leur voyage de noces pour explorer la Sérénissime. Ils sont ravis de rencontrer des « gens normaux ». Ils aiment cette ville, mais n'y comprennent pas grand-chose. La plupart du temps, leurs interprétations de ce qu'ils ont vu se contredisent... Ils sont quand même une bonne source de renseignements, et se proposent pour faciliter les démarches des avatars en les aidant à se faire inscrire au Bureau des Étrangers, et en les présentant à la noblesse de la ville. Attachez-vous à les rendre sympathiques.

— Pietro Lenghi. Vingt-quatre ans, un blanc-bec prosaïque. Particulièrement curieux d'avoir des nouvelles du pays, navré d'avoir manqué la fin du Carnaval et horrifié des nouvelles que lui donnent les avatars.

— Lenora Lenghi. Vingt ans, cheveux blonds vénitien (comme de bien entendu). Une beauté, qui apprécie les costumes collants. Plus intuitive que son mari, a compris plus de choses. Elle s'intéresse aux Compagnons, et si elle apprend que les avatars en font partie, elle les harcèlera de questions sur des points de doctrine.

Pietro Lenghi

Profil type fluet
Talents type Artisan (Aquaculture)
Pas de psis.

Lenora Lenghi

Profil type fluet
Talents type Citadin (comptable)
Psis : Soins des autres.

Le Bureau des Étrangers

C'est une petite île non loin du Casino. Un petit bâtiment mal entretenu (ce doit être le seul de la ville), contenant un petit bureau crasseux et des employés désagréables. En fait, ils traitent les étrangers un peu comme du bétail à marquer : ils leur expliquent par gestes ou il faut aller, leur tendent les documents à remplir — des documents très longs, effroyablement compliqués et pleins de chausse-trappes. Une fois que les avatars ont sué sang et eau dessus, ils les récupèrent, les jettent à la poubelle et leur tendent des permis de séjour tous préparés, valables pour un an... Si les Lenghi accompagnent les avatars, leur assistance se limitera à un soutien moral... Si les avatars sont assez malins pour trouver un biais, ils pourront jeter un coup d'œil sur le registre, où, pour la forme, on conserve les noms des étrangers. Corona n'y figure pas. Il s'est inscrit sous le nom de Bozzo, résidant à l'auberge de la Pieuvre d'Or. Après tout, on peut rêver d'un avatar graphologue ayant mémorisé des échantillons de son écriture...

L'Opéra

Les Lenghi proposeront aux avatars de s'y rendre avec eux. Ils expliquent que c'est une bonne occasion de les présenter à la « haute société » de la ville.

L'Opéra est une grande île qui flotte dans les parages du Casino. La salle est un spectacle au même titre que la scène : jamais les avatars n'ont vu autant d'or et de bijoux répandus sur les « costumes » des spectateurs. On leur montre avec une certaine crainte, le Grand Eunuque, cloîtré dans sa loge grillagée. La pièce tourne autour des intrigues d'un groupe de courtisans. Ils agissent les uns contre les autres selon des modalités difficiles à saisir. Ce qui est par contre certain, c'est que c'est une pièce très morale : tout le monde meurt à la fin, empoisonné ou poignardé, sauf le héros, l'ingénue et le spadassin qu'ils ont engagé pour les débarrasser des autres personnages.

Après le spectacle, les avatars seront présentés à toute une journée de Marquis, de Ducs, de Comtes, et ainsi de suite ad nauseam. Ils ne savent rien de Corona, mais promettent vaguement de s'occuper du problème dès que leurs occupations leur laisseront un moment de loisir. Ils n'en feront rien. Ils raisonnent de la façon suivante : ce Corona est un noble comme nous. Il a tenté d'assassiner son souverain, ce qui est l'un de nos principaux passe-temps. Donc il est presque des nôtres, et il n'est pas question de le livrer à une poignée d'illuminés.

Pendant le spectacle, un test de Perception permet de voir, dans une loge voisine de celle qu'ils occupent, un masque particulièrement splendide qui les lorgne avec insistance. Renseignement pris, il s'agit du Mandarin Yraeä, Président de la Chambre des Divertissements du Khan. Les nobles parlent de lui avec un léger mépris : ce n'est qu'un parvenu de Mandarin qui a été récemment appelé à la Cour.



LE MANDARIN YRAEÄ

Des robes dorées bouillonnantes, d'où émerge un masque blanc en forme de lame. Des yeux dorés qui luisent dans des orbites profondément enfoncées. Une voix profonde et persuasive sort du masque. Dans ses bons moments, il est capable de faire croire n'importe quoi à n'importe qui. En plus de ses fonctions officielles, il a une vie privée assez chargée, et beaucoup de goût pour le changement. Suffisamment pour apprécier une «presqu'humaine» de temps en temps. S'il y a une femme parmi les avatars, c'est elle qui attirera son attention. Sinon ce douteux honneur sera réservé à Lenora.

Il commencera à faire une «cour pressante» à l'élue de son cœur. Entre autres choses, cela entraînera le débarquement à l'auberge d'une bande d'ouvriers qui viendront remettre l'endroit en état — tout sera repeint, la décoration refaites et ainsi de suite à la grande satisfaction de l'Honorable Nartonios... ainsi qu'à son parfait ébahissement.

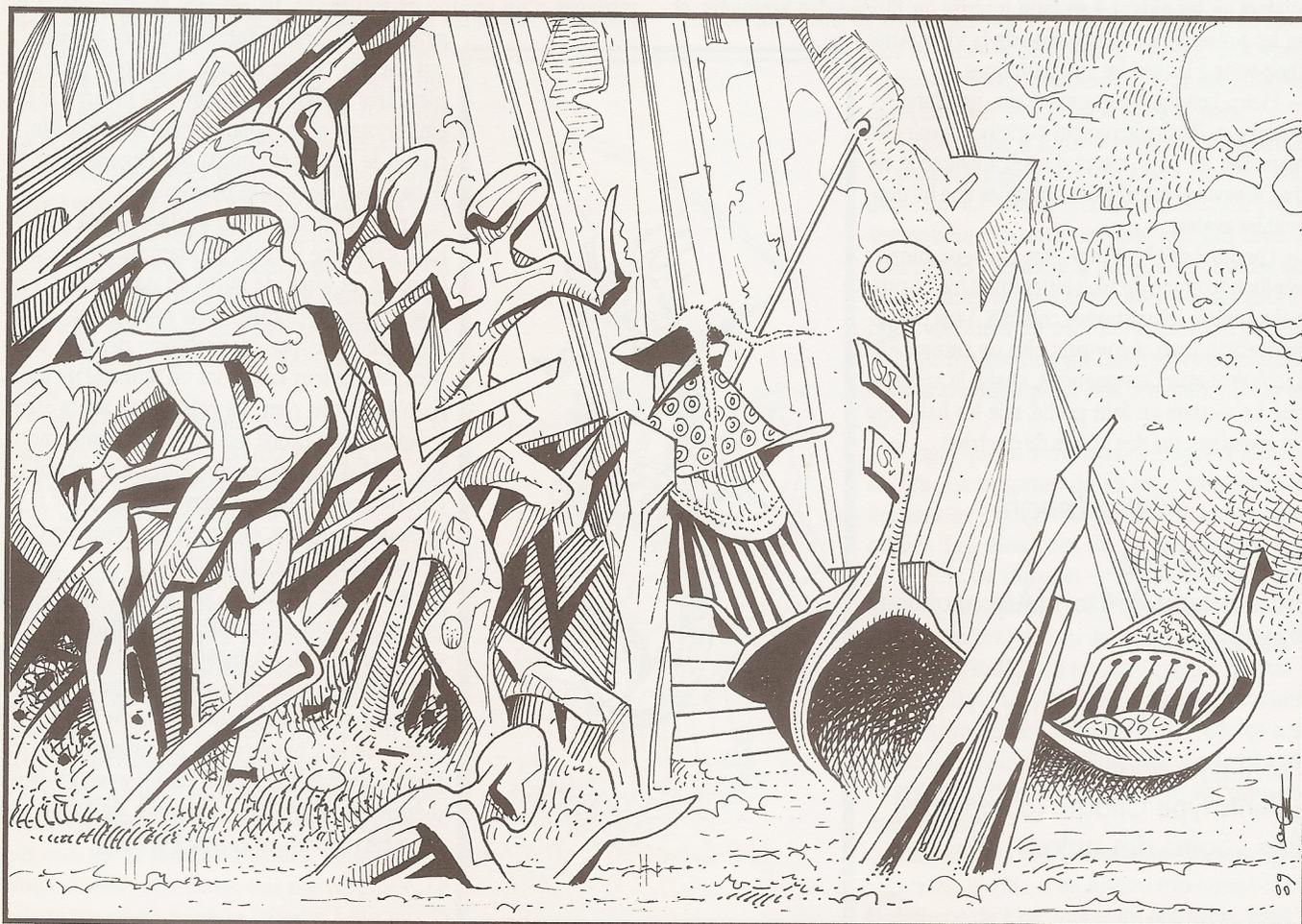
Puis Yraeä se déplacera lui-même, avec un plein chargement de bijoux. Il tentera de la persuader de le suivre. Et pour finir, si tout cela ne suffit pas, il la fera enlever. Céder en espérant l'utiliser pour retrouver Corona est un calcul risqué. L'heureuse élue sera cloîtrée dans un harem pendant quelques semaines et en sortira morte, par une trappe donnant sur la mer. Elle n'aura pas eu beaucoup d'occasions de discuter politique et recherche de personnes disparues avec lui...

Remonter jusqu'à lui après un enlèvement sera dérisoirement facile. Il s'est adressé à la Guilde des Spadassins, dont les kidnap-

peurs ont fait un travail tout à fait professionnel. Les agents de la Guilde ont coutume d'être discrets à propos de leurs clients, mais quelques faveurs bien placées pourraient délier des langues... A vous de décider de la nature exacte des «faveurs». Il pourrait par exemple s'agir d'une mission particulièrement délicate — vol de documents, assassinat d'une personnalité particulièrement en vue. La Guilde part du principe que les marcopolos ne sont pas aussi surveillés que les membres reconnus de la Guilde. Maintenant, la Guilde a-t-elle réellement l'intention de tenir ses promesses et d'aider les avatars, ou désire-t-elle seulement les manipuler? A vous de voir. Avec un peu d'adresse, ils peuvent également parler au «spécialiste» qui s'est occupé de l'enlèvement. Il ressemble à un vieux Polichinelle avachi et presque mort (le masque arbore des boursoflures d'humidités qui sont l'équivalent local des rides). En fait, c'est un expert en lancer de couteau et en poisons de contact. Il ne demande pas mieux, moyennant quelques «repas», que de leur dessiner un plan du palais d'Yraeä et même — pourquoi pas — de les aider à y pénétrer. Seul problème, il se nourrit principalement de souffrance...

Yraeä

Force	10	Dextérité	10
Réflexes	8	Constitution	9
Raisonnement	9	Stabilité	4
Perception	8	Charisme	9
Talents type Mandarin (voir page 63)			
Pas de psis			



Le Palais d'Yraeä

C'est l'une des Isles de Verre les plus proches du Palais du Khan, ce qui est un excellent indicateur de la puissance de son propriétaire. La zone est interdite aux non-résidents après le coucher du soleil. Les contrôles de police sont rares... Les Mandarins se sont trouvés des auxiliaires plus efficaces : les requins. Il y a des bancs de ces sales bêtes qui patrouillent autour de toutes les Isles. Ils n'attaquent jamais les résidents, mais s'en prennent sans pitié aux étrangers. Ils sont suffisamment forts et nombreux pour renverser n'importe quelle embarcation discrète. Le seul moyen sûr pour pénétrer dans le quartier est de se procurer une gondole appartenant à un Mandarin : leur coque est enduite d'une préparation anti-requins extrêmement efficace.

Le palais est l'île sont d'un seul bloc vert pâle. Même selon les normes du quartier, c'est une construction extravagante. Elle est entièrement sculptée en forme de corps humains enlacés. Il y a un avantage : plein de bonnes prises qui facilitent l'escalade (bonus de +4). Il n'y a pratiquement pas de fenêtres. L'édifice est couronné d'une terrasse. Si on passe par là, on tombe pile dans les appartements privés.

L'intérieur est étrangement dépouillé. Les meubles sont groupés au centre des pièces pour laisser pénétrer la lumière. Celle-ci est étrangement diffractée par les murs — dans certaines salles, les avatars ressembleront à des cadavres décomposés, dans d'autres, il paraîtront simplement verdâtres... Des appartements, un escalier secret mène à la pièce où est retenue la prisonnière. Soit dit au passage, il est en verre, creusé dans un mur de verre. Il ne doit pas être bien difficile à voir. En revanche, c'est une toute autre affaire de localiser et d'ouvrir la serrure. (Perception/Serrurerie, et Dextérité/Serrurerie, avec des malus à votre idée).

Les rares domestiques sont inoffensifs, mais Yraeä est dangereux. Si par hasard il devait interrompre les avatars dans leur tentative de sauvetage, il leur offrirait « généreusement » de leur laisser racheter sa captive. Il offre un duel de gentilshommes, au premier sang. Il les prévient que les lois de la Sérénissime considèrent l'usage de pouvoirs « magiques » pendant les duels comme déloyaux (mais il ne leur précise pas que les combats sont souvent déloyaux). S'ils renâclent, il fait une ou deux réflexions sur le cambriolage — un crime passible des galères, dans le meilleur des cas. Puis il décroche deux rapières de verre fixées au mur, examine furtivement leurs pointes, en offre une au champion choisi par les avatars, et se met en garde. Evidemment, dans la tradition du genre, l'une des épées est empoisonnée. Laquelle ? Eh bien, celle qu'il a offert aux avatars, évidemment. Il a examiné les pointes avec assez d'ostentations pour être persuadé que les avatars exigent l'échange... ce qui le mettrait en possession de la lame empoisonnée. Evidemment, il se peut qu'ils se doutent de la manœuvre. Ce genre de situation voit souvent les joueurs se lancer des calculs de probabilité au Nième degré — qui débouchent en général sur des initiatives stupides. Ne leur en laissez pas le temps. S'ils ne protestent pas dans les dix secondes (chronométrez), Yraeä porte son premier coup. Le poison fait 1d2 point de vie de dégâts sur la partie du corps touchée.

A vous de gérer ce qui va suivre avec un minimum de technique et un maximum de spectaculaire. Selon toutes les lois du genre, l'affaire devrait se terminer avec le plongeon du Mandarin félon du haut de la terrasse, jusqu'à la mer et aux requins. Evidemment, pour en arriver là, il faudra qu'ils se battent sur un escalier (autre figure classique). Pendant que les autres avatars sont bêtement occupés à regarder le combat, le majordome d'Yraeä (une forme marron ratatinée, avec un masque assorti), s'occupe de déménager la kidnappée — vers une sortie dérobée, une gondole discrète, puis un refuge dans le quartier bourgeois.

Conclusion

Même s'il n'a pas beaucoup d'importance par rapport au destin des deux Venises, l'épisode Yraeä peut avoir plusieurs conséquences.

- S'ils ne sont pas discrets, Corona entendra parler d'eux et se cachera mieux.
- S'ils abîment sérieusement Yraeä, ils risquent d'avoir des démêlés avec la justice du Khan — qui est brutale et sommaire.
- S'ils le laissent indemne ou avec une blessure légère, ils se sont fait un adversaire coriace et fourbe. Trop fourbe pour son propre bien, d'ailleurs. Ses plans sont toujours trop élaborés, il y a toujours place pour de nombreuses failles. Il peut essayer de les faire arrêter sous un prétexte futile, les pousser à tuer quelqu'un, les droguer — à leur réveil, ils sont esclaves sur les galères du Khan, et ainsi de suite. Plus simplement, il fera tout ce qui est en son pouvoir pour faire capoter leurs projets...
- De retour à Venise, un appui non négligeable de la part de Pietro et Lenora.

ENQUÊTES

La Pieuvre d'Or

Il n'y a pas trente-six moyens de retrouver Corona : il faut prospecter une à une toutes les auberges de la ville. Heureusement, les établissements accueillants les marcopolos sont rares, et on en a vite fait le tour.

Le tenancier de la Pieuvre d'Or se rappelle fort bien Corona. Ce n'est pas tous les jours qu'on héberge un client comme celui-là ! Une gondole du Palais, avec une escorte d'officiers-dauphins est venue le chercher il y a quelques jours. Il était traité avec beaucoup de respect par le commandant de la troupe. Au moment de clore l'entretien, l'aubergiste se frappe le front (ou plus exactement la surface qui correspond au front sur son masque tarabiscoté). Il vient de se souvenir que Corona lui a laissé une lettre (enfin, il le savait depuis le début. Mais il a gardé cela pour la fin de manière à procurer une émotion supplémentaire à ses auditeurs — ce qui est courtois de sa part).

La lettre est adressée « à ceux qui me cherchent ». Décidez de son contenu en fonction des événements de la première partie. Corona peut rester dans les généralités, ou au contraire se permettre des remarques très précises et très insultantes pour chaque personnage... De toute façon, elle tourne autour du thème : « dès que j'aurai assuré ma position ici, je me vengerai. Malheur à vous à ce moment là ! ».

Il a également laissé un agent à lui surveiller l'auberge. Il l'avertira du passage des avatars. Ca lui laissera le temps de prendre ses dispositions... L'espion porte une robe et un masque neutre. Il n'est pas facile de le repérer dans la foule. Le capturer sera encore plus délicat. S'il s'aperçoit qu'il est filé, il pénétrera dans le Grand Marché et essaiera de les semer. Il a de fortes chances d'y parvenir. Et puis, si les avatars foncent comme des brutes dans le marché, bousculant de braves commerçants et renversant les étalages, les marchands pourraient leur faire un mauvais parti. Si on coince l'espion, on n'aura pas de mal à le faire parler : c'est un lâche pathologique. Le moindre soupçon de violence suffit à déclencher une véritable diarrhée verbale. Il en ressort qu'il est au service de Monseigneur Todaro, un riche marchand. Son Maître héberge depuis peu un marcopolo exceptionnellement antipathique, qui l'a chargé de la surveillance. Renseignements pris, ce Todaro est un marchand enrichi, très influent et proche de la Cour.

La Cour

Les avatars peuvent se dire — pauvres innocents ! — que le moyen le plus simple de récupérer Corona est encore de demander audience au Khan et de lui expliquer la situation. C'est en fait un excellent moyen de se condamner à des années de paperasseries et à une enquête tracassière. Ils seront entraînés de bureau en bureau, devront raconter leur histoire des dizaines de fois, pour en fin de compte apprendre qu'ils ne sont pas autorisés à comparaître devant Sa Splendeur. Pire, cela laisse à leur histoire le temps de transpirer.

Corona s'est arrangé pour devenir le protégé de Todaro, qui est un des leader des Mobiles. Todaro est ravi d'exhiber un peu partout ce bizarre exilé d'un monde inconnu — un peu comme on montrait des Noirs ou des Indiens dans les salons, au XVIIIe siècle. Corona gagne sur deux tableaux : il est à l'abri de ses ennemis, et a un pied à la Cour.

La suite de ce chapitre présente succinctement les partis en présence à la Cour et leurs principaux leaders. Ce sera aux avatars de naviguer à vue — à la recherche d'un protecteur, ou plus simplement de quelqu'un qui consente à les aider. A vous de voir comment leur présence affecte les différents complots, comment leurs « protecteurs » éventuels pourraient vouloir les utiliser, comment Corona réagira, et ainsi de suite...

Le Parti du Khan

Son Altesse Sublime Khoubilaï II est entouré d'une poignée de conseillers qui font passer l'intérêt de la Sérénissime avant le leur. Leur politique peut se résumer par « il est urgent de ne rien faire ». Le Khan alterne les phases d'apathie et les crises d'activité. En général, il commence les secondes en faisant noyer les ministres qui ont gouverné à sa place pendant les premières... Ensuite, il se dépêche de promulguer une douzaine de décrets stupides, puis retombe dans sa torpeur, laissant son entourage essayer de minimiser les dégâts. Dans ses mauvaises périodes, il se range systématiquement à l'avis de celui qui a parlé le dernier — ou de la façon la plus éloquente. Bien qu'affaibli par la « maladie », Khoubilaï reste un homme impressionnant : pas loin de 2,5 mètres de haut, entièrement drapé dans une robe de brocart rouge et jaune, avec un masque furieux d'où dépasse une grande barbe noire.

Parmi ses principaux conseillers, citons le Maître des Guildes (le marchand de la Boutique des Masques), les Surveillants de Quartier (équivalents de nos maires), le Grand Chambellan et quelques autres hauts dignitaires. Ils font ce qu'ils peuvent pour gouverner la ville, mais ne parviennent pas à réconcilier les deux partis — c'est d'ailleurs une mission impossible. Ils n'osent prendre aucune décision qui pourrait déclencher une crise ouverte, qui pourrait déboucher sur la guerre civile. C'est pourquoi, si les avatars se tourmentent vers eux pour récupérer Corona, ils risquent d'attendre longtemps... A moins de faire directement appel au Khan, mais c'est terriblement dangereux. Il peut aussi rendre un arrêt condamnant les avatars...

Les Immobilistes

Ce qui était à l'origine une petite faction extrémiste est devenu un puissant parti qui englobe une bonne moitié de l'élite dirigeante... Leurs motivations vont de l'intérêt personnel (un groupe de marchands qui est en contact avec un peuple de cavaliers, sur la terre ferme, et qui

aimerait bien importer ces animaux sur la Sérénissime), à la volonté de pouvoir (le Grand Eunuque). Il y en a très peu à croire sincèrement à la nécessité de l'échouage et aux changements qui suivront.

Le Grand Eunuque

Une petite forme frêle, qui parle d'une voix chevrotante. Quand il bouge, on entend comme un bruissement de feuilles mortes. Son masque évoque quelque chose de très ancien et de complètement desséché... En plus du gouvernement des harems du Khan, il est chargé de tout ce qui touche à la sécurité du Palais. Autrement dit, les avatars surpris à rôder dans des zones interdites qui n'auront pas commis l'erreur de résister aux gardes finiront par lui être amenés... Il est efficace et impitoyable. Il n'est pas tellement difficile à manœuvrer : il est monstrueusement avide de pouvoir. Une fois qu'on l'a compris, il est assez facile de jouer dessus. Actuellement, ses manœuvres visent à supprimer le Khan (l'empoisonnement, c'est lui) et ses héritiers (il est en train de leur préparer un bel accident de chasse). Il est persuadé qu'un fois que les Immobilistes l'auront porté au pouvoir, il pourra les assassiner et gouverner pour son seul profit. La plupart de ses camarades ont prévu le coup et mis en place des contre-mesures... Si les avatars se présentent habilement, il les prendra pour une occasion en or de discréditer le parti adverse...

Le Grand Eunuque

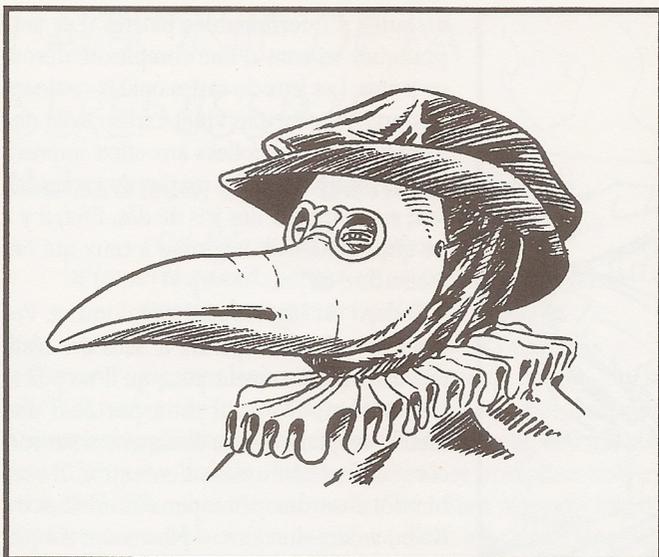
Force	5	Dextérité	6
Réflexes	6	Constitution	6
Raisonnement	12	Stabilité	7
Perception	5	Charisme	6
Talents type Madarin			
Psis : Sens du danger (Intuition), Influence (Action).			

Le Mandarin Yraeä

Petite complication si les avatars essayent de rejoindre le camp Immobiliste. Yraeä aussi en fait partie, et il est terriblement rancunier. Il a barre sur le Grand Eunuque — c'est lui qui administre le poison au Khan — et pourra faire capoter les négociations avec lui. Et tant qu'à faire, il en profitera pour se venger. Par exemple, il pourrait s'arranger pour qu'un intermédiaire insoupçonnable leur fixe un rendez-vous... et les livre à Corona.

Le Premier Astrologue

Un des personnages les plus influents de la Cour. Il ressemble aux costumes des médecins du XVIIe : une grande robe noire empesée, une collerette blanche, et un masque étroit avec un bec d'oiseau. C'est quasiment le Medico della Peste, de la Comedia del Arte. Il en sort une voix aigrette. Il est terriblement imbu de lui-même. Il ne rencontrera les avatars qu'une fois convaincus qu'ils sont « gens de qualité ». Sinon, il les dirigera vers un de ses nombreux disciples. Il les reçoit dans un petit cabinet encombré de sextants, de lunettes astronomiques, de sphères armillaires et de cartes incompréhensibles. Il interroge d'autorité tout le monde sur l'heure et le lieu de leur naissance, et s'absorbe dans ses calculs. Le fait que les avatars soient nés dans un univers où les étoiles sont placés de manière complètement différente n'a pas l'air de le gêner beaucoup. Il leur



posera quelques questions sur ce sujet, et demandera éventuellement à ce qu'on lui dessine une carte du ciel (Raisonnement/Astronomie). A vous de décider de la justesse de ses prédictions. De toute façon, elles sont sinistres. Sur le plan politique, il ne peut pas grand-chose pour les avatars. Ses intrigues sont relativement bénignes. Il ne s'intéresse pas au pouvoir, il veut juste se maintenir dans une position relativement confortable.

Par contre, c'est une vraie mine de renseignements sur la mort lente de la ville. C'est l'un des rares habitants de la Sérénissime à en parler à cœur ouvert — les autres se ferment quand on aborde le sujet, ou racontent carrément n'importe quoi. Carte en main, il leur montrera la progression des bancs de vase ces derniers mois. A en croire ses calculs (compliqués, mais pas faux, comme on peut le vérifier sur un jet de Raisonnement/Géologie), la ville sera complètement cernée par la terre dans moins de dix ans. Il se prétend rationaliste, mais si les avatars semblent intéressés par le problème, il pourra leur indiquer l'adresse de « sorciers » qui n'ont pas son approche scientifique du problème « mais qui n'en sont pas moins fort estimables ».

Le Premier Astrologue

Force	10	Dextérité	11
Réflexes	8	Constitution	7
Raisonnement	10	Stabilité	7
Perception	8	Charisme	6

Talents type Mandarin + Astronomie 15.

Psis : Accélération mentale (Altération).

Les Mobiles

C'est une alliance très lâche, qui regroupe à la fois les éléments les plus conservateurs et les plus progressistes des classes dirigeantes.

Le Mandarin Tsien-Fu

Très âgé, très puissant et très conservateur. Pour lui, il n'y a aucune raison de modifier le mode de vie établi par les Ancêtres. On finira bien par trouver une mer libre de vase, ce n'est qu'une question de temps. Il a près d'un tiers de Mandarins derrière lui. On affirme que sa famille remonte aux Anciens Rois, du temps où la Sérénissime

n'était encore qu'un tas de huttes flottant sur des radeaux d'osier. On prétend qu'il a conservé un peu de magie de cette époque, et que les créatures de fonds marins lui obéiraient au doigt et à l'œil. C'est très exagéré, même s'il a effectivement un certain pouvoir sur les pieuvres. Notamment sur deux monstrueux calmars de trente mètres de long, parqués loin sous l'océan, qu'il n'appelle qu'en cas de guerre (et si les avatars s'arrangeait pour les lui emprunter le temps de couler Corona?). Il respecte trop le Khan pour vouloir le renverser. De plus, il n'en a pas besoin : il a une quantité de filles à marier, et est en tractations avec la Cour pour que sa cadette épouse le Prince héritier. Il est terriblement difficile à approcher. Pour lui, il n'est pas question de parler directement à des « presque humains », ce serait une souillure ! S'ils insistent vraiment, ils pourront avoir un entretien indirect. L'un de ses fils servira d'intermédiaire, répétant fidèlement les paroles de son père aux avatars — qui les ont parfaitement entendues et comprises, puisqu'ils sont dans la même pièce. Ils seront obligés de passer par le même canal pour répondre. Au bout de quelques minutes, c'est parfaitement exaspérant.

Tsien-Fu

Force	9	Dextérité	9
Réflexes	9	Constitution	9
Raisonnement	9	Stabilité	6
Perception	9	Charisme	9

Talents type Mandarin

Psis : Contrôle (Action).



Renato Visconti

Un riche marchand, Maître de la Guilde des Voiliers (ne pas confondre avec les Valets de Voilure, ni avec les Architectes-Voiliers, ni avec quelques dizaines d'autres qui ont le mot «voilier» dans leur nom). Comme son nom l'indique, cette guilde se consacre uniquement à la conception des voiles. Il est très riche, et ça se voit — costume de soie verte et bleue surchargé de bijoux dorés, masque rond aux yeux exorbités, rayé noir et feu.

C'est le rival numéro un de Todaro, en affaires comme en politique, et il ne serait pas mécontent d'avoir ses propres «singes savants» en provenance de «ce drôle de monde d'à côté» à exhiber dans les salons. En dehors de les présenter à tout le monde et de mettre un peu de son influence à leur service, il ne les aidera pas beaucoup. Peut-être pourra-t-il leur obtenir une entrevue avec Todaro? Il n'a qu'un petit défaut: il lui arrive souvent de se livrer à des orgies d'émotions fortes qui le laissent dans un état voisin de l'ivresse. Il s'est aménagé des salles spéciales derrière son palais. Il y organise des combats de gladiateurs et d'autres distractions moins avouables. Il y invitera les avatars, qui n'ont pas intérêt à faire la

fine bouche, d'autant qu'il s'est donné la peine de préparer un programme spécial en leur honneur. Il s'agit essentiellement de reconstitutions de scènes historiques de la Terre. Tibère donnant des bébés à manger à ses murènes apprivoisées, les noyades massives de Nantes en 1793 et quelques autres saynètes de choix...

Ses plans personnels sont tous simples: beaucoup de pouvoir, et cela passe par l'élimination de Todaro et de Tsien-Fu (qui a refusé de le laisser épouser une de ses filles).



disputer d'interminables parties. Les jeux pratiqués ici sont d'une complexité déconcertante. Les jeux de cartes ont six couleurs, comprenant chacune vingt cartes, avec une dizaine de cartes «folles» aux effets imprévisibles. Il arrive que les parties de cartes fassent aussi appel à des jets de dés. Bref, il y a de quoi donner la migraine à ceux qui ont moins de 8 en Jeu.

Todaro est légèrement mégalomane. Pas assez pour lui faire perdre le sens des réalités, mais suffisamment pour qu'il ne puisse s'empêcher, dès qu'il est à portée d'une oreille complaisante, de disserter sur ses succès passés et futurs. À l'entendre, il sera bientôt l'un des principaux ministres du Khan, voire — un jour — Khan, tout simplement. Quand on le connaît mieux, on se rend compte qu'il n'a pas les moyens de ses ambitions. Il n'arrive pas à se fixer assez longtemps sur la tâche à accomplir. Il est très fier de Corona, et exhibe son nouveau jouet un peu partout. Il refusera de le laisser partir, à moins d'y voir un profit immédiat.

Corona prêche exactement dans le sens souhaité par les Mobiles. Il adjure tout le monde de faire en sorte que la Sérénissime reste en mouvement toujours et toujours. Il prétend que l'enlèvement aurait des effets

dramatiques sur son monde. Il n'y croit pas (il est persuadé qu'au contraire, c'est Venise qui affecte la Sérénissime) et personne n'y prête attention. Averti de la présence des avatars, il mettra Todaro en garde contre eux et le poussera à les éliminer. Encore et toujours des attentats à prévoir. On dissimule dans un coin de leur chambre une araignée crabe (en fait, un horrible hybride entre une vive et un mille-pattes, à peu près aussi rapide et venimeux qu'un cobra). On incendie leur auberge. Etc.

Renato Visconti

Force	8	Dextérité	11
Réflexes	11	Constitution	8
Raisonnement	9	Stabilité	9
Perception	9	Charisme	8
Talents type Artisan (Spectacles)			
Pas de psis.			

Todaro

Force	9	Dextérité	10
Réflexes	11	Constitution	8
Raisonnement	9	Stabilité	8
Perception	9	Charisme	9
Talents type Artisan (Jeu)			
Psis : Réception Sensitive (Intuition).			

Todaro

Autre riche marchand, il ressemble au précédent par bien des points. Son costume est encore plus orné que celui de l'autre, mais dans un genre un peu plus macabre — pendentif en forme de crânes, etc. Robe noire, avec des broderies d'argent qui semblent perpétuellement en mouvement. Son masque est jeune, beau et perpétuellement souriant — un sourire un peu moqueur, semble-t-il.

Il vit par et pour le jeu. Ce n'est pas une image, ce sont les cartes et les dés qui lui fournissent le quota d'émotions nécessaire à sa survie. Il passe l'essentiel de son temps au Casino ou chez lui, à



L'AGONIE DE LA SÉRÉNISSIME

Naissance d'un banc de vase

Cet événement peut prendre place n'importe quand. Servez-vous en pour meubler le premier temps mort qui se présentera.

D'un seul coup, tous les bruits joyeux du Carnaval cessent. Tout se tait. Puis, venant de loin sur bâbord, on entend un cri. Une sorte d'interminable gémissement de douleur. Il est beaucoup trop fort pour venir d'un gosier humain. Tous les habitants se précipitent vers un point élevé. S'ils suivent le mouvement, les avatars n'ont pas trop de mal à trouver une place d'où ils jouiront d'une bonne vue. Sinon, ils vont être un peu bousculés... puis se retrouveront seuls dans la rue. Personne ne fait plus attention à eux.

Sur les toits et les terrasses, longues-vues et jumelles passent de mains en mains. Même à l'œil nu, on peut voir une sorte de tache noire, à quelques kilomètres des limites de la cité. Cela semble s'étendre. A la jumelle, le spectacle est hallucinant. D'énormes masses de terres montent à la surface, lentement mais avec une puissance irrésistible. Le vent souffle vers eux, et leur rabat l'odeur de la vase. C'est infect, pestilentiel. La nouvelle terre s'étend sur des kilomètres et des kilomètres...

Si le spectacle à lieu de nuit, il suffit de recouvrir la nouvelle terre d'algues phosphorescentes pour rendre l'observation possible — ce sera encore plus spectaculaire. Ceux des meneurs de jeu qui ont lu Lovecraft pourront s'inspirer de la nouvelle où la cité de Cthulhu remonte à la surface.

La plupart des curieux quittent leur poste d'observation après quelques minutes : ce banc est comme tous les autres. Les avatars peuvent entendre quelques commentaires pleins de fatalisme — première indication de quelque chose d'anormal. Très vite, la rumeur court que l'on a repéré une construction sur ce banc (si les avatars examinent, il suffit de réussir un jet de Perception. On distingue une sorte d'éboulis. Meilleure est la qualité du résultat, plus on est certain qu'il s'agit de quelque chose de construit). Les plus entreprenants sont déjà en train de seller des dauphins pour aller examiner cela de plus près. Ce serait bien si les avatars allaient aussi y jeter un coup d'œil... Les Lenghi, s'ils sont avec eux, sont décidés à y aller. Il y a un parc à dauphins juste en contrebas de l'endroit où ils se trouvent. Ce sont des animaux coopératifs. Les jets de Réflexes/Navigation (ou Equitation, selon le meilleur score) se font avec un bonus de +3. En cas d'accident, le dauphin attend patiemment que son cavalier remonte en selle.

L'île

Les avatars ne sont pas seuls à être partis jouer les chasseurs de trésors. Il y a aussi une petite expédition menée par un marchand, et une douzaine de barques pleines d'ouvriers sans emplois qui rêvent de faire fortune. Les deux groupes ont pris pied à peu près au même endroit et sont tout près de s'entre-tuer. Aux avatars de faire preuve de diplomatie pour les calmer...

Le sol de la nouvelle île n'est pas encore bien solide. Il y a des glissements de terrain, et par endroits, on enfonce jusqu'aux genoux (ou

plus loin. Après tout, si vous voulez placer quelques plaques de sable mouvants, personne ne viendra vous en empêcher.). La puanteur est indescriptible. Demandez de temps en temps des tests de Constitution (au niveau 5) pour savoir si les avatars sont malades ou pas. Après un quart d'heure à patauger et à se demander si le sol ne va pas redescendre dans les abysses en les entraînant avec lui, le groupe arrive à un petit temple. Le style rappelle vaguement celui des palais de la Sérénissime. Des doubles portes de bronze disjointes baillent.

L'intérieur est vaste et humide. L'odeur de vase est encore moins supportable dans cette atmosphère confinée (tests de Constitution au niveau 3). La décoration n'a rien de stupéfiant pour les avatars. Par contre, elle laissera les autochtones rêveurs : les fresques dépeignent la vie d'une cité fort semblable à la Sérénissime, mais située sur la terre ferme ! Face à la porte, une sorte d'alcôve. Dedans, la statue grandeur nature d'une sorte de dieu marin les regarde sans bienveillance. Tout le monde est d'accord pour la ramener, principalement parce que c'est le seul trophée possible. Elle n'est pas aussi lourde qu'il n'y paraît. Ils auront juste le temps de la transporter jusqu'aux bateaux. Le sol commence à osciller. Le banc disparaît sous les vagues moins de cinq minutes après leur départ (gare aux remous !).

La statue ne passionnera pas l'opinion publique. Ses découvreurs vont l'offrir solennellement au Khan (bonne occasion de s'introduire à la Cour !). Ensuite, elle disparaîtra dans les profondeurs du Palais.

Les Tours

La Sérénissime va stationner quarante-huit heures dans les parages du Banc, le temps de préparer la mise à l'eau d'une Tour de Guet. Celle-ci servent à baliser les zones dangereuses — celles où les sauvages de la côte sont particulièrement féroces, celles où les bancs de vase sont menaçant, etc. Parfois, poussée par les caprices du vent, la Sérénissime repasse par là des mois ou des années après.

Le lancement à lieu dans les chantiers navals, dans la partie la plus extérieure du quartier des artisans (la Guilde des Charpentiers de Navires et Tours est l'une des plus riches et des mieux considérées). Elle n'attirera pas grand monde, en dehors de quelques officiel, de badauds et de quelques marcopolos. S'il ne se sent pas en danger ou s'il s'estime protégé par Todaro, Corona ira. Le ponton qui sert à la mise à flots est immense, en forme de cube ouvert. Les spectateurs sont placés dans de grandes galeries à mi-hauteur. Ils surplombent la Tour, qui ressemble à un compromis entre un phare et une fusée spatiale du XXe siècle. A l'aide d'une passerelle, quelques personnes montent dedans. La foule leur fait des adieux déchirants (et absolument pas sincères, mais « nourissants »). Ce sont des criminels, qui se sont vus offrir le choix entre la mort et la Tour. Si la Sérénissime repasse par ici un jour, on enverra un bateau les récupérer et ils seront graciés.

La cérémonie de baptême ressemble à celle des paquebots terrestres. Un officiel prononce quelques mots que personne n'écoute. On applaudit et on donne le signal. Les cales sautent et la Tour glisse dans l'océan.

La Bibliothèque

L'Astrologue possède un relevé de toutes les Tours. Un autre se trouve à la Bibliothèque. C'est un édifice immense et à peu près vide. Les cartes sont dispersés un peu partout sur les étagères, et personne ne se soucie d'aider les avatars. Avec un peu de patience, ils parviennent à collationner toutes les cartes. Un jet de Raisonnement/Géologie dessine un tableau troublant. Les bancs de vase ont commencé à

apparaître il y a un peu plus de dix ans. Ils surgissent n'importe où, y compris dans des endroits où ils ne peuvent pas exister — fonds de sable ou de coraux, par exemple. Il y en a de plus en plus, et ils ont tendance à se former en anneau autour de la Sérénissime, laissant juste un petit chenal pour sortir. Un chenal de plus en plus étroit, comme si Quelqu'un jouait au chat et à la souris avec la ville...

Quelques cinglés...

S'ils commencent à fouiner autour de l'envasement de la ville, on pourra leur indiquer des douzaines de groupuscules qui se consacrent à l'étude de cette situation. La plupart sont irréductiblement fermés aux étrangers. Se faire passer pour un indigène est vraiment difficile. Mais avec de bons résultats en Anthropologie et en Déguisement, qui sait ?

Lumière de la Vérité

Un petit groupe discret. Il se fera remarquer en exigeant qu'on leur remette la statue. En dehors de ça, ils ne font pas de vagues. Ce qui ne les empêche pas de se préparer. Tous les membres de la secte reçoivent un entraînement paramilitaire en plus des enseignements spirituels. Ils ne sont jamais à court d'instructeurs : ils sont bien implantés dans l'armée.

Le dogme est limité à une seule proposition : le Khan est un être faible et méprisable. Les catastrophes arrivent à cause de cela. Elles signifient que le Mandat Divin sera bientôt retiré à cette dynastie décadente. Un nouveau souverain surgira bientôt. Seuls les fidèles entre les fidèles sont instruits de son identité : ce sera Wu, le chef de la secte. Cet ex-Mandarin rêve de renverser le Khan et de balayer tous les étrangers. Ils peuvent paraître très menaçants. Ce n'est pas vrai. La date de leur Coup d'État est sans cesse reportée. Wu est un lâche, et il a parfaitement mesuré les risques qu'il courrait si l'envasement continue après sa prise de pouvoir. Son entourage pourrait le pousser à agir avec plus de précipitation (pour ensuite l'assassiner et gouverner à sa place), mais ça demeure improbable. Il existe un important contentieux entre la secte et la Guilde des Spadassins. En effet, pour garder la forme, certains agents de Lumière de la Vérité acceptent parfois de petits contrats de tueurs à gages. En dehors des militaires, on trouve beaucoup d'artisans pauvres dans la secte. Wu est le seul aristocrate.

Foi Véritable

Ils sont un peu plus voyants. Il leur arrive de distribuer des tracts dans la rue. Leur discours rappellent des souvenirs aux Compagnons : ils prêchent la paix, la non-violence et l'exploration de soi. La crise présente n'est qu'une épreuve envoyée par les Ancêtres. Tôt ou tard, les choses reprendront leur cours normal, l'important est de ne pas paniquer pendant la transition. Elle se compose en majorité de marchands et d'artisans, et a converti une ou deux personnes de la Cour.

Surprise ! Leur leader est Bosner Taouta, un homme de la Terre, un Compagnon porté disparu depuis des années. On ne peut pas dire que la visite d'autres Compagnons le réjouisse, mais il les aidera dans la mesure du possible — il connaît l'Astrologue et quelques autres dignitaires, et pourra leur faire un petit cours de savoir-vivre local. Bosner reconnaît bien volontiers qu'il ne sait rien du « pourquoi » des bancs de vase. Il a monté son culte il y a deux ans, pour rassurer la population.

En dehors des membres de la Cour (qui ont tous en tête d'utiliser Foi Véritable à leurs fins personnelles), la plupart des adhérents à la secte sont de gentils fanatiques. Expression vide, phrases stéréotypées... Les avatars en ont vu des douzaines comme eux à l'abbaye.

Perfection

Ils sont beaucoup plus difficile à trouver que les autres. (peut-être par l'intermédiaire de l'Astrologue ?). Ce n'est pas une secte, et elle ne se manifeste jamais publiquement. Il s'agit plutôt d'un « groupe d'étude », formé de sages et de disciples. Ils se sont installés dans deux masures reliées par un pont mobile vermoulu, dans le quartier des artisans.

Curieusement, ils ne sont du tout hostiles aux étrangers. Au contraire, ils sont ravis d'avoir des points de vue extérieurs au leur. Les avatars pourront même rencontrer Silvio Fan, le fondateur de la secte. Il porte le titre de Parfait. C'est un grand homme voûté. Sa robe et son masque sont d'un blanc immaculé, depuis peu (un phénomène de mue se déclenche parfois chez certains individus privilégiés. Il est aussi long et épuisant qu'une mutation sur Terre, et correspond souvent à un changement de statut social ou de centres d'intérêts. Silvio vient d'achever sa mue et est encore très fatigué).

Le Parfait est une source de renseignements extrêmement intéressants. S'appuyant sur des douzaines de volumes moisis, il a construit une théorie qui, somme toute est assez voisine de la vérité.

Il pense que Dieu est en colère contre Sa création, pour une raison qu'il ignore. Il n'est pas impossible que la fin du monde ait lieu bientôt, et c'est pourquoi lui et ses disciples s'efforcent d'être le plus parfaits possibles. Ils ont pas mal de points de doctrine en commun avec les bouddhistes — fatalisme et contemplation sont les deux vertus qu'ils prisent le plus. Silvio Fan n'a pas vu la statue récupérée sur le banc de vase, mais il a dans ses livres l'image d'une statue semblable. A en croire la légende, celle-ci représentait le Fondateur de la ville. Si on cuisine n'importe quel indigène, on trouvera de curieuses lacunes au sujet du Fondateur. Les marcopolos ayant séjourné ici il y a quelques temps se souviennent par contre fort bien qu'à une époque, les portraits du Fondateur étaient assez courants. Et puis, ils ont tous disparus et personne ne se souvient d'eux... Si on fait quelques recherches supplémentaires dans ses livres ou à la Bibliothèque, on trouvera quelques allusions mystérieuses aux « statues de vie », « à la pierre qui est chair » et « aux deux qui doivent être un ». Ainsi que la localisation de l'autre statue, celle du livre : elle serait dans le Palais du Khan. Ça tombe bien, l'autre aussi. Si les avatars ne sont pas tentés, Silvio enverra un petit groupe de disciples au Palais, avec pour mission de comparer les deux statues — et peut-être, qui sait, de lui en ramener une.

Les statues

Le châtement pour les étrangers surpris à rôder dans le palais sans laissez-passer est la mort — le supplice appliqué est le plus souvent la décapitation. Encore que s'il y a des circonstances aggravantes (par exemple le vol de statues, suivez mon regard...), on puisse appliquer des peines beaucoup plus sévères : les Mille Coupures (une délicate chinoiserie où le bourreau vous découpe en fines lamelles et vous arrache les nerfs un à un en vous gardant conscient d'un bout à l'autre. Les spécialistes du Palais font durer l'affaire plusieurs jours) ou bien l'ensevelissement dans un nid à araignées-crabes, ou encore... Les possibilités sont infinies.

Foin de considérations réjouissantes. La statue de la mer à été placée dans le musée, il est relativement facile de l'apprendre en interrogeant les domestiques.

Le Musée se trouve dans les sous-sols, à l'intérieur d'une des grandes chambres-flotteurs. C'est d'avantage un dépotoir qu'un musée, d'ailleurs. Il y a là toutes sortes de vieilleries qui n'intéressent personne. Elles sont en or et en pierres précieuses, entendu, mais ce sont des vieilleries. Que les avatars aient l'impression de se promener dans la caverne d'Ali Baba ne change rien à l'affaire. La statue a été négligemment déposée face à un mur. S'ils l'ont déjà vue, les avatars réussissant un jet de Perception/3 auront l'impression d'un changement. L'expression s'est modifiée. Elle à l'air... fâchée. Elle est toujours aussi facile à déplacer, comme si elle était creuse.

Pour la seconde statue, ce sera plus délicat. Par recoupements, ils finiront par deviner qu'elle est dans la Grande Galerie, ou se trouvent les statues de tous les anciens Khans. C'est l'un des coins les plus fréquentés du palais, et il grouille littéralement de gardes. Les avatars ont intérêt à avoir une bonne couverture ou des laissez-passer en règle, sinon... L'autre extrémité de la galerie se perd dans une brume dorée. Les visiteurs progressent le long d'interminables rangées de statues. Il y en a d'or, de bronze, d'ivoire (en un seul bloc), de jade... Celle qui intéresse les avatars n'est pas dans l'alignement. Elle occupe une alcôve discrète et difficile à repérer. Comme l'autre, elle est facile à transporter.

Si on fait usage d'un pouvoir Psi pour sonder l'une des statues, on capte quelque chose. Il y a quelque chose de vivant sous la carapace. Sur une simple réussite, on l'impression que c'est affaibli. Si c'est un succès Bon ou mieux, on pense plutôt que c'est incomplet. Briser les statues dans l'espoir d'en faire sortir quelque chose serait une sottise. D'ailleurs, elles sont d'une solidité déconcertante, et il faudrait vraiment y mettre de l'obstination pour les endommager. Si les deux statues sont mises en contact, il ne se passera rien. Les Psis les plus sensibles et les Annulateurs d'Action sentiront une brusque montée de potentiel, c'est tout.

Celui ou celle qui a sondé la statue commencera à mal dormir la nuit suivante. Faites lui faire un test d'Intuition/5 par nuit. En cas de réussite, il ou elle se voit dans un décor flou — une sorte de plaine. Devant elle, dans une cage, un homme qui ressemble à la statue. Il l'implore pathétiquement de le libérer. Nuit après nuit, les rêves se répéteront — les détails changent, mais le thème est le même — libérer le prisonnier. En fonction de la qualité de réussite des jets d'Intuition, il sera à la longue possible de converser avec le prisonnier. A l'en croire, la seule chose qu'ils ont à faire et de répéter trois fois « Au nom du Fondateur, soit libre ». Il ne précise pas ce qu'il a l'intention de faire de sa liberté. Après quelques jours, le ton change : il se met à l'exiger. Si il n'arrive à rien de cette façon, il tentera de tricher. Pousser les gens qu'il a contacté à répéter la formule une fois de trop, contacter d'autres personnes (Silvio, par exemple, ou Corona)...

Le grand retour

Il faudra quelques minutes pour que cela se produise, une fois que l'incantation aura été prononcée trois fois.

La ville va disparaître dans un nuage de brume grisâtre. Rien ne le laissait prévoir, le temps était comme toujours radieux. Très vite, les personnages se retrouvent dans un nuage cotonneux où l'on ne voit

pas à dix mètres. Et puis, ils entendent des pas lourds derrière eux. Trop lourds pour appartenir à un homme. Si par hasard l'une des statues est chez les Parfaits quand les avatars prononceront l'incantation, elle les tuera. De façon à ce que les joueurs découvrent les corps mutilés des malheureux occultistes juste avant d'être poursuivis par une Chose au pas lourd...

« Ça » ne les rejoindra pas tout de suite. « Ça » restera à distance, longtemps, sans se montrer. Le brouillard est de plus en plus dense, et un jet de Perception/5 révèle quelque chose de très déplaisant : sol, mer et édifices paraissent s'incorporer à la brume. Comme si... ils devenaient brouillard ! Soit dit au passage, c'est aussi le cas des natifs de la Sérénissime. Vous avez l'occasion de placer là une très jolie scène d'horreur, avec de malheureux intervenants qui partent en lambeaux de brume évanescence, le savent et essayent de retenir des lambeaux d'eux-même qui s'effilochent insensiblement.

Ce qui se passe

Comme tous les « univers au delà des portes », la Sérénissime est issue des rêves d'un créateur qui s'est sacrifié pour lui donner naissance. Enfin, qui a sacrifié son corps. L'esprit reste libre observe et crée. Même si ses créations ont un certain libre arbitre, il reste Dieu. Ce créateur-ci a tenu à se ménager des possibilités d'intervention. Il a créé, il a vu et il s'est lassé. Après quelques décennies, il a envie d'autre chose que d'un mélange Vénitien/Chinois/Mongol (qui traduit assez bien un esprit déséquilibré). Il a décidé de casser son jouet actuel. De préférence de manière amusante. Ce fut la naissance des bancs de vase. Son idée, une fois que la Sérénissime sera irrémédiablement échouée, est de faire apparaître un peuple de guerriers taillés sur le modèle des Huns pour s'en débarrasser. La dessus, les néo-Huns seront anéantis par une épidémie de peste, et la place sera libre pour le nouveau spectacle. Théoriquement, il n'est pas sensé intervenir directement, mais il s'est



ménagé un certain nombre de « passages » qui lui permettent de rendre visite à sa création. Les statues et l'incantation, par exemple. L'obligation de se servir d'un corps est nouvelle pour lui — il a perdu l'habitude. Du coup, il relâche un peu son attention sur le reste de sa Création... qui commence à partir en fumée.

N.B. : si vous êtes un rationaliste pour qui le phénomène des Portes s'explique par des bizarreries électromagnétiques et des réarrangements moléculaires, ne vous en faites pas ! Comme de toute façon, les avatars nagent en pleine fantasmagorie depuis qu'ils ont passé la Porte, qu'est ce qui empêche une hallucination plus coriace que les autres de se proclamer Dieu ? Objectivement, vous la considérez comme une nouvelle création de l'esprit des avatars. Subjectivement, les avatars sont toujours aux prises avec un Dieu.

La discussion

Après avoir considérablement angoissé les avatars, Ça consent à se montrer. C'est une des statues, animée d'une vie effrayante. Elle ne parle pas. Elle reste là, à regarder les avatars. S'ils ne l'avaient pas vu bouger il y a quelques instants, ils pourraient jurer qu'elle est là depuis des années.

Si on lui parle, Ça répond. L'aspect « Statue du Commandeur effrayante » se craquelle quelque peu à ce moment là. C'est un Dieu

capricieux, encore infantile par beaucoup de côtés. Il est terriblement imbu de lui-même, vaniteux. Si on lui manque de respect, il piquera une grosse colère (démonstration de pouvoir effrayante).

Le faire changer d'avis est difficile mais pas impossible. On devrait pouvoir y arriver en jouant sur sa paresse. « Avez-vous vraiment besoin de vous fatiguer autant, alors que vous pouvez induire des changements en votre faveur. Tenez, par exemple, un que diriez-vous d'une adoration régulière? », et sur sa vanité. Il est possible que la perspectives de cérémonies magnifiques, avec beaucoup d'or, d'encens et de dorures, le fasse changer d'avis. Pour les avatars, la discussion doit être un vrai cauchemar. Il saute sans cesse du coq à l'âne, menace de tout détruire puis s'enquiert poliment des événements survenus sur Terre...

Les avatars devraient au moins obtenir quelques années de sursis pour la Sérénissime. Puis le Créateur s'en ira. La ville retrouvera son aspect antérieur. Par contre, beaucoup d'habitants sont morts. On se souviendra de ce jour comme de la Grande Epidémie. S'ils sont vraiment inférieurs à leur tâche, il continuera de jouer avec les bancs de vase quelques années, et finira par se lasser. La Sérénissime redeviendra elle-même. La réaction de Corona devant toutes ces révélations sera intéressante à étudier : tout ce en quoi il a cru et qui l'a amené à la trahison n'est qu'une erreur!

Les avatars n'ont plus qu'à revenir à Venise. Le livre qu'ils ne manquent pas d'écrire sur leur expérience leur assurera sans doute une enviable renommée parmi les Compagnons — ou peut-être la réputation de parfaits menteurs, qui sait?

FACE À FACE

Tôt ou tard, par le biais de l'un ou l'autre des charmants personnages décrits plus hauts, les avatars se retrouveront face à face avec Corona. Les circonstances peuvent varier. Corona peut être leur prisonnier. Ils peuvent prisonniers de Corona. L'entrevue peut avoir lieu en terrain neutre (le Casino par exemple). De toute façon, ça ne modifiera pas son argumentation. Il se montrera plus ou moins pressant, c'est tout.

Il essaiera de les persuader de le laisser tranquille. C'est un orateur

admirable, et il sait se montrer convaincant. Dans sa plaidoirie, il fait ressortir que somme toute, il n'a commis aucune action vraiment criminelle. Tout ce qu'il a fait, il l'a fait pour le bien et la grandeur de Venise. Doit-on le juger parce qu'il ne comprend pas ces notions de la même façon qu'Orfeo? Il présente le Doge comme un politicien véreux, prêt à transformer les deux Venises en marais puants pour le seul plaisir d'accumuler des montagnes de ducats. Des ducats qui lui serviront à quoi d'ailleurs? A rien, puisqu'il est condamné à ne jamais sortir de sa bulle. A moins qu'il ne les utilise pour financer les autres Eternels — ceux qui, là-bas en Afrique, persécutent les Psis, les Compagnons et tous ceux qui ne pensent pas comme eux... Il est sincèrement convaincu que les algues ne sont pas la bonne solution pour Venise. Notamment parce que, toujours selon lui, elles sonnent le glas de la Sérénissime...

Si les avatars font allusion à la récompense, il sourit. « Ce n'est que cela? Je vais vous donner quelques numéros d'accès aux comptes de mes sociétés. Vous retirerez ce qu'il y a dessus ». Il est sincère. Il y a près d'un million d'unis au total. Les retirer signifie attirer l'attention des Inquisiteurs...

Si par hasard les avatars se sont intéressés à la montée des terres autour de la ville, il tentera de jouer sur leur curiosité. Il leur proposera une trêve, le temps d'enquêter ensemble la dessus. Il est sincère. Les avatars peuvent gagner là un allié solide, encore que prudent et réservé. Si les avatars tentent malgré tout de l'arrêter, il tentera de fuir. Soit dans le quartier des artisans, soit en repassant brièvement par la vraie Venise, le temps de prendre le car jusqu'à Rome, puis un billet pour Rio de Janeiro. S'il échoue et est ramené à Venise, il aura un procès à huis clos, médiéval en diable. Les avatars figureront comme principaux témoins de l'accusation. Il sera condamné à mort, bien entendu, et exécuté discrètement.

S'ils décident de le laisser filer, ils font une grosse erreur, même s'il accepte de jurer de ne plus jamais revenir dans le monde réel et de ne rien tenter contre les avatars. Il va se jeter à corps perdu dans les intrigues de la Sérénissime. Selon toute probabilité, il arrivera en quelques années à se propulser dans l'entourage du Khan et à devenir influent. Sa première mesure sera d'interdire la Sérénissime aux marcopolos, et tout particulièrement aux Compagnons. Enfin, on a le temps d'ici là...

A SUIVRE ?

Vous trouverez dans les pages suivantes les fiches de six avatars prêts-à-jouer, ainsi que de nouveaux profils pour Athanor — La Terre des Mille Mondes.

Vous pouvez donc découper ou photocopier ces pages

En ce qui concerne les talents du Type Mandarin, ils sont très peu nombreux:

Compétences: Architecture 2, Astrologie 5, Histoire 7, Etiquette 12.

Aptitudes: Traque 8, Equitation (dauphin) 10, Stratégie 12, Musique 8, Danse 10.

Combat: Tous à 5 sauf Tranche 13 (épée).

Composantes

Force	10	Bonus Dégâts	+1	Raisonnement	7	Bonus Apprentissage	0
Reflexes	4 1	Contact	5	Stabilité	4 2 1	Équilibre	1
Dextérité	1 2	Lancer	8	Perception	3 2 3	PR-4	11
Constitution	4 2 1	Essoufflement	14	Charisme	2 2 3	CR-4	10
						Douleur	3
						Viser	5
						PR-4	11
						Dépassement	1
						Essoufflement	14

Pouvoirs Psioniques

	Valeur	Seuil	Résistance	Nbre Pouvoirs	Points
Intuition	6	7	1	1
Action	5	10	5	1
Altération	5	12	7	1

Défense	Unité de Base		Transe	Mise en œuvre	Essoufflement	Récupération
	1	non				
			0	0	0	0

-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53
36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55
38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56
39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61
44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71
54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73
56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74
57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76
59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85
68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86
69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91
74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92
75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95

Composantes

Force	2 2	5	Bonus Dégâts	-1	Bonus Apprentissage	8
Réflexes	3 4	11	Contact	8	Équilibre	3
Dextérité	4 1	9	Lancer	10	PR-4	12
Constitution	4 1	7	Essoufflement	14	CR-4	14
Raisonnement	1 4 3	8	Bonus Apprentissage	0	Dépassement	3
Stabilité	4 3 3	10	Viser	6	PR-4	12
Perception	4 1 3	8	CR-4	14	Douleur	4
Charisme	4 3 3	10				

Pouvoirs Psioniques

	Valeur	Seuil	Résistance	Nbre Pouvoirs	Points
Intuition	7	17	10	1	-----
Action	8	16	8	1	-----
Altération	7	18	11	1	-----

Défense	Unité de Base		Transe		Mise en œuvre		Essoufflement		Récupération	
	1	2	nom	0	1	2	0	1	2	3

-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53
36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55
38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56
39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61
44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71
54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73
56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74
57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76
59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85
68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86
69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91
74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92
75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
77	78	79	80	81	82	83	84											

Composantes

Force	8	Bonus Dégâts	0	Raisonnement	9	Bonus Apprentissage	0
Reflexes	3 1	Contact	8	Stabilité	1 2 2	Équilibre	-2
Dextérité	1 3	Lancer	7	Perception	4 1 1	PR-4	11
Constitution	2 4	Essoufflement	14	Charisme	2 4 2	CR-4	10
						Douleur	3

Pouvoirs Psioniques

Valeur	Seuil	Résistance	Nbre Pouvoirs	Points
Intuition	6	3	2	6
Action	4	10	6	
Altération	4	4	1	

Unité de Base	Trans	Mise en oeuvre	Essoufflement	Récupération
Defense Involun	8	non	0 séq.	0 séq.
Detroux Alt	6			
Evenement peris	8			
Recongnition	3			
Communication	4			

-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53
36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55
38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56
39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61
44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71
54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73
56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74
57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76
59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85
68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86
69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91
74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92
75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95
78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94		

Composantes

Force	1 3	8	Bonus Dégâts	0	Raisonnement	4 1 2	7	Bonus Apprentissage	0
Réflexes	2 3	6	Contact	7	Stabilité	3 4 3	10	Équilibre	3 3
Dextérité	4 3 3	10	Lancer	8	Perception	2 1 2	5	Viser	6
Constitution	2 4	9	Essoufflement	18	Charisme	4 4 4	9	CR-4	12
								Douleur	6
								PR-4	8
								Dépasseront	3

Pouvoirs Psioniques

	Valeur	Seuil	Résistance	Nbre Pouvoirs	Points
Intuition	5	10	5	-	---
Action	7	6	1	1	---
Altération	5	12	7	-	---

Unité de Base	Mise en œuvre	Essoufflement	Récupération
1/utile	non	0 séq.	0 séq.
Defense Action			
Pénétration à la douleur			

Combat

Essoufflement

Dépassement

Protections et blessures

Dépassement maximum: 3, Essoufflé: -3

Essoufflement maximum: 18, Évanoui: -3

Aptitudes

Contact: 7, Frappe: 4

Lancer: 8, Mécanique: 10, Organique: 3, Mécorp: 2

Viser: 6, Esquive: 9, Réflexes: 6

Expérience: 3

Compétences

Agriculture	10	Mécanique	
Archéologie		Conduite	
Architecture		Géographie	7
Anthropologie	4	Gestion	9
Chimie	1	Histoire	3
Droit (inter)		Informatique	10
Électronique	3	Linguistique	4
Évaluation	8	Psionologie	1
Faits divers	8	Pilotage	1
Génétiq	3	Religion	4
Biologie	3	Médecine	3
Zoologie	6	Serrurerie	8
Botanique	8		
Géologie	2		

Aptitudes

Athlétisme	4	Natation	7
Automobile		Navigation	3
Bricolage	3	Pêche	8
Camouflage	6	Pickpocket	8
Discrétion	8	Relations Humaines	7
Déguisement	3	Survie	6
Chasse	3		
Traquer	3		
Cuisine	1		
Équitation	1		
Escalade	1		
Jeux	7		
Stratégie	4		
Musique	3		

-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33

Exp 5 5 4 4 4 3 3 2 2 1 1

Composantes

Force 3 3 2	Bonus Dégâts 0	Raisonnement 1 2 4	Bonus Apprentissage 7
Réflexes 1 2	Contact 6	Stabilité 2 2 1	Dépassentent Équilibre -2 +2
Dextérité 2 3 2	Lancer 5	Perception 4 3 2	Viser PR-4 4 12
Constitution 2 4 2	Essoufflement 16	Charisme 1 3 3	CR-4 Douleur 8 4

Composantes

Force 2 2 3	Bonus Dégâts 0	Raisonnement 4 2 4	Bonus Apprentissage 10
Réflexes 3 2 2	Contact 7	Stabilité 4 3 3	Dépassentent Équilibre +3 +3
Dextérité 4 4 4	Lancer 9	Perception 3 4 3	Viser PR-4 8 16
Constitution 3 2 3	Essoufflement 16	Charisme 2 2 4	CR-4 Douleur 14 5

Pouvoirs Psioniques

Valeur	Seuil	Résistance	Nbre Pouvoirs	Points
Intuition	9			-----
Action	8			-----
Altération	8			-----

Unité de Base	Mise en œuvre	Essoufflement	Récupération
Défense	1/4 séq.	0 séq.	0 séq.
	N	0 séq.	0 séq.
	L	0 séq.	8 1 séq.
	A	4 séq.	12 5 séq.
	C	10 séq.	16 10 séq.

Préognition (p. 70)

Mémoire parfaite (p. 75)

Altération physique (p. 78)

Profil des composantes du Type V dit « Ermite ».

Pouvoirs Psioniques

Valeur	Seuil	Résistance	Nbre Pouvoirs	Points
Intuition	7			-----
Action	3			-----
Altération	3			-----

Unité de Base	Mise en œuvre	Essoufflement	Récupération
Défense	1/4 séq.	0 séq.	0 séq.
	N	0 séq.	0 séq.
	L	0 séq.	8 1 séq.
	A	5 séq.	12 6 séq.
	C	12 séq.	16 12 séq.

Réception télépathique (p. 70)

Boucier mental (p. 73)

Boucier physique (p. 78)

Profil des composantes du Type VI dit « Rond ».

Les pouvoirs psis qui sont indiqués sont ceux qui sont les plus courants en fonction des profils. La valeur moyenne des seuils psis est de 11. Dans le tableau Psi, on a calculé les effets des trances légère (L), avancée (A), cataleptique (C) et l'état normal (N).

Compétences

Agriculture	2	Mécanique	
Archéologie	2	Conduite	
Architecture	2	Géographie	8
Anthropologie	8	Gestion	
Chimie		Histoire	5+
Droit (inter)	1+	Informatique	
Électronique		Linguistique	8
Évaluation	1	Psionologie	3
Faits divers		Pilotage	
Génétique	4	Religion	7
Biologie	8	Médecine	4
Zoologie	4	Serrurerie	1
Botanique	4		
Géologie	10	1370 pt.	

Aptitudes

Athlétisme	7	Natation	5
Automobile	2	Navigation	3
Bricolage	6	Pêche	4
Camouflage	5	Pickpocket	1
Discrétion	7	Relations Humaines	8
Déguisement	4	Survie	10
Chasse	7	Dessin	5
Traquer	4		
Cuisine	3		
Équitation	2		
Escalade	4		
Jeux	2		
Stratégie	3		
Musique	2	1205 pt.	

Profil des talents de type « Compagnon de Janus »

C'est le profil de base. N'hésitez pas à rajouter des points pour un Peaugrise. Ce profil correspond quand même à un Compagnon de Janus avec quelques années d'expérience.

Contact	Corps	Tranche	Frappe
Lancer	Mécanique	Organique	Mécorp
Viser		Esquive	
Réflexes			
	10	6	10
	6	6	6
		8	

Expérience

720 pt.

Contact	Corps	Tranche	Frappe
Lancer	Mécanique	Organique	Mécorp
Viser		Esquive	
Réflexes			
	2	3	3
	4	3	2
		2	

Expérience

80 pt.

Profil des talents de type « Telia Cognitiva »

Ceci est un profil de base. Chaque membre de la Telia se spécialise dans un domaine particulier, qu'il s'agisse de la vente ou de la science/

Compétences

Agriculture		Mécanique	5
Archéologie		Conduite	3
Architecture		Géographie	2
Anthropologie		Gestion	6
Chimie		Histoire	2
Droit (inter)	8	Informatique	10+
Électronique	10	Linguistique	3
Évaluation		Psionologie	3+
Faits divers	6	Pilotage	
Génétique	2+	Religion	
Biologie	2	Médecine	3
Zoologie	1	Serrurerie	5
Botanique			
Géologie		1160 pt.	

Aptitudes

Athlétisme	3	Natation	2
Automobile	8	Navigation	1
Bricolage	5	Pêche	1
Camouflage	2	Pickpocket	1
Discrétion	3	Relations Humaines	5+
Déguisement	2	Survie	3
Chasse	2		
Traquer	2		
Cuisine	3		
Équitation	1		
Escalade	1		
Jeux	6		
Stratégie	8		
Musique	2	895 pt.	

Compétences

Agriculture	<input type="checkbox"/>	Mécanique	2	<input type="checkbox"/>
Archéologie	<input type="checkbox"/>	Conduite	4	<input type="checkbox"/>
Architecture	4	Géographie	2	<input type="checkbox"/>
Anthropologie	4	Gestion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chimie	2	Histoire	2	<input type="checkbox"/>
Droit (inter)	10	Informatique	2	<input type="checkbox"/>
Électronique	<input type="checkbox"/>	Linguistique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Évaluation	5	Psionologie	2	<input type="checkbox"/>
Faits divers	5	Pilotage	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Génétiq.ue	1	Religion	1	<input type="checkbox"/>
Biologie	2	Médecine	3	<input type="checkbox"/>
Zoologie	1	Serrurerie	2	<input type="checkbox"/>
Botanique	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Géologie	<input type="checkbox"/>	1000 pt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Aptitudes

Athlétisme	7	<input type="checkbox"/>	Natation	1+	<input type="checkbox"/>
Automobile	4	<input type="checkbox"/>	Navigation	1	<input type="checkbox"/>
Bricolage	3	<input type="checkbox"/>	Pêche	1	<input type="checkbox"/>
Camouflage	3	<input type="checkbox"/>	Pickpocket	2	<input type="checkbox"/>
Discrétion	6	<input type="checkbox"/>	Relations Humaines	6+	<input type="checkbox"/>
Déguisement	3	<input type="checkbox"/>	Survie	8	<input type="checkbox"/>
Chasse	3	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Traquer	6	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cuisine	1	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Équitation	1	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Escalade	3	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeux	3	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stratégie	5	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Musique	1	<input type="checkbox"/>	915 pt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Profil des talents de type « Ares Protectiva - Policier »

Ces agents sont en général loués à des collectivités par l'Ares Protectiva. Ils correspondent au policier de base. Les élites ont des capacités plus élevées.

Contact	<input type="checkbox"/>	Corps	8	Tranche	7	Frappe	8
Lancer	<input type="checkbox"/>	Mécanique	10	Organique	5	Mécorg	4
Viser	<input type="checkbox"/>			Esquive	7		
Réflexes	<input type="checkbox"/>						
Expérience							

530 pt.

Contact	<input type="checkbox"/>	Corps	10	Tranche	8	Frappe	8
Lancer	<input type="checkbox"/>	Mécanique	11	Organique	5	Mécorg	7
Viser	<input type="checkbox"/>			Esquive	8		
Réflexes	<input type="checkbox"/>						
Expérience							

645 pt.

Profil des talents de type « Ares Protectiva - Commando »

Il s'agit ici plutôt des militaires. Bien que pouvant faire les opérations de police civile, ils sont plus à leur aise dans les opérations de campagne.

Compétences

Agriculture	<input type="checkbox"/>	Mécanique	6	<input type="checkbox"/>
Archéologie	<input type="checkbox"/>	Conduite	6	<input type="checkbox"/>
Architecture	6	Géographie	5	<input type="checkbox"/>
Anthropologie	4	Gestion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chimie	3	Histoire	6	<input type="checkbox"/>
Droit (inter)	3	Informatique	4	<input type="checkbox"/>
Électronique	2	Linguistique	4	<input type="checkbox"/>
Évaluation	<input type="checkbox"/>	Psionologie	3	<input type="checkbox"/>
Faits divers	2	Pilotage	2+	<input type="checkbox"/>
Génétiq.ue	2	Religion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Biologie	3	Médecine	5	<input type="checkbox"/>
Zoologie	2	Serrurerie	8	<input type="checkbox"/>
Botanique	1		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Géologie	1	1340 pt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Aptitudes

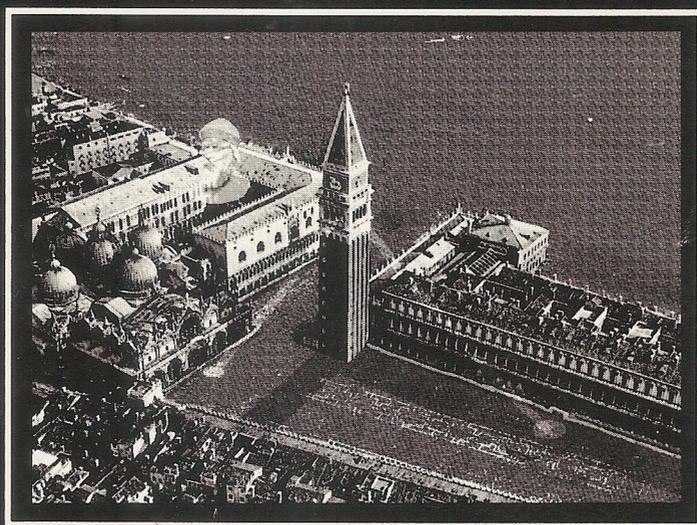
Athlétisme	8	<input type="checkbox"/>	Natation	3	<input type="checkbox"/>
Automobile	6	<input type="checkbox"/>	Navigation	2	<input type="checkbox"/>
Bricolage	8	<input type="checkbox"/>	Pêche	4	<input type="checkbox"/>
Camouflage	8	<input type="checkbox"/>	Pickpocket	6	<input type="checkbox"/>
Discrétion	8	<input type="checkbox"/>	Relations Humaines	5+	<input type="checkbox"/>
Déguisement	8	<input type="checkbox"/>	Survie	8+	<input type="checkbox"/>
Chasse	6	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Traquer	8	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cuisine	1	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Équitation	3+	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Escalade	6	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeux	5	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stratégie	10	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Musique	1	<input type="checkbox"/>	1585 pt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

un supplément pour le jeu

ATHANOR

LA TERRE DES MILLE MONDES

Venise en 2306. Alors que les cérémonies du Boulier vont commencer, le carnaval bat son plein. Les Arlequins et les Colombines se pourchassent de passerelles en passerelles, au-dessus des ruelles inondées de la Cité des Doges. Autour de la Place Saint-Marc, des jeunes gens en costumes noir et blancs distribuent des tracs invitant à la communion universelle, tandis que discrètement on évacue de l'un des casinos une personne dont le cœur n'a pas résisté aux Simulateurs de réalité...



Durant l'hiver, la place Saint-Marc est submergée. Chaque jour, un hologramme de l'un des anciens doges flotte au-dessus du Palais.

Vous trouverez dans ce livret :

- Un guide complet de Venise.
- Une description des Compagnons de Janus.
- De nouvelles aides de jeu pour Athanor.
- Une grande campagne qui vous fera découvrir les mille et une facettes de la cité des plaisirs et des algues.