

La Gaste des Metabarons™

Avec le concours d'Alexandro Jodorowsky



DEVELOPPEMENT
FRANCOIS OL



L'EKONOMAT





L'EKONOMAT

Responsable de la continuité : Marc Prudhomme - Responsable de l'écriture : Fred Le Berre

Création et développement

Alexandre Amira, Julien Blondel, Fred Le Berre, Xavier Carlier, Sébastien Dennilauder, Stéphane Gaillard, Raphaël Gervaise, François Nedelec, Marc Prudhomme, Cédric D. Schwartz et Stéphane Viossat.

Nouvelle « Jusqu'à la dernière goutte... » : Fred Le Berre

Scénarios

La peste soit de l'avarice : Xavier Carlier

Illustrations : Christine Chatal

Flower Power : Alexandre Amira

Illustrations : Didier Poli

Sur l'échiquier des Gargales : Julien Blondel

Illustrations : Eric Liberge

Relectures et correction : Julien Blondel, Fred Le Berre et Sophie Lamotte.

Réécritures : Fred Le Berre.

Design et conception graphique : Régis Haghebaert

Maquette et fabrication : Julien Blondel et Nathalie Rocher

Illustration de couverture : Frasier & Jewel

Illustrations intérieures : Cyril Adam, Virginie Augustin, Aleksi Briclot, Christine Chatal, Frasier & Jewel, Renaud García, Juan Gimenez, Eric Liberge, Anne Louvin, Sébastien Micaelli, Ahmed Nasri, Didier Poli, Yosbi Tamura, Olivier Thomas et Yann Valéani.

Julien Blondel tient à remercier ses compagnons de route, des vétérans présents aux premières heures de l'aventure Métabarons aux récents équipiers, guidés par le jeu des rencontres. A l'heure où nos routes se séparent, mes pensées vont à Kurt « Rayah » McClung, pour son soutien indéfectible, à Marco « Bushitaka » Prudhomme, pour son engagement, à Fred « Skatawah » Le Berre, pour ses impromptus de comptoir, à Stéphane « Palo-Nobilis » Gaillard, pour son dévouement, et à Nathalie, Régis et David, trio de Frate-Lumins, qui ont offert à ces livres leur savoir-faire et leurs veillées tardives...

Merci aux reporters du site Métabarons, aux chroniqueurs du GROG et aux passionnés rencontrés sur ces nombreux salons.

Que l'Amarax vous guide !

www.metabarons.com

www.humano.com • www.westendgames.com • www.enteryeti.com

Conçu & édité par Yeti Entertainment S.A.

The Metabarons® and The Metabarons logo are trademarks of Les Humanoïdes Associés S.A., © 2002 (US et EU) Les Humanoïdes Associés, Genève (Suisse).

Le personnage du Méta-Baron a été créé par Mœbius® et Alexandre Jodorowsky.

The D6 System, Legend System, WEG and West End Games are trademarks of D6Legend Inc.



Achévé d'imprimer en mai 2002. Imprimé en Espagne. N° ISBN : 9-780107-280055

Yeti



*" Qui s'apprête au conflit périra par le feu.
Il n'est pas d'adversaire, il n'est pas d'ennemi.
Le seul combat d'un homme est celui de sa foi. "*

- Les versets de Renovahl, III.5.



SOMMAIRE

NOUVELLE
JUSQU'À LA DERNIÈRE GOUTTE... p.6

L'EKOMOMAT

- 1 L'HISTOIRE DE L'EKOMOMAT p.12
- 2 L'ORGANISATION DE L'EKOMOMAT p.16
- 3 LES CHAMBRES DE L'EKOMOMAT p.18

LA GEOGRAPHIE

- 4 LES MONDES DE L'EKOMOMAT p.42
- 5 LE SYSTEME SORBA-KOM p.50
- 6 NÉO-KNOX p.66

LES RESSOURCES

- 7 LE MATÉRIEL p.70
- 8 JOUER UN PERSONNAGE DE L'EKOMOMAT p.76
- 9 COMPÉTENCES & POUVOIRS p.82

L'AVENTURE

- 10 LA PESTE SOIT DE L'AVARICE p.86
- 11 FLOWER POWER p.92
- 12 SUR L'ÉCHIQUIER DES GARGALES p.102

ANNEXES

- 13 LE STELLCOMM p.122
- 14 SYNOPSIS DE SCÉNARIO p.124
- 15 LES ARCHÉTYPES p.126



JUSQU'À LA DERNIÈRE GOUTTE...

La pièce n'était qu'au deux tiers environ de l'édifice abritant la Chambre Mdstik, mais par les baies vitrées l'œil déjà portait loin. A des dizaines de kilomètres au moins. Perdu dans la contemplation du maillage hyper-serré des grandes artères de Néo-Knox, que croisaient à intervalles réguliers tout un réseau d'embranchements capillaires, Ardap se demandait quelle pouvait bien être la vue depuis la salle du sommet, celle où se réunissaient les douze Maîtres Ekonomes, les douze personnes les plus riches de l'univers, les douze dirigeants de sa nation, les douze auxquels il rêvait un jour d'appartenir... Le chuintement feutré du sas le fit sursauter. Le Maître Puisatier Reflo Furtij était entré sans faire de bruit. C'était bien là dans ses habitudes : il aimait prendre ses subordonnés en défaut. Assez étonnamment, il ne fit aucune remarque désagréable. Ardap avait été surpris, indéniablement, mais Furtij ignora le fait. Oubli ou mansuétude ? Ardap n'eut pas le loisir de méditer la question...

« Belle vue, hein ? », demanda Furtij.
- Absolument... répliqua pauvrement Ardap.
- Les beaux jours, on peut apercevoir la grande faille par la fenêtre de gauche, plein Ouest. Elle est pourtant à près de deux cents kilomètres... »
Surpris par le ton amical de Furtij, Ardap ne trouva rien à répondre. Avec indulgence, Furtij parut ne rien remarquer.

« Ça vaut vraiment le coup d'œil la grande faille. Vous l'avez déjà visitée ?
- Euh, non... Mais je compte bien m'y rendre dès que j'en aurai le loisir.

- Ah oui ! C'est toujours pareil. On n'a le temps de rien... D'ailleurs, on cause, on cause, mais il va falloir qu'on se penche un peu sur nos dossiers... »

Furtij avait conservé un ton amical. Il gratifia même son jeune collègue d'un clin d'œil complice. Dans son for intérieur, Ardap devait bien admettre que le Maître Puisatier pouvait se montrer plutôt sympa quand il voulait. Et puis, une idée lui traversa l'esprit - c'est ma dernière mission, j'ai vraiment cartonné - et il dut faire un effort sur lui-même pour dissimuler le contentement qu'il éprouvait...

« Bon, ce coup-là, ce n'est plus si simple. Mais vu comment vous vous en êtes tiré avec votre dernier travail, ça ne devrait pas vous poser de problème... »

Une nouvelle fois, Furtij fit comme s'il n'avait rien vu. Pourtant, Ardap avait rosé de plaisir jusqu'au bout des oreilles.

« Ah, au fait, tant que t'y pense, je me suis arrangé pour vous obtenir un Terre-Air-Mer grand luxe pour cette mission. C'est mieux pour le confort. Et puis, je vous ai bombardé maître-délégué. C'est pas grand chose, mais vos frais de mission seront arrondis à la hausse... »
Ardap buvait du petit lait. Un jour se disait-il, il verrait la salle de réunion des Maîtres Ekonomes...

« Alors, c'est quand même un peu pointu. Faudra du doigté, mon petit Ardap, hein ! Mais je sais que je peux compter sur vous... Voilà, c'est sur la planète Phia 1. Des bergers quelconques qui manquent de flotte.

Ils ont trouvé malin de se mettre sous la protection impériale. Mais, on leur a préparé un coup en deux temps. Vous verrez ça. Tout est dans l'hypno-quartz. Vous avez deux jours de voyage. Largement le temps de potasser... Allez, vous avez vingt minutes pour gagner le niveau des pontons d'embarquement.

Vous ferez du bon boulot, j'en suis sûr. N'est-ce pas, hein ? Je peux compter sur vous ? »
En disant ces derniers mots, Furtij gardait ses yeux candides verrouillés à ceux d'Ardap. Le maître-délégué inspira profondément avant d'acquiescer d'un coup de tête.

Comme il allait sortir, Furtij le rappela.
« Au fait, si vous bouxoux vous invitent à bouffer, goûtez leur rôté de woart, c'est un régal. C'est la bestiole qu'ils élèvent. Ils sont quasiment les seuls, mais ils ont raison. C'est une splendeur et ça vaut bonbon sur le marché des demrées ! Allez, bon voyage... »

Les douze plénipotentiaires avaient déployé un luxe moui pour recevoir leur hôte, un faste au moins aussi grand que leur détermination était farouche. La conciliation n'était pas à l'ordre du jour, et la plus petite concession aurait été prise comme une capitulation par leur peuple ! Assis en arc de cercle face à Ardap - le maître-délégué de l'Ekonomat tout seul au creux de la table en demi-lune -, ils avaient tous de longs visages burinés par le rayonnement brûlant de l'étoile Phia 4. Des masques de bronze figé où nul sourire n'apparaissait jamais...

Sur la table, une immense clepsydre de verre égrenait le temps en gouttelettes. Une à une, elles tombaient au centre d'une large coupelle, éclaboussant la table. Sur Phia 1, une telle désinvolture constituait le summum de l'apparat, mais aussi le pire des sacrilèges.

« Je récapitule... », attaqua le maître-délégué Ardap d'un ton badin mais tout à fait précis.

« Suite aux relevés topographiques que nous avons effectués, voici ce nous pouvons vous proposer pour le prix convenu : mise en eau de toute la zone des plaines basses, soit dix millions de kilomètres carrés avec une profondeur de 40 mètres. Autrement dit, un réservoir de 40 000 milliards de mètres cubes... »

Les douze chefs traditionnels échangeaient de longs regards, desquels ils s'efforçaient de gommer toute trace d'envie. Jamais dans toute leur existence, ils n'avaient imaginé qu'une telle immensité liquide pût exister.

Dans certains coins de Phia 1, on tuait pour un demi-verre d'eau...

Rien de leurs cogitations internes n'avait échappé à Ardap. Il savait qu'il les avait ferrés.

« Bien sûr, reprit-il, je sais que c'est un immense sacrifice que votre peuple devra consentir. Mais que sont les privations de dix générations au regard de l'avenir d'un

monde... Dans deux siècles standard d'ici, vos vallées verdoyantes produiront les plus beaux fruits de ce secteur de l'univers... »

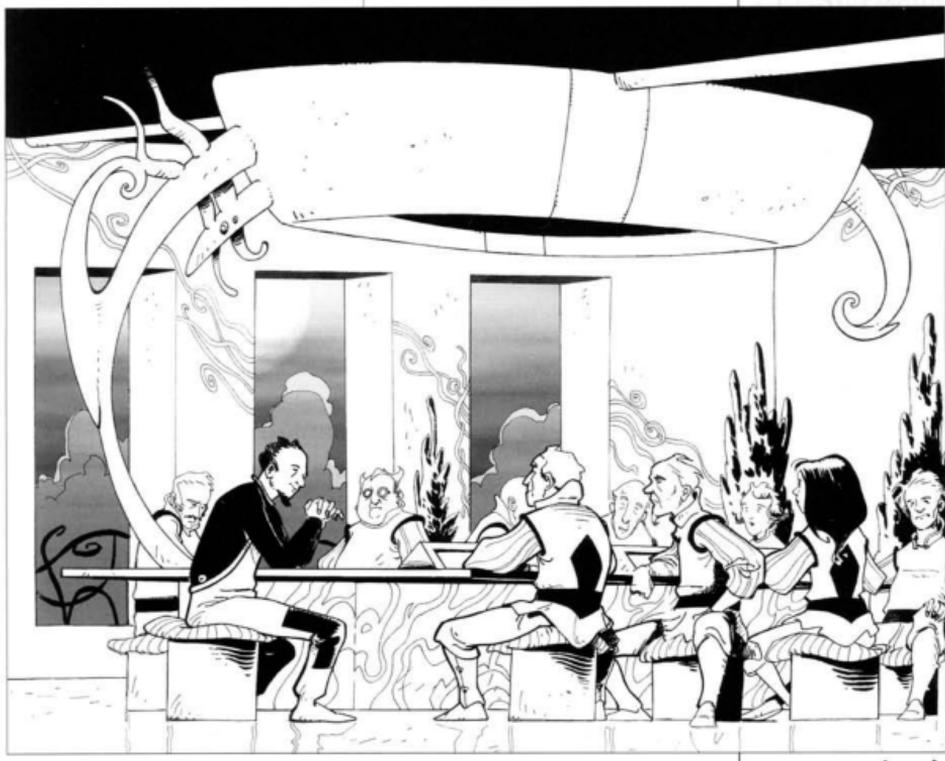
Quelques hochements de têtes approbateurs lui confirmèrent qu'il était sur la bonne piste. Avant d'ouvrir ces négociations, les chefferies traditionnelles s'étaient regroupées pour élire un représentant unique, investi du titre de « Supra-Prince ». Et la Supra-Principauté de Phia 1 avait demandé son rattachement à l'Empire. Sous cette protection tutélaire, les dignitaires des douze tribus s'étaient sentis assez forts pour discuter avec les chacals de l'Ekonomat, dont la rapacité sans limites les avait jusqu'alors effrayés.

Le maître-délégué de l'Ekonomat sentit que le moment était venu d'entamer la phase II.

« Pour autant, tout le monde ne devra pas attendre aussi longtemps... »

Il laissa sa phrase mystérieuse quelques seconde en suspens.

« Et oui messieurs, dès la mise en eau des





terres basses, toutes les pâtures littorales, celles comprises entre 30 et 300 mètres d'altitude vont devenir de véritables trésors. Si je ne m'abuse, votre cheptel de woarts végété actuellement autour de 500 000 têtes.

Or, d'après mes projections, il devrait passer à 10 millions de têtes en moins de deux années standard. Au cours actuel du kilo de woart, c'est considérable. Dois-je vous préciser que les propriétaires fonciers qui auront la chance de détenir des parcelles sur les rives du nouveau lac de Phia 1 seront à la tête de gigantesques fortunes ?... »
Subitement, une lueur nouvelle se mit à briller dans les yeux des vieillards hiératiques. Depuis longtemps rompu à l'art subtil de la négociation, Ardap entendait presque leurs neurones crépiter sous l'effort. Le tableau idyllique qu'il avait si bien su dresser menait avec efficacité son petit travail de sape...

« Messieurs, j'ai pris la liberté d'opérer quelques transactions sur la bourse libre des terres agricoles de Phia 1. Je pense que vous devriez en avoir bientôt les échos... »
A peine avait-il fini sa phrase, que les douze dignitaires portèrent presque simultanément une main à l'oreille. Ils recevaient un message prioritaire dans leur implant perso-com.

De larges sourires s'épanouirent sur leurs visages, sans qu'aucun d'entre eux n'ait la force de caractère voulue pour le contenir.
« J'ai pensé, poursuivit le maître-délégué, que vous étiez les personnes toutes désignées pour gérer cette manne. J'ai la conviction que vous saurez, mieux que personne, la faire fructifier, avec un sens bien compris de l'intérêt collectif et des intérêts particuliers... »

Il y eut un nouveau tour de regards échangés, et le maître-délégué sut que les douze chefs, désormais unis dans l'infamie, étaient disposés à suivre le chemin qu'il leur traçait. C'est l'instant qu'il choisit pour passer à la phase III.
« Maintenant que nous sommes sur le point de nous entendre, l'honnêteté m'oblige à souligner un point que vous avez peut-être négligé. En effet, l'option que nous venons de négocier présente un inconvénient majeur... »

Douze visages instantanément redevenus graves s'étaient tournés vers lui.
« Et oui, compte tenu de la triple exposition aux étoiles Phia 2, 3 et 4, la surface de Phia 1 n'est quasiment pas en mesure de retenir l'eau. Avec l'accroissement des troupeaux et la croissance démographique, ces dizaines de milliers de milliards de mètres cubes qui vous paraissent inépuisables ne dureront pas longtemps. Dans vingt ans au mieux, le lac sera tari... »

Des plis durs étaient apparus aux coins des lèvres et des yeux. L'évanouissement brutal de leur vision d'éden donnait à tous des envies de meurtres. Le maître-délégué de l'Ekonomat n'était plus assuré de repartir entier...

« Mais bien sûr, il y a une solution !... »
Aucune des douze mains fermement serrées sur un manche de poignard ne resserra son étreinte.
« Oui, oui, rassurez-vous... Nous pouvons toujours créer un ou plusieurs bassins hydrographiques et favoriser l'apparition de phénomènes météorologiques permettant l'alimentation des nappes. Je vous épargne les détails techniques totalement inintéressants, mais sachez simplement qu'avec cette option, vous installez durablement l'eau sur Phia 1. Pour des millions de générations. Jusqu'à la fin des temps... »

Quelques doigts se décripèrent, mais la méfiance ne disparut pas complètement.
« Maintenant, c'est vrai, cette option est d'un coût, disons... supérieur... Oh, je sais ce que vous pensez et je comprends parfaitement vos sentiments. Mais admettez messieurs que si je vous avais proposé d'emblée cette solution, nous n'aurions même pas discuté. Hein, j'ai pas raison ?... Alors, vous voyez. Et puis, dans le cas présent, le surcoût n'est pas énorme... »
Un peu rassérénés, les douze chefs se détendirent. Leur espoir reprenait des couleurs...

« Alors, dans la situation présente, nous avons d'un côté deux siècles standard d'endettement pour vingt ans à peine d'eau, et de l'autre de l'eau pour l'éternité pour le même endettement, plus... la concession exclusive, inaliénable et permanente d'une petite zone de votre planète... Ça me paraît honnête, non ? Réfléchissez bien, et n'oubliez pas les verts pâturages... »

Il y eut quelques haussements de sourcils interrogateurs et des moues indécises.
« Pour être précis, je vous signale que la zone en question est un massif montagneux totalement aride, parfaitement éloigné des régions irrigables et absolument dénué d'intérêt pour vous... Et si vous voulez savoir pourquoi elle nous intéresse, eh bien sachez que nous manquons d'espace chez nous, et qu'ici nous pourrions librement poursuivre nos travaux. Enfin, j'ajouterais que, pour vous, c'est la garantie d'avoir toujours sous la main les meilleurs ingénieurs hydrauliciens de l'univers... »

Dans son petit vaisseau Terre-Air-Mer grand luxe de fonction, le maître-délégué de l'Ekonomat se remémorait avec lassitude les longues heures de palabres par lesquelles il



avait encore fallu passer. Mais bon, c'était fait, les contrats étaient signés, et l'Ekonomat était désormais propriétaire d'une zone circulaire de 500 kilomètres de rayon autour du Mont L-Phia, avec prétention imprescriptible sur tout le sous-sol jusqu'au noyau de la planète. Il pouvait être satisfait ; il avait bien œuvré. Mais sa journée n'était pas finie... Au sortir du puits gravifique de Phia 1, il mit le cap sur un mage gazeux au milieu duquel ses instruments décelaient une étrange signature radar.

Trois heures standard plus tard, il aborda un laboratoire-usine de la SEI, où il fut reçu en grandes pompes. Assez étonnamment, l'efficacité mutique des Techno-Navigateurs n'était pas sans rappeler l'empressement silencieux des indigènes de Phia 1, mais la volubilité et la face sanguine du Techno-Evêque étaient incontestablement aux antipodes de la dignité rigide des douze chefs de tribu...

« Ah, bienvenue mon cher maître-délégué... Bienvenue et bravo ! J'ai tout suivi et ça été un vrai régal. Vous les avez baladés en beauté ces bergers arriérés ! Du grand art ! Ils ont signé et, si ça se trouve, il y en a même qui vous prennent pour un bienfaiteur... Mais, assez ri ! Notre Sainte Eglise Industrielle a effectué les versements convenus, et je crois que nous pouvons maintenant rentrer en possession de notre nouvelle dépendance... C'est qu'il y a du bikramen là-dessous ! Et dans dix jours standard, ça va jaillir à gros bouillons ! On va pressurer la petite boule Phia pour en exprimer jusqu'à la dernière goutte du précieux liquide... Et ils verront alors où ils peuvent se la mettre leur protection impériale. C'est Janus-Jana lui-même qui a déclaré le bikramen « priorité impériale universelle »... Dans deux mois, ces va-nu-pieds auront tous disparu !!! »

Accompagné des bénédictions du Techno-Evêque de plus en plus rubicond, le maître-délégué avait replongé dans l'espace. Grâce à lui, la SEI et l'Ekonomat avaient encore raffermi leur emprise sur la marche de l'univers. Mais sa journée n'était toujours pas finie... Par induction mentale, il composa une rapide note, qu'il transmit ensuite – via les canaux inviolables de Kresus IV – à tous les chargés d'affaires de l'Ekonomat. Ses instructions étaient claires : racheter en sous-main tout le bikramen disponible sur les bourses de valeurs, puis organiser la chute des cours. D'ici deux semaines standard à peine, le bikramen allait perdre jusqu'à 80 % de sa valeur...

Sa journée, enfin, touchait à sa fin. Mais il lui restait une ultime chose à faire. Sur une ligne protégée, il appela son agent de change, celui qui s'occupait de faire fructifier son patrimoine personnel.

« Ockfel ? Bonjour, c'est Ardap. J'ai quelques instructions. Vous vendez tout ce que j'ai en ce moment sur le bikramen, et vous achetez du woart à n'importe quel prix. J'ai comme l'intuition que le cours de cette petite bête va se mettre à monter... »

Le soleil déclinait lorsque Furtij reçut Ardap dans son bureau. La pièce baignait dans une chaude atmosphère orangée. Le maître-délégué rayonnait littéralement, mais le Maître-Puisatier le laissa mariner quelques instants, absorbé dans l'observation d'une batterie de graphiques instantanés qui jaillissait devant lui.

« Bien, finit-il par dire, vous vous en êtes tiré finalement... »

« Oui ! », s'empressa de confirmer Ardap avant d'être stoppé net dans son élan par la main impérieuse que Furtij venait de dresser devant lui.

« Oui, vous vous en êtes tiré, mais il n'y a quand même pas de quoi pavoiser.

C'était à la portée d'un enfant de trois ans... » Ardap fronçait les sourcils, soudain soucieux.

« Et puis, il vous a quand même fallu près de trente heures de négociations pour emporter le morceau. Je ne vous cache pas qu'on espérait mieux de vous... »

Ardap arborait maintenant une mine déconfite. Il sentait son cœur lui remonter dans la gorge.

« Bon, au fait... », reprit Furtij avec un sourire soudain devenu extrêmement carnassier.

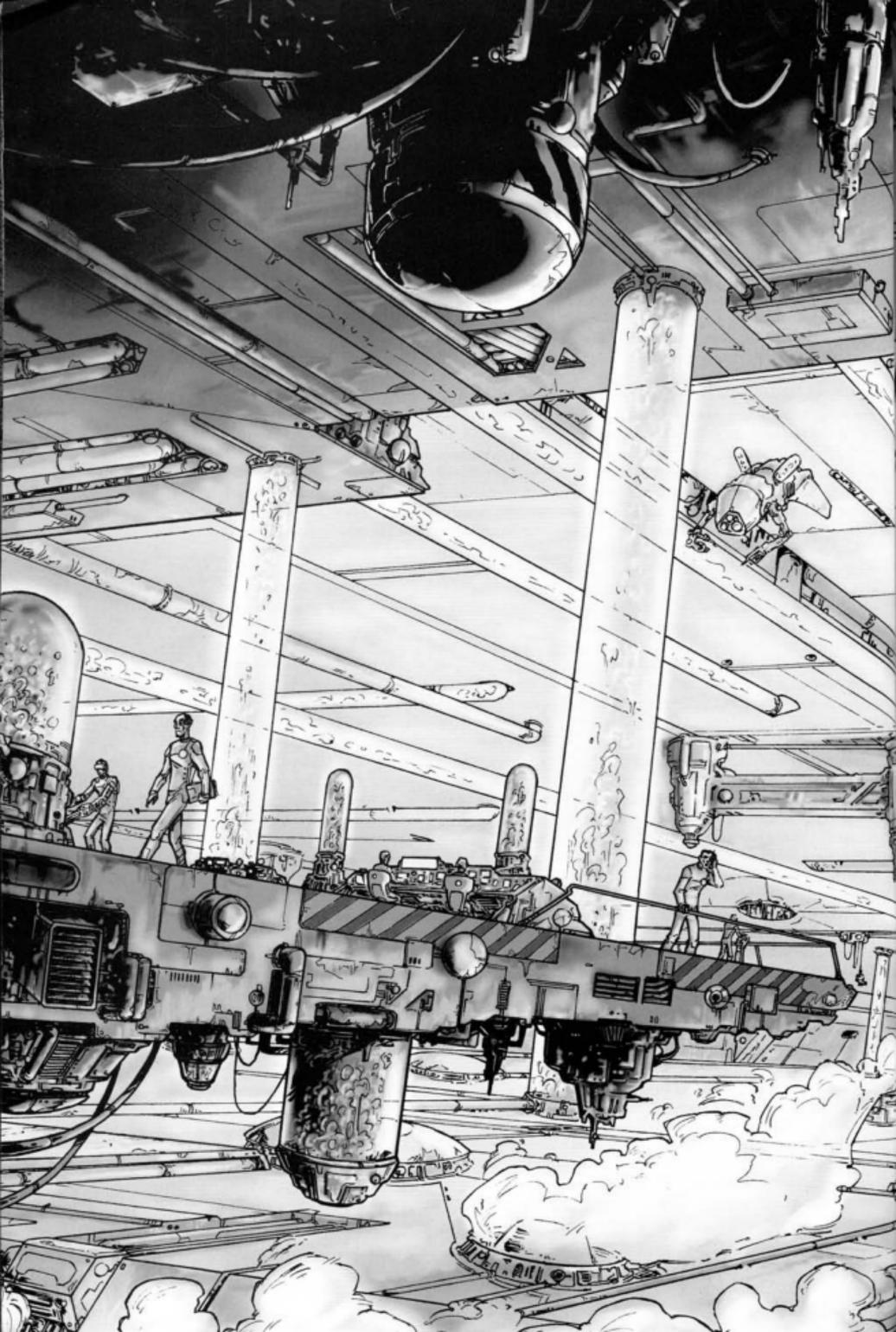
« Vous avez mangé du woart ? C'est dégueulasse, hein ! Une vraie saloperie... »

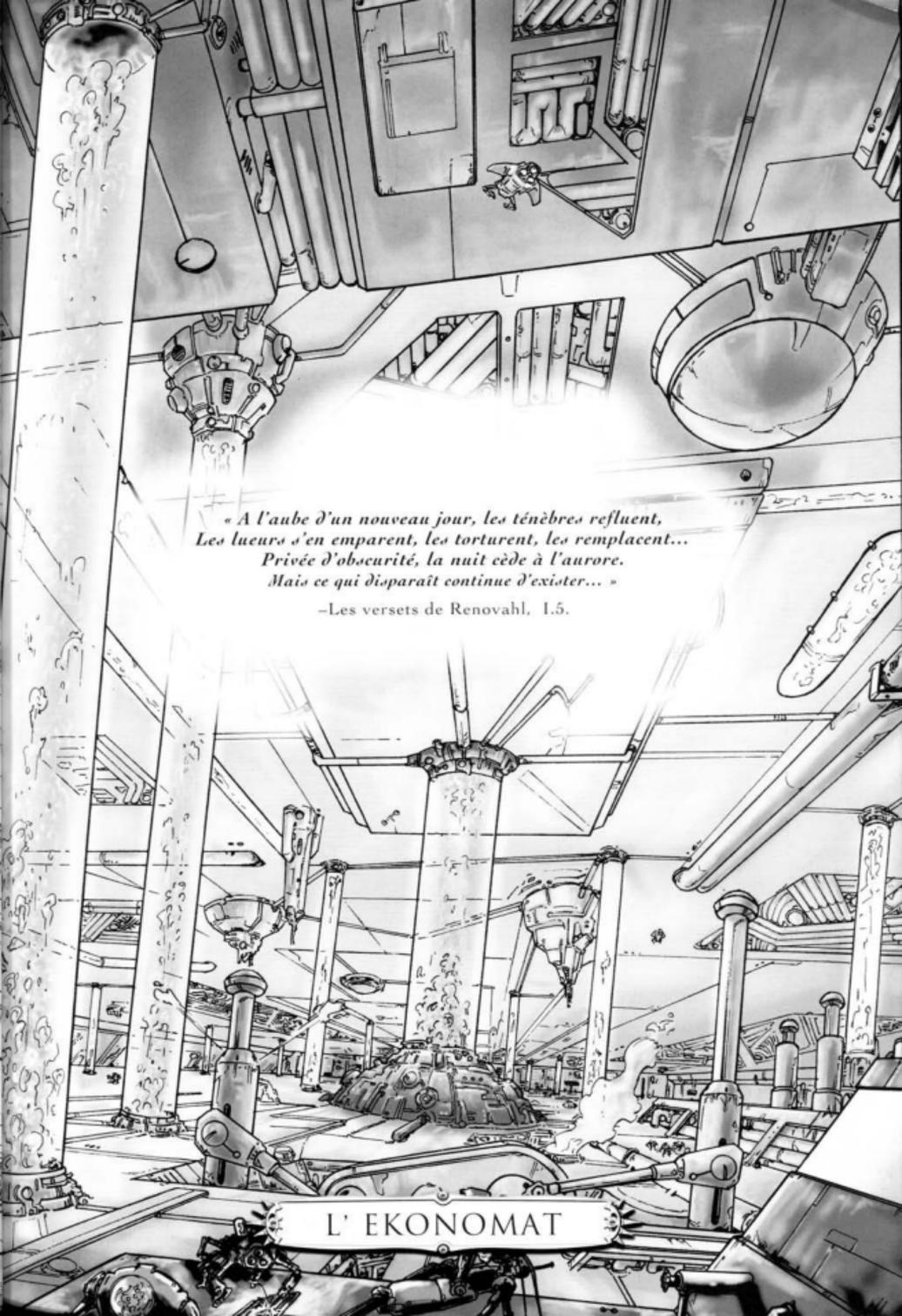
Ardap ferma les yeux. Il avait envie de vomir.

« Je vais vous faire rire. Une fois j'en avais acheté. Et un bon paquet... Je ne savais pas quoi en faire. Ça ne bouge pas le cours d'une cochonnerie pareille. Mais là, d'un seul coup, ça c'est mis à flamber. Et j'ai tout revendu. Cinq fois le prix ! Elle est pas bonne... »

Dans le rire de Furtij qui roulait en cascade, Ardap retrouva les éclats qui avait disparus lors de leur dernière entrevue.

Et il se promit de ne jamais les oublier...





*« A l'aube d'un nouveau jour, les ténèbres refluent,
Les lucurs s'en emparent, les torturent, les remplacent...
Privée d'obscurité, la nuit cède à l'aurore.
Mais ce qui disparaît continue d'exister... »*

—Les versets de Renovahl, I.5.

L' EKONOMAT



L'HISTOIRE DE L'EKONOMAT

« Que sommes-nous, sinon des machines à apprendre par l'erreur et l'échec, la trahison et la vengeance froidement méditée ? »

– Rosario Quweych, collecteur transystème.

Depuis que l'homme s'est lancé à la conquête des étoiles, avant même l'avènement de Rosemonde 1er le Rébis, jamais le fracas des armes ne s'est tu dans les galaxies. Chaque percée vers les limites invisibles de l'univers s'est toujours accompagnée au mieux d'accrochages sanglants avec les hordes galacto-barbares et autres créatures exogènes, et au pire de combats fratricides entre des troupes humaines appartenant à des factions rivales. Mais c'est ainsi que s'écrit l'histoire et que se taillent les empires – à la hache de combat...

Cependant, alors que la majeure partie de ceux qui partaient au loin dans le vide sidéral ne rêvaient que de batailles, d'honneurs et de conquêtes, une petite communauté présente partout sur les théâtres les plus agités n'aspirait elle qu'à la prospérité et la tranquillité. Ce n'est pas là le moindre des paradoxes de l'Ekonomat, mais il est vrai qu'en tant que maillon essentiel de l'expansionnisme humain, il a grandement contribué à semer la perturbation qu'il a toujours tant redoutée. Silencieux mais efficace, discret mais inflexible, il a peu à peu tissé une toile immense, un réseau de personnages-clés dont personne ne savait rien mais qui pouvaient beaucoup.

C'est à cette époque que débute véritablement l'histoire contemporaine de l'Ekonomat. Avant, il ne s'agissait que d'un groupe aux contours mal définis, un ensemble de populations hétéroclites et disséminées, unies entre elles par un lien mystérieux et totalement incompréhensible pour le profane non initié. Et puis un jour, à force de patience et d'économies, de subtiles stratégies et d'actions diplomatiques, d'humiliations subies et de colères remâchées, l'Ekonomat a pris son destin en main pour devenir l'incontournable pilier qu'il est aujourd'hui, aux côtés de la Sainte Eglise Industrielle, des Coloniaux et des Maganats. Nous sommes en 25252 du calendrier de Terra Prima...

LA TERRE PROMISE

Compagnons de route des grands conquérants, éminences grises des ministres avisés ou chefs d'orchestres invisibles du commerce intersidéral, les grands hommes de l'Ekonomat avaient tous su conquérir des positions déterminantes dans les rouages de l'Empire – des postes de second plan mais absolument fondamentaux. Forts d'une puissance financière qui aurait dû leur valoir, dans leurs sociétés d'accueil, une place qui leur était systématiquement refusée, les chefs de la fameuse « Nation dispersée » – comme ils avaient coutume d'appeler leur communauté – lancèrent dans le plus grand secret l'opération « Terre promise ». Il s'agissait ni plus ni moins pour eux que de trouver une planète où s'établir, un monde qui deviendrait le centre de l'univers pour tous les membres de la diaspora, le pivot essentiel d'une congrégation qu'aucun signe tangible ne réunissait.

Comme on le sait désormais, de tous les vaisseaux lancés dans le cosmos, c'est le Xodus qui tomba par hasard sur la planète Néo-Knox. Positionné dans une configuration stellaire rarissime – adossé à un nuage gazeux et protégé par une barrière d'astéroïdes – ce monde était naturellement doté de protections propres à combler les aspirations d'une communauté harassée de ses errances perpétuelles. Pour les membres de l'Ekonomat, 25252 est l'année bénie entre toutes, l'année de leur renouveau et de leur véritable essor, celle où enfin leur unité prenait corps et trouvait à s'incarner dans un lieu précisément identifié. En un mot, elle revêt une dimension sacrée, quasi mystique, qui s'accorde parfaitement aux événements fantastiques qui survinrent au même moment...

LA PROPHÉTESSE

La toute première personne à poser le pied sur Néo-Knox aurait pu rester à jamais anonyme ; mais l'histoire a retenu son nom. C'était une femme – Shedayah – une aventurière indomptable comme la communauté pourchassée en produisait alors en ces temps-là. Pour rien au monde elle n'aurait cédé à quelqu'un d'autre l'honneur d'être la première au sol. Et sa vie en fut radicalement bouleversée...

En effet, à la seconde précise où elle foulait la poussière de la planète desséchée, un

puissant flux énergétique la traversa, imprimant dans son être une vigueur et un élan sans pareils. Elle qui avait toujours été la discrétion incarnée, timide au point d'en bégayer, devint alors une oratrice inoubliable, une meneuse d'hommes naturelle dont la puissance de conviction marquait à jamais les esprits. Sous sa houlette enthousiaste et infatigable, Néo-Knox fut rapidement aménagée.

« Je veux donner une terre et un cœur à la Nation dispersée ! », disait-elle.

Bien sûr, la fortune en perles trouvée sur la planète simplifia bien les choses. C'est Bomb, une huitre géante télépathique, ultime vestige d'une vie antique désormais disparue, qui en avait révélé le secret. Ça et puis d'incroyables secrets qui ne devaient être que peu à peu distillés. Et puis Bomb était mort, mais Shedayah à elle seule paraissait capable de tous les prodiges, comme dotée de l'énergie d'un être d'essence quasi divine...

En tant que fondatrice et fédératrice du peuple sans patrie, Shedayah a plus que tout autre œuvré pour l'essor de l'Ekonomat. Un voile de mystère flotte toujours sur les grandes actions qui jalonnent sa route, mais on s'accorde en général à dire qu'une force extra-humaine a dû jouer un rôle. Après

avoir créé la Chambre Midastik, Shedayah a tout naturellement pris le titre de Maître Midas. Tous ceux qui lui ont succédé – en ce début de 31ème millénaire, l'actuel Maître Midas est le septième en titre – ont toujours montré des qualités, une vitalité et une longévité hors du commun.

LE MESSIE AUTONOME

Au nombre des actions miraculeuses directement attribuables à Shedayah, la création d'une super-conscience – capable de la fois d'unir tous les éléments dispersés de la communauté et de leur tracer un chemin – est certainement la plus notable.

Sous le coup d'on ne sait quelle inspiration, Shedayah ordonna en 25277 – soit 25 ans à peine après l'arrivée sur Néo-Knox – la construction d'un gigantesque complexe d'intelligence artificielle, suivant des plans qu'elle avait elle-même dessinés. D'une conception audacieuse et novatrice, à des années-lumière de ce que la science générique permettait alors, ce fabuleux ordinateur, baptisé Kresus I, disposait de capacités d'analyse, de synthèse et de prospective absolument incommensurables – sans parler de sa mémoire infinie.

Avec Kresus I s'ouvrait une ère d'enthousiasme et de travail. Tout restait à





faire, mais les lendemains meilleurs paraissaient à portée de main. Grâce à lui, tous les talents disséminés dans l'univers pouvaient désormais être recensés et utilisés pour le plus grand profit de la communauté. Sur ce socle, le tissu lâche des savoir-faire et des connexions sporadiques pouvait être étiré et solidement arrimé... Les milliards d'actions entreprises isolément formaient enfin un tout cohérent, générant un puissant courant sous-jacent, dont la finalité invisible était d'affirmer l'emprise de l'Ekonomat sur la réalité des interactions économiques.

Conformément à la promesse prophétique que Shedayah avait faite, cette première avancée fut encore prolongée avec l'avènement du deuxième ordinateur – Kresus II. Cette fois-ci, il s'agissait de porter encore plus loin les capacités et l'indépendance de la communauté. Pour ce faire, l'essence de Bemb incarnée dans Shedayah créa un micro-univers à part entière, enfermé dans une sphère de néant artificielle. Longue et complexe, l'opération fut achevée en 25777 et marqua le début d'une ère semée de gloire, rythmée par les conquêtes, que les membres actuels de l'Ekonomat évoquent toujours avec un profond respect.



L'ÂGE D'OR

Avec la puissance d'une Gargale conscientisée dans un espace fini et clos sur lequel il régnait sans partage, l'Ekonomat entraînait dans une phase d'expansion irréprouvable. Partout ses entreprises étaient couronnées de succès. Cette phase de deux millénaires – de 25777 à 27777 – reste dans les mémoires comme celle de l'Âge d'or. L'ensemble de l'univers humain enregistra un formidable essor. Les grands mouvements dans l'espace se multipliaient, l'Empire affermissait son emprise, le rayonnement de Planète d'Or était à son apogée.

Ce fut une ère de conquêtes et de grandes découvertes, avec l'ouverture d'un nombre incalculable de comptoirs et concessions. Aucun pilier de l'Empire ne fut lésé et tous n'eurent qu'à se féliciter des formidables avancées réalisées. Mais sans conteste, l'Ekonomat fut le grand gagnant. Sa maîtrise de la marche en avant tous azimuts lui permit d'en tirer des bénéfices incalculables.

Sur le plan intérieur, Néo-Knox parvint à un degré d'indépendance et de sécurité incomparables dans l'univers. Même ses légations diplomatiques présentes dans tous les mondes un tant soit peu actifs sur le plan économique bénéficiaient d'un statut que l'Empire lui-même aurait pu leur envier. Au climax de cette période, en 26777, le grand ordinateur de l'Ekonomat connut une nouvelle migration, avec l'arrivée de Kresus III, nouvelle étape dans l'évolution des ressources et de l'assise de l'organisation.

L'esprit de Bemb était toujours en partie au cœur de cette machine, parfaitement isolée du reste de l'univers humain, insensible aux aléas cosmique comme aux actions des autres Gargales. L'autre partie de son esprit – la part consciente et active dans le plan de réalité de l'Empire – était incarnée dans le Maître Midas en titre. À ce stade, seuls les Maîtres Ekonomes pouvaient interagir avec Kresus III. Les membres de l'Ekonomat suivaient aveuglément les directives de la Chambre Midastik, confiants dans le bien-fondé et l'efficacité de ses décisions.

Mais la force perverse des cycles étant ce qu'elle est, l'action érosive des paramètres sur lesquels il n'avait pas prise finit par faire vaciller l'Ekonomat – ce colosse aux pieds d'argile, bien que dorés.

LE SPECTRE DE LA BANQUEROUTE

Car voici ce qu'il advint : après des siècles d'opulence insouciante et d'enrichissement perpétuel, le plus gros créancier de l'Ekonomat lui fit un jour défaut. En l'occurrence, celui-ci n'était rien moins que l'Empire lui-même, puisque c'est Palais d'Or qui se déclara en cessation de paiement. L'affaire n'était pas bénigne et ses conséquences sûrement pas anodines. En fait, il s'agissait d'un coup de force calculé, suggéré par un noyau de mentreks retors à Magaella et Magellan, pour couper les ailes de ce pilier bien ambitieux.

Le coup fut rude. Infiniment rude. Il n'y eut pas de répercussion immédiatement spectaculaire mais, comme le veut la théorie des dominos, chaque chute en entraîna une autre, provoquant la succession d'infimes altérations qui ne tardèrent pas à s'accumuler en désastre. Dans ce cas précis, la chute de la prestigieuse firme de courtage qui gérait et négociait les en-cours de l'Empire entraîna celle de toutes les institutions liées de près ou de loin à l'Ekonomat. Dans la mémoire collective de l'Empire, 27777 n'est pas restée comme une année particulière. Dans celle des membres de l'Ekonomat, elle est l'année de la « Grande calamité ».

Mais le pilier était fort, et sa base solide. Pour faire face à ses créanciers qui, bien évidemment, lancèrent un improyable hallali, l'Ekonomat fut contraint d'engager tous les avoirs qu'il détenait en propre. Toutes les ressources personnelles furent englouties, de même que les biens matériels et les biens négociables de nombreux membres. En moins d'une année, le pilier fut littéralement dépecé, vidé des moindres parcelles de sa chair, mais ses fondations tinrent bon et il ne sombra pas.

Ceux qui avaient voulu l'abattre n'avaient pu faire mieux que le mettre à genoux...

LES BIENHEUREUX DE LA RÉSURRECTION

Tout comme l'acier sort endurci du feu, l'Ekonomat émergea de l'épreuve plus fort que jamais. Son séjour en purgatoire avait duré 33 ans et la potion de vie été plus qu'amère, mais à partir de 27810 l'Ekonomat renévoit qui fut dévoilé à la face de l'Empire pouvait légitimement inquiéter tous les autres piliers.

C'est que face à l'adversité, Bemb se révéla plus qu'un allié loyal. Il agit en véritable divinité tutélaire, mettant l'immensité de son pouvoir au service de ceux qui formaient désormais son peuple. En 27810 apparut Kresus IV. Digne héritier de ses prédécesseurs, ce nouvel ordinateur portait néanmoins la puissance de calcul de l'Ekonomat quelques ordres de grandeur plus loin. C'est qu'en plus d'être parfaitement autonome et coupé de cet univers, il apparaissait sous une nouvelle forme décentralisée permettant à tous les agents autorisés de s'y connecter en toute sécurité. Totalement protégée et parfaitement défendue, cette conscience inviolable étend encore aujourd'hui désormais ses longs tentacules en tout lieu, du moins partout où les membres de l'Ekonomat sont présents et agissent. A sa manière et à une plus petite échelle, Kresus IV est le pendant du Grand réseau de la SEI.

Mais non content de livrer ces clés-là, Bemb transmit également à ses ouailles le secret du procédé permettant de maîtriser les atomes d'hydrogène et d'oxygène, en un mot le contrôle absolu de l'eau dans tout l'univers. Grâce à ces deux nouveautés fantastiques, l'Ekonomat fut à même non seulement de supporter le choc financier, mais également d'apparaître peu après comme un pilier encore plus redoutable que ce que les plus pessimistes avaient craint...

De manière tout à fait feutrée, tout le monde prit acte de la santé recouvrée de l'Ekonomat. Le couple impérial lui-même envoya ses félicitations à Néo-Knox pour la rapidité avec laquelle il avait surmonté ces petites difficultés, liées à un regrettable retard de paiement.

Les mentreks furent écorchés vifs...

Depuis, quelques dizaines de siècles se sont écoulés, mais la situation n'a guère évolué. Dans la pratique, l'Ekonomat a incontestablement durci ses pratiques et fait désormais preuve d'une inflexibilité généralisée. Finis les petits gestes commerciaux, les concessions, les négociations équitables et la préservation des bons rapports... Néo-Knox est sur ses gardes et puissamment armée. Personne n'a eu l'honneur mortel de goûter le feu irradiant de ses faisceaux hypra-dessiccants, mais tout le monde en a entendu parler. Et sur la planète coffre-fort, on n'a rien oublié, rien pardonné...

La prophétie cachée de Shedayay

En plus des ferments de connaissance légués par Shedayay dans les circuits de Kresus, la Prophétesse de la Nation dispersée a inséré au plus profond de ses mémoires l'image d'un futur possible. La forme de cette potentialité n'a jamais été exprimée. Elle n'a jamais pris corps. Aucun mot même ne l'a jamais décrite. Mais elle teinte chacune des actions de l'Ekonomat et, surtout, chaque décision de Kresus. Selon cette promesse informulée, l'avènement de cette vision signerait la fin des temps de chaos que nous connaissons. Il s'agit d'une vérité révélée, d'un serment donné qu'un jour viendra une incarnation, une entité de chair et de sang, aux traits doux et virils à la fois, un hermaphrodite...



L'ORGANISATION DE L'EKONOMAT

« Oubliions la destruction, la guerre et le malheur... Parlez-moi plutôt de reconstruction et de recyclage, de consommation et d'investissement ! »

—Tebken Nekbet, Suprême Gardien des Kublars

L'Ekonomat, disent les gens informés des Galaxies humaines, s'occupe des affaires d'argent, des affaires tout court en somme. De toutes les factions, de tous les piliers qui composent le système impérial, c'est l'organisation la plus riche. Et pourtant, l'Ekonomat ne possède que 0,0001% des mondes majeurs, et sa contribution au budget de l'Empire est proportionnellement faible. Toutefois, il faut préciser que c'est lui qui gère ce budget... L'Ekonomat est en fait le grand ordonnateur de la caisse noire de l'Empire, ce qui lui donne, de fait, un droit de regard sur les manœuvres les plus secrètes de l'Emperatriz lui-même. Cette connivence

avec les plus hautes sphères du pouvoir confère à l'Ekonomat une influence politique irrésistible.

UN PILIER INCONTOURNABLE

De plus, ses participations occultes et officielles dans toutes les banques, instituts financiers, compagnies de proto-assurances, caisses de longévité méga-corporations, bourses, chambres de commerce et autres sociétés de néo-courtage font de l'Ekonomat l'arbitre incontournable des litiges financiers, l'interlocuteur privilégié des débats monétaires, le parrain obligé des accords industriels et commerciaux. L'argent qu'il ne possède pas, il le contrôle, ce qui revient au même. Et nul ne peut outrepasser ses recommandations.

Mais aussi riche et puissant soit-il, ou, plus probablement, en raison même de cette incommensurable richesse et de la puissance qui va de pair, on ne connaît rien sur l'Ekonomat. Il est difficile d'imaginer domination plus grande que celle de l'argent dans un univers régi par le kublar où tout se monnaie et où la vie d'un être n'a aucune valeur intrinsèque. Il n'existe aucun pouvoir plus discret et insidieux, aucune ressource plus impalpable. Par rapport à la débauche exubérante des Maganats, à l'omniprésence rigide des Endogardes impériaux, au pouvoir maléfique et quasi magique de la sainte technologie Techno-Techno, et même à la sobriété uniforme des Coloniaux, l'Ekonomat fait pâle figure. Il passe inaperçu, s'efface des mémoires, rase les murs et disparaît. Beaucoup, parmi le commun des mortels, et même chez les classes moyennes, méconnaissent son existence. Pour ceux qui en ont eu vent, il reste néanmoins une entité abstraite, un nuage de brouillard, une vague rumeur inaudible. Au contraire des autres grands Piliers, l'Ekonomat ne suscite ni haine ni passion. À part un petit couplet de temps en temps sur « ces salauds de riches qui sucent le sang et l'âme des peuples », le discours populaire s'arrête là. Faute de combattant. Faute d'un fait saillant à se mettre sous la dent...

Au Sénat impérial, il est rare que l'on débâte d'une motion proposée par l'Ekonomat. Qu'il approuve ou désapprouve, c'est toujours dans la discrétion. Il vote en général alternativement avec les Techno-Technos ou les Maganats, s'abstient souvent, et s'oppose parfois – avec discrétion – à un projet colonial trop

Kresus IV

Assurément l'un des plus grands secrets de l'univers, Kresus IV est une véritable merveille, un outil qui surpasse en puissance tout ce que l'imagination la plus débridée peut imaginer. Tout comme ses trois prédécesseurs, il est la subtile combinaison d'éléments poly-numériques et d'une énergie supra-humaine. En effet, le Gargal Bomb y a déposé une part de son essence. Là, confortablement tapi dans l'éther ouaté d'un micro-univers coupé des contingences humaines, il étend ses champs de conscience dans toutes les dimensions de l'univers. Avec une acuité suraiguë, il embrasse et décrypte l'ensemble des agissements des créatures qui y vivent, mais aussi les soubresauts les plus infimes des trames immatérielles et sous-jacentes de l'invisible. Fort de ces informations et de la sagesse immémoriale d'un être presque aussi vieux que l'univers lui-même, il est capable de comprendre et prédire les comportements erratiques des masses, et de peser ainsi sur leur destin. Dans sa version actuelle, mise en service en 27810, l'ordinateur de l'Ekonomat offre une fonctionnalité qui fait de lui un redoutable instrument de puissance. En effet, Kresus IV peut dialoguer avec les membres de l'Ekonomat où qu'ils se trouvent dans l'univers. Fini le temps où il fallait ramener les informations en un point de collecte unique, puis venir chercher plus tard le fruit des analyses. Désormais, où qu'il soit, chaque agent agit sur instruction instantanée, pour l'intérêt de l'Ekonomat et conformément aux tactiques élaborées par un stratège presque omniscient. Bien évidemment, chaque interface décentralisée fonctionne exclusivement avec l'agent avec lequel elle est accordée. Pour les autres – c'est-à-dire n'importe quelles mains indelicates dans lesquelles elle pourrait tomber –, elle n'est qu'un instrument mort et inutile.

révolutionnaire à son goût. Mais il ne fait jamais de vagues, monte rarement au créneau, et se contente de tenir sa place et de voir venir. S'il a besoin de faire passer une loi, l'Ekonomat avance masqué. Il préfère toujours s'allier à l'une des autres factions qui en fera son cheval de bataille, contre rémunération ou lessivage d'une vieille dette.

C'est pourtant un des quatre Piliers du pouvoir impérial. Mais dans leur grande sagesse, les dirigeants de l'Ekonomat ont compris depuis longtemps qu'il serait périlleux pour eux de se mettre en avant.

LES MEMBRES DE L'EKONOMAT

Ce qui caractérise le mieux les hommes de l'Ekonomat, hormis cette discrétion et une avidité inextinguible, c'est le sens de la famille. La plupart des charges sont héréditaires. Les secrets se transmettent dans le cercle le plus étroit. Et le seul moyen de parvenir aux sommets de la finance intergalactique, si l'on n'appartient pas à une famille de l'Ekonomat, c'est d'épouser la fille d'un grand ponte. C'est en effet par les femmes que se transmettent, croit-on, les qualités requises dans ce domaine. De même pour l'engagement des chefs mercenaires, on n'accepte que ceux qui s'allient volontairement avec des filles issues des meilleures familles de l'Ekonomat.

La principal suspicion que l'on nourrit contre l'Ekonomat – une défiance que rien n'infirme ni ne confirme – est d'avoir infiltré avec son organisation la société humaine intergalactique tout entière, par le vecteur, ô combien fluide et pénétrant, de l'argent.

Et de fait, il semble avoir acquis à sa cause, contre espèces sonnantes et trébuchantes, tous les décideurs, tous les maîtres visibles de l'Empire. Combien de traîtres, de corrompus, de personnages à double face, double allégeance ? Combien de décisions favorables à ses finances, d'arbitrages intéressés, de contrats biaisés, de votes achetés ?

Il dispose de moyens sans limite pour tenir sous son joug une écrasante majorité des mondes humains. Comment résister à la pression des taxes, dettes, impôts, intérêts, amendes, redevances, patentes, prestations, droits d'enregistrement et de timbre ? Que répondre aux mises en recouvrement, avertissements, acomptes, poursuites administratives et judiciaires, sommations avec ou sans frais, contraintes, saisies, ventes forcées ?

En fait la situation concrète de l'Ekonomat, son pouvoir réel et impossible à maîtriser, son



influence décisive dans tous les domaines, sa puissance financière inconcevable, sont aussi les prémices d'une possible déconfiture. Cette puissance doit en effet s'exercer sans se montrer, cette influence doit être souterraine, ce pouvoir doit rester délégué, bridé, muselé et invisible sous peine des pires ennuis. Car si elle ne se cachait pas, la force de l'Ekonomat serait immédiatement pointée du doigt. Et si l'Ekonomat apparaissait, au grand jour et sans masque, en première ligne des marchands et des producteurs, des oppressions policières et des conquêtes armées, des inventions Techno-Technos, ce serait sur lui que se focaliseraient les mécontentements. Il deviendrait la cible à abattre, un véritable catalyseur de révoltes. Et les corps constitués, les factions du Sénat ne pourraient qu'emboîter le pas des populations. Car rien, aucun argument, ne justifie les spoliations subies par tous pour assurer la richesse de quelques-uns. La boîte de Pandora, une fois ouverte, ne pourrait plus se refermer. Mais ce qui retarde l'arrivée de ce grand soir, où le Maître Midas serait pendu avec les tripes du dernier maître-caissier, c'est la certitude qu'à chaque puissant de l'univers, il aurait lui-même beaucoup à perdre ce jour-là. Sa fortune, son rang (quels qu'il soient), sa tranquillité d'esprit, en un mot les clés d'un monde ordonné et parfaitement compréhensible.



LES CHAMBRES DE L'EKONOMAT

« Inventé pour remplacer le paiement traditionnel par virement optonumérique qui donnait un pouvoir démesuré à l'Ekonomat, le kulbar a su bien vite retrouver le chemin naturel de toute richesse impériale. Celui des coffres de l'Ekonomat. »

*– Nikbola Zimoff,
« Histoire de l'Empire »*

LA CHAMBRE MIDASTIK

« On n'emporte pas son argent au Paradis, hein ? Dans ce cas, je reste ici-bas ! »

– Arcimbolde de Rocco, Maître-caissier

L'Ekonomat est dirigé doucement, mais fermement, par la Chambre Midastik, elle-même placée sous la direction du Maître Midas.

La Chambre fonctionne de manière tout à fait démocratique grâce au contrôle absolu et indiscuté de Kresus IV. Sous ce nom se cache un ordinateur proto-organique géant qui centralise, entre autres, les flux de données en provenance de toutes les places boursières ou



financières de l'univers – tous les chiffres fournis par l'administration impériale, toutes les données, tous les messages, tous les programmes, tous les lignes de codes transitant par les réseaux. De cette masse bouillonnante d'informations informelles mais peu déformées, Kresus IV tire sa connaissance sur l'état d'équilibre des marchés. Son exhaustivité et sa précision sont si grandes qu'on estime les risques d'erreur dans ses jugements à 0,00000001 %. Cela facilite grandement la prise de décisions.

Réunis en conclave, les douze membres de la Chambre Midastik définissent ensemble, à la majorité des voix, des stratégies qui influent directement sur la vie de millions de milliards d'individus. Chacun des membres connaît son indice instantané de fortune, évalué par Kresus IV, sur lequel est déterminé, selon un barème strict et accepté de tous, son poids électoral. Le Maître Midas s'abstient généralement lors des votes, mais sa voix devient prépondérante en cas d'égalité. Ce système permet de toujours trouver une solution et une action à accomplir.

Les membres de la Chambre se détestent tous et se jalouent en permanence. Il règne pourtant une atmosphère feutrée et peu propice à l'émotion dans l'assemblée la plus décisionnelle de l'Ekonomat. Ils ne se font aucune confiance, mais ils croient en un système éprouvé depuis des siècles. Les douze membres de ce conseil sont les hommes et les femmes les plus riches de l'univers. La fortune du plus pauvre d'entre eux ridiculiserait celle de l'Emperatriz. Rien de ce qui est achetable, autrement dit rien, n'est hors de leur portée. Par clonages successifs, au fil des siècles, ils ont acquis ce qui ressemble le plus à une forme d'éternité. Cela n'a pas diminué leur avidité, mais a donné une patine de sagesse à leurs réactions émotionnelles. Seule une sincérité absolue teintée, ou non, d'une forme d'humour désenchanté est encore capable de les impressionner.

LA VIE DES DOUZE

Les dirigeants de l'Ekonomat, trop habitués à brider en public leurs sentiments profonds, se laissent aller en privé à des jugements ironiques et cinglants sur leurs partenaires politiques ou commerciaux. Entre pairs, ils moquent volontiers la mentalité de gagne-petit des nobles des Maganats, la stupidité bornée des Techno-Technos, l'idéologie réactionnaire des Coloniaux.

Les douze se sont répartis tous les pans de l'économie impériale. Chacun connaît les points forts et les faiblesses des onze autres. Chacun avance ses pions doucement et sait qu'il ne peut l'emporter définitivement. Il s'agit de prendre la tête au bon moment et de la garder le plus longtemps possible. C'est un jeu de stratégie diplomatique où tout les coups sont permis, pourvu qu'ils ne viennent pas troubler la lourde tranquillité de la Chambre Midastik.

En dehors des sessions officielles de la Chambre, les douze se retrouvent à l'occasion, tous ensemble ou par petits groupe, de manière plus informelle et dans des lieux toujours exotiques. Ils affectionnent les établissements de grand luxe qu'ils réquisitionnent sous couvert de congrès diplomatiques. Les Maîtres Ekonoms adorent voyager ainsi dans tous les coins de l'univers connu. Ils ont toujours l'œil aux aguets, prêts à sauter sur la nouveauté, l'idée, l'occasion d'augmenter encore leur fortune.

Attention ! Il ne faut pas se méprendre sur cette apparente accessibilité des plus grandes fortunes ! Il est vrai qu'il leur arrive de se mêler innocemment aux passagers d'un navire de luxe. Ou de fréquenter les mêmes palaces que les stars d'hypertélé. Mais ce ne sont pas là des lieux que fréquente la « plèbe ». De plus, ils sont inconnus du public et s'efforcent de passer inaperçus. Impossible d'imaginer que ce petit vieillard ou cette superbe femme pèsent en réalité plus lourds que l'Emperatriz en kublars.

Peut-être quelqu'un qui connaîtrait l'aspect physique d'un membre de la Chambre, mais aussi certains de ses travers, de ses petites faiblesses, pourrait imaginer enlever l'un des hommes les plus riches du monde pour en tirer rançon... Mais à peine aurait-il approché sa proie qu'une vingtaine de gardes du corps, tous triés sur le volet, tous issus de la garde de l'Ekonomat, tous incorruptibles et surentraînés, surgiraient du néant pour se mettre en travers de sa route. Le petit personnage inoffensif possède en outre une tenue électro-choquante, un mini-missile sonique et deux aérosols d'épaules garnis de gaz légal.

Bien sûr, cela n'a pas empêché, une fois, un de ces grands maîtres de la finance d'engager la conversation avec un escroc de haut vol et de se faire plumer comme volaille avant d'avoir compris ce qui lui arrivait. Mais cela n'est arrivé qu'une fois...



LES TROIS SUPRÊMES GARDIENS

Personnages clés de l'Ekonomat s'il en est, les trois Suprêmes Gardiens exercent des rôles déterminants pour la bonne marche de ce Pilier de l'Empire. En dépit d'une position protocolaire inférieure à celle des douze Maîtres de l'Ekonomat, ils jouissent d'une autonomie opérationnelle qui fait d'eux de véritables potentats à leur échelle. À l'instar de l'Ekonomat tout entier, les Suprêmes Gardiens cultivent un goût du secret tel que rares sont ceux qui connaissent leur identité, y compris sur Néo-Knox même. Rien ne les distingue du commun des ressortissants de la planète coffre-fort, mais ils tiennent dans leurs mains le destin de populations sans nombre dans tout l'univers. Leur nomination aux postes qu'ils occupent se fait sur des critères de compétences. Et de fait, dans leur domaine, ce sont des spécialistes incontestables et incontestés. La concurrence est âpre pour parvenir à ces postes, et ceux qui les occupent défendent leur position bec et ongle. Si l'orientation stratégique est élaborée au niveau de la Chambre Midastik, les choix tactiques et la gestion au quotidien des opérations leur incombent totalement. Mais ils n'ont aucun droit à l'erreur. Dans les bataillons de techniciens qu'ils dirigent, des centaines d'experts attendent le moindre faux pas pour

Et maintenant, jouons...

La grandeur est source de solitude. Et lorsqu'on est seul on s'ennuie... Parce qu'il s'ennuyait, Gruper, membre éminent de la Chambre Midastik se dit un jour qu'il pourrait bien, pour le plaisir, introduire des paramètres aléatoires, histoire d'observer leurs effets. Il choisit donc un secteur de l'univers, assez densément peuplé, regroupant six systèmes, pour un total de 34 planètes habitées. Les résultats dépassèrent ses espérances et, en moins de huit mois standard, la guerre intergalactique engendrée par une suite de krachs boursiers avait littéralement rayé la zone des cartes stellaires... A quoi tiennent les grands équilibres ?



revendiquer leur poste. Le meurtre physique restant mal vu, c'est plutôt à des assassinats psychologiques en règle qu'on se livre avec une assiduité digne d'éloge.

Actuellement, la Chambre financière est dirigée par Tebken Nekbet, un immense artiste sur le plan des montages financiers. Il n'a pas son pareil pour prêter à des taux astronomiques des sommes qu'il n'a pas en caisse. La Chambre scientifique et la Chambre des nouveautés sont emmenées par le Docteur Min, et l'actuel dirigeant de la Chambre puisatière n'est autre que Mush Rushu, le seul être dans l'univers capable de déceler une molécule d'eau à des parsecs à la ronde. Bénéficiant de la période de stabilité que traverse actuellement l'Empire humain, ces trois Suprêmes Gardiens semblent partis pour conserver encore longtemps leurs fonctions, si aucune tâche bien sûr ne vient ternir l'éclat de leurs carrières...

LA TOUTE-PUISSANCE EXECUTIVE

Sur le plan de l'action concrète – au-delà de leurs petits mouvements tactiques qui n'ont d'autres finalités que de se brûler la politesse dans leur perpétuelle partie de chaises musicales intra-Chambre Midastik – les douze Maîtres Ekonomes élaborent sans cesse des plans machiavéliques dans le but d'accroître



encore la fortune amassée. Gérer c'est bien, maximiser c'est mieux ! Les dirigeants de l'Ekonomat, et Kresus IV en tête, ont su tirer les enseignements du passé. Ils savent que personne n'est jamais à l'abri et que rien n'est jamais vraiment acquis. Alors, pour faire face, ils multiplient les acquisitions. Dans un univers où la possession revient au bout du compte au plus fort, ils opèrent tous azimuts pour être les plus forts, ou à tout le moins les obligés des plus forts. Pour ce faire, point n'est besoin pour eux de mettre sur pied d'immenses armées capables de mettre à genoux n'importe quel adversaire. D'ailleurs, ils n'en seraient pas capables et n'en auraient pas les moyens. Régner par la force est une vraie faiblesse. Il faut sans cesse entretenir sa puissance. En revanche, à l'heure du décompte final, celui qui vient aider le vainqueur exsangue à ramasser sa mise, puis le convaincre de la lui confier, celui-là a l'étoffe d'un vrai conquérant de l'ombre...

L'Ekonomat mène toutes ses opérations dans trois domaines stratégiques : l'argent, la connaissance et l'eau. Ces sont ses fiefs d'excellence, des spécialités dans lesquelles il n'a absolument aucun rival.

L'argent bien sûr, pour ce qu'il représente, ce qu'il offre, ce qu'il permet et ce qu'il rapporte. Rien ne sert d'amasser en vain. Il faut utiliser judicieusement, faire circuler, créer des conditions propices, puis faire fructifier. Dans un univers uniquement régi par des lois arbitraires et le bon vouloir de puissants, c'est un art subtil qui exige compétences et savoir-faire. Ce pan des activités de l'Ekonomat relève de la Chambre financière, placée sous la direction du Suprême Gardien des Kublars.

LES HYPERMÉDIAS

Malgré son désir bien compréhensible de s'approprier ce fantastique régulateur des marchés que constituent les hypermédiats, la Chambre Midastik a toujours été contrée par la toute-puissance de la Sainte Eglise Industrielle. Pas question pour elle de céder son moyen de contrôle ultime sur la population de ses endocités. L'Ekonomat a toujours dû faire machine arrière. En apparence du moins...

L'EAU, MANNE CÉLESTE

Actif ô combien immatériel, la connaissance n'en est pas moins un puissant levier générateur de revenus. Fluide et insaisissable

par nature, elle peut apporter beaucoup à celui qui la détient. Encore faut-il qu'il sache qu'en faire, comment l'utiliser judicieusement et à qui la céder avec profit. Ce sont la Chambre scientifique et la Chambre des nouveautés, toutes deux pilotées par la Suprême Gardien des Secrets, qui ont la charge de ces domaines d'activité.

Enfin, source de vie et de revenus, l'eau – le fluide magique avec lequel l'Ekonomat entretient une affinité toute particulière grâce à Bemb – est le troisième secteur dans lequel l'Ekonomat a porté son niveau de compétence à des altitudes inimaginables. Dirigée par le Suprême Gardien du Trésor, la Chambre puisière organise et gère toutes les activités de l'Ekonomat dans le domaine de l'eau, qu'il s'agisse des recherches, du transport, du stockage, du commerce ou de l'absorption.

TEBKEN NEKBET

Kublo-phynancier de formation, Tebken Nekbet suit et supervise les moindres mouvements qui traversent les masses monétaires de l'univers, des fines ridules de surface aux puissants courants profonds, en passant par les tempêtes de forces variables qui ne manquent pas d'agiter le monde de la finance. D'apparence, c'est un homme d'une quarantaine d'années. Mince, le visage émacié et affligé d'un nez aquilin en bec d'aigle, les yeux perpétuellement à l'affût, il est terrifiant d'avidité. Même ses plus proches collaborateurs se tâtent les poches après une entrevue avec lui.

Il faudrait lui expliquer une bonne fois pour toutes qu'il est déjà l'homme le plus riche de l'univers...

Car il ne cesse de comploter, d'ourdir des intrigues, de tendre des pièges, de mettre au point des montages audacieusement improbables dans le seul but de s'enrichir encore. Lui-même serait bien en peine d'évaluer ses avoirs, en constantes fluctuations... à la hausse. Cela fait déjà deux siècles qu'il occupe son poste, sans rivalité sérieuse jusqu'à présent.

LA CHAMBRE FINANCIÈRE

« Il n'y a pas de petit profit, il n'y a pas de petite perte. Tout compte, comptez tout ! »
– Proverbe néo-knoxien typique

La Chambre Financière est le fleuron de l'Ekonomat, sa plus prestigieuse institution, celle dont tous les jeunes cadets aux dents longues rêvent de faire partie. Une carrière à la Chambre financière transforme un simple nanti en nabab assuré de posséder plus qu'il n'est possible de dépenser en une vie entière. Ce n'est pas la plus aventureuse ni la plus chatoyante des carrières, mais c'est la plus sûre et la plus agréable si on aime le kublar.



Caractéristiques :

Agilité 2D+2 / Savoir 5D /
Mécanique 2D / Perception 4D /
Vigueur 2D+1 / Technique 4D+2

- Déplacement 10
- Points de personnage 7

Compétences :

Armes à feu 5D,
Esquive 5D,
Bureaucratie 7D,
Connaissance de la finance 8D+2,
Commerce 9D,
Endurance 4D,
Conduite 5D+1,
Commandement 6D,
Dol 7D+1,
Évaluation 7D,
Négoce 7D,
Escroquerie 8D,
Ordinateur 5D

Avantages/Désavantages : Tendance obsessionnelle 2d – faire du profit.



Véritable ministère des finances de l'Empire, la Chambre financière gère tout ce qui a trait à la circulation de la monnaie dans toutes les possessions de Janus-Jana. Contrairement à ce qui se pratiquait naguère, la monnaie fiduciaire n'est plus garantie par des dépôts d'une matière première telle que l'or, encore que Planète d'Or tout entière pourrait être considérée comme la contre-garantie de tous les kulbars en circulation. Mais à qui pourrait bien venir l'idée saugrenue d'exiger de l'Empire la convertibilité des pièces et des billets ? En fait, l'aura de l'Emperoratriz et la stabilité politique qu'il assure dans l'univers tout entier suffit à donner confiance aux utilisateurs d'argent. Dans la pratique, l'Empire ne s'intéresse pas à la monnaie. Décider des politiques capables de peser sur le destin de l'univers lui suffit. Pour cette raison, l'Emperoratriz a bien volontiers concédé à

l'Ekonomat toutes les activités qui s'y rapportent, en échange bien évidemment de facilités de caisse qui laisserait n'importe quel paléo-économiste sur le flanc...

LA PYRAMIDE FINANCIÈRE

Pour mener à bien cette mission, et en tirer un juste bénéfice, l'Ekonomat a donc mis sur pied une structure tentaculaire qui étend ses ramifications dans tous les mondes où hommes et créatures produisent, échangent et commercent. Et c'est la Chambre financière qui chapeaute cet édifice. Colossale construction pyramidale, dont chaque couche représente un niveau de responsabilité, elle verrouille absolument toutes les activités ayant trait à l'argent sous toutes ses formes. À la base, il y a les établissements bancaires auxquels tout citoyen de l'Empire peut avoir à faire, où qu'il se trouve. La moindre petite ville sur la plus reculée des planètes, pour peu qu'elle connaisse un semblant d'activité économique, est dotée d'un tel établissement. Mais ce n'est pas tout, car il s'accompagne inmanquablement de firmes spécialisées dans le courtage, le prêt – à des taux forcément usuraires –, les transactions boursières, le dépôt ou le convoyage. Toutes ces sociétés ont pignon sur rue, mais leur raison sociale n'indique en rien leur appartenance à l'Ekonomat. C'est en leur sein qu'œuvrent les ouvriers-financiers, caissiers, ouvriers-directeurs, maîtres-caissiers, agents-financiers et autres fiduciaires, sous la houlette vigilante et inflexible des contrôleurs. Au début de leur carrière, la plupart des agents de l'Ekonomat passent par une période de formation dans l'une de ces firmes, à des années-lumière de leur planète-mère. Les moins doués ne connaîtront pas les joies de la promotion et passeront leur vie entière, au guichet ou en régie, dans d'interminables tâches administratives de front-office ou back-office. Au terme d'une existence sans gloire, ils auront au moins la satisfaction d'avoir contribué à leur échelle à l'édification d'un Ekonomat toujours plus puissant.

BANQUIERS ET MAÎTRES-FINANCIERS

Au cran supérieur, les activités liées à l'argent sont gérées à l'échelle de systèmes tout entiers. Là, il ne s'agit plus de participer au développement de l'activité économique d'entités planétaires, ou à la mise en coupe

D'une chambre à l'autre

La Chambre financière ne nourrit aucun mépris pour ses consœurs et il n'est pas rare qu'elle travaille main dans la main avec elles dans le but d'accroître encore les avoirs. En règle générale, elles suivent la procédure suivante :

Phase 1

Recherche, sous la direction de la Chambre des nouveautés

- Exploration
- Espionnage
- Sabotage
- Guerres
- Coups d'État

Phase 2

Protection, sous la direction des Gardiens des Secrets

- Contre-espionnage
- Brevets
- Concession impériale
- Publication
- Meurtres
- Lynchage bypermédiatique
- Protections diverses

Phase 3

Validation et normalisation, sous la direction de la Chambre Scientifique

- Analyse scientifique
- Tarologie
- Accréditation
- Espionnage
- Terrorisme

Parallèlement, la Chambre puisatière peut de son côté mener certaines activités.

Phase 3 bis

Exploitation, sous la direction de la Chambre Puisatière

- Arpentage
- Comptage
- Captage
- Assèchement
- Détournement
- Prélèvement
- Tarissement

financière des quidams lambda, mais plutôt d'organiser les flux massifs d'avoirs financiers. À ce niveau, les clients sont des potentats locaux – membres de la Noblesse, dirigeants de quelque planètes coloniales ou hiérarques de la Sainte Eglise Industrielle – ou encore des personnes morales aux contours nébuleux dont la capitalisation se compte en millions de milliards de kublars. Les échanges se font dans le cadre de bourses de valeurs, dont l'assiette embrasse un ou plusieurs systèmes, voire parfois des galaxies entières. Les membres de l'Ekonomat opérant à ce niveau sont les maîtres-fiduciers et maîtres-contrôleurs.

Un cran encore au-dessus, on trouve les banquiers et maîtres-banquiers. Dans la hiérarchie de l'Ekonomat, on commence là à tutoyer ce qu'il est convenu de considérer comme le gratin de la Chambre financière. Les agents de l'Ekonomat qui parviennent à ce stade sont normalement promis à un bel avenir. L'appât du gain et le goût de la performance sont chez eux une seconde nature. Ils s'occupent de bourses de valeurs englobant plusieurs dizaines, voire plusieurs centaines, de galaxies. Les sommes qui transitent par leurs terminaux défient l'entendement.

Viennent ensuite les Maîtres-financiers, qui ont la responsabilité de secteurs multigalactiques plus vastes que bien des empires. Les milliards de galaxies de l'univers ont été divisées, sur des critères dont seul Kresus IV connaît la teneur, en un million de secteurs. Il y a donc un million de Maîtres-financiers en exercice. Quoiqu'il advienne leur nombre reste fixe, mais les places sont chères et on note une rotation somme toute assez rapide des effectifs. Un bon moyen pour entretenir une saine émulation pourrait penser certains... Comme leurs collègues des échelons immédiatement inférieurs, ils supervisent la gestion de bourses de valeurs qui pondèrent et compensent en temps réel des transactions incalculables pour un cerveau humain non assisté.

Encore au-dessus, on trouve les Gardiens des kublars, une confrérie dont les missions sont à la fois simples à appréhender et complexes à saisir. À leur sujet, il est intéressant de noter que leur nombre – de dix millions de membres – est invariant depuis toujours et comparable à celui du tirage miraculeux des kublars originaux. Disséminés dans l'univers tout entier, mais également dans les univers voisins, ils œuvrent dans la

plus parfaite discrétion au maintien de conditions propices à la multiplication des kublars. De quoi s'agit-il précisément ? Eh bien, très schématiquement, dans des environnements socio-économiques régis par des critères flottants pour ne pas dire plus – loi du plus fort, prédation systématique, troc aléatoire –, les Gardiens des kublars agissent pour que perdurent chez les êtres vivants l'appât du gain et la volonté de puissance, en un mot les facteurs clés du cycle de maximisation des kublars. Et non contents d'œuvrer dans l'univers humain, ils sèment aussi leur bonne parole dans les univers parallèles. D'ailleurs, ce sont les seuls représentants de l'Ekonomat habilités à mener des négociations avec eux, hormis bien sûr le Suprême Gardien des kublars.

Enfin, au sommet de la Chambre financière, trône Tebken Nekbet lui-même, le Suprême Gardien qui règne sur des océans de kublars.

NÉGOCIATIONS AU SOMMET

À l'issue de ces trois phases, vient le temps des négociations financières avec l'interlocuteur ad hoc – l'Empire, la Sainte Eglise Industrielle, les Maganats ou les Coloniaux selon le cas. C'est alors à la Chambre financière de prendre le relais. Les banquiers estiment sa valeur sous la houlette des contrôleurs. À charge pour les agents financiers et fiduciers de traduire cette valeur sous forme de produits, actions, obligations, ou parts, présentés sous une forme attrayante sur les marchés galactiques.

Au départ, le produit est vendu aux initiés, qui se chargent discrètement de sa diffusion. Par le bouche à oreille, la réputation du produit s'étend rapidement au-delà du premier cercle. S'ensuit alors une période d'achats de plus en plus frénétiques qui entraîne une hausse des prix. C'est le moment que choisit l'Ekonomat pour mener ses campagnes de publicité, orchestrées par Gilda Télébinu, l'Hyperporte-parole. La valeur du produit augmente encore. Tout le monde s'y met, cela devient le dernier placement à la mode, la valeur miracle qui promet l'enrichissement à coup sûr. C'est alors que l'Ekonomat vend discrètement au plus haut prix cette valeur que tout le monde s'arrache. Les premiers résultats financiers qui surviennent remettent alors les pendules à l'heure. On se rend soudain compte que la capitalisation atteinte a dépassé de loin

L'argent
n'est rien !

Fortement chabuté sur le marché des matières premières, le métal argent avait reculé loin derrière le cuivre, le nickel et même le fer, après la découverte des fabuleux gisements de la ceinture d'astéroïdes de Potosia.

La situation aurait pu devenir catastrophique pour les responsables du porte-feuille « Argent », mais une subtile manœuvre à base de pénurie judicieusement orchestrée leur permis de revendre avec profit juste avant l'effondrement complet.

Car si l'argent n'est rien, le kublars est tout !



toutes les espérances possibles. Chacun cherche à revendre, mais il est déjà trop tard et cette masse de titres perd de sa valeur à chaque seconde. Les derniers acheteurs avant la chute sont ruinés. Le public vend en masse à perte et c'est l'effondrement en quelques jours.

Selon les cas, l'Ekonomat rachète alors les titres à bas prix si l'opération est saine, ou laisse agir la sacro-sainte « loi du marché ». Et c'est Ibis Lougal, Maître-financier et accessoirement Nabab de la Grande Bourse, qui se charge de faire payer les derniers petits épargnants pour tout le monde...

ENUMA ELISH

Ambassadeur plénipotentiaire de l'Ekonomat auprès des Maganats, Enuma Elish est un homme puissant, un géant, au physique comme au moral. Très blond, sa longue chevelure nattée ou retenue par un catogan, il arbore de surcroît une paire de moustaches à l'archéo-gauloise. C'est un homme jovial et sympathique. Un convive charmant et un hôte chaleureux, plein d'esprit et toujours prêt à raconter une histoire drôle ou une anecdote plaisante. Il passe sa vie à sillonner les galaxies avec son vaisseau de service. Dès qu'il le peut, il fait des escapades dans son jardin secret. Enuma Elish est le discret propriétaire de Géant-Casino, sur la planète L'Auréole. Par convenance et moyennant une sub-stantielle location, l'Archi-co-prince met à sa disposition un petit royaume médiéval de la planète Fjork, dont Elish est le chef vénéré. Il



donne ici libre cours à l'exu-bérance de sa nature généreuse et prend tous les risques : il tonitruie, vitupère à loisir, cogne du hanap sur la table des banquets et participe même à des duels à l'arme blanche.

Cela le change de son lot quotidien. Car Enuma Elish, ce bon vivant intrépide qui a rang de Gardien des kublars dans l'organigramme de l'Ekonomat, est aussi le maître de l'assurance sous toutes ses formes. Un travail minutieux et austère qui consiste à anticiper tous les risques, et à proposer à ceux qui les craignent de les en protéger contre des sommes colossales versées régulièrement. En fait, plutôt que de miser sur les probabilités, l'Ekonomat a trouvé là un subtil subterfuge pour gagner sur deux tableaux. En effet, d'une part il rackette littéralement les riches et les puissants suffisamment craintifs pour marcher dans cette combine, alors qu'ils n'y gagnent rien de plus que la certitude fallacieuse que d'aucuns dans

l'univers veillent sur leur santé, mais il entretient aussi l'idée que la vie a une valeur et que toute valeur se négocie. Et c'est précisément là l'une des missions que l'Ekonomat assigne aux Gardiens des kublars. Cela dit, dans une société galactique aussi évoluée, il est étonnant de voir combien de personnes, et parmi les plus riches, peuvent encore accorder le moindre crédit à une arnaque aussi éculée.

C'est pourtant le mérite d'Enuma Elish que d'avoir remis au goût du jour cette pratique que tant de siècles de massacres, d'exodes, de cataclysmes galactiques avaient reléguée au rang de légende.

Caractéristiques :

Agilité 3D,
Savoir 4D+2,
Mécanique 2D+1,
Perception 4D+2,
Vigueur 4D,
Technique 3D+1

- Déplacement 10
- Points de personnage 5

Compétences :

Esquive 4D
Erudition (Maganats) 7D+1,
Commerce 6D+1,
Bruits de salon 7D+2,
Analyse stochastique 5D+1
Endurance 4D+2
pilote 4D+2
Dol 4D+2,
Négoce 7D,
Jeux 6D
Sécurité 5D+1,
Ordinateurs 5D+1

GILDA TÉLÉBINU

Gilda Télébinu est l'homme des hypermédiats. Car les flux d'informations, comme ceux de l'argent ou de l'eau, doivent être dans la sphère d'influence de l'Ékonomat. C'est par les médias que ce dernier oriente de manière scientifique les goûts et les désirs des populations des endocities. Tous les gadgets, toutes les modes vestimentaires ou culinaires, toutes les drogues et les objets de collection sont lancés et vantés par les hypermédiats. Gilda Télébinu est un personnage discret qu'on ne peut jamais rencontrer. Il préfère rester, dans l'ombre, à la régie, filmant, sans apparaître lui-même, votre « rencontre »...

Il est rare que Gilda Télébinu ait besoin d'imposer ses vues aux Techno-Technos qui concoctent les programmes. Dans cette partie, leurs intérêts sont convergents, et décevelage médiatique et consommation frénétique vont de pair.

IBIS LOUGAL

Maître-financier et Nabab de la Grande Bourse, Ibis Lougal contrôle certaines opérations intergalactiques. La part infime qu'il prélève sur chaque transaction en fait l'un des hommes les plus riches de l'Empire. C'est un personnage ambigu, d'apparence androgyne, qui virevolte dans les Bourses de l'Empire. Vêtu d'un costume strict et discret, gris souris, Ibis Lougal papillonne parmi les financiers en lançant des avis définitifs et péremptaires sur la conjoncture. Il se trompe d'ailleurs rarement et ses avis sont toujours respectés. Mais tout le monde connaît aussi ses goûts érotiques assez pervers car il invite souvent ses amis et ennemis intimes dans de folles réceptions mondaines où il joue les hôtesse d'accueil déguisé en paléo-Walkyrie.



Caractéristiques :

Agilité 3D,
Savoir 4D+2,
Mécanique 2D+2,
Perception 4D,
Vigueur 3D,
Technique 4D+1

- Déplacement 10
- Points de personnage 2

Compétences :

Pitrievie 5D+1,
Esquive 4D,
Intimidation 7D,
Race ET 5D,
Langues 6D,
Communication 5D,
Commandement 6D,
Jeux 7D,
Persuasion 7D,
Escroquerie 7D,
Ordinateurs 6D+2.



Caractéristiques :

Agilité 2D,
Savoir 4D+2,
Mécanique 2D+2,
Perception 4D+2,
Vigueur 2D,
Technique 4D

- Déplacement 10
- Points de personnage 2

Compétences :

Esquive 2D+2,
Erudition (bourse) 7D+2,
Connaissance de la finance 6D+2,
Piloteage 4D,
Conduite 4D,
Investigation 6D,
Négoce 6D,
Ordinateur 6D

Avantages/Désavantages :

Concentré 2D



LES DEUX CHAMBRES DU SUPRÊME GARDIEN DES SECRETS

Le Suprême Gardien des Secrets et les deux chambres qu'il dirige représentent les organes sensoriels de l'Ekonomat. Malgré l'immense pouvoir que lui confèrent sa prédominance financière et le contrôle qu'il exerce de fait sur toutes les transactions financières des autres factions et sur le fonctionnement même de l'Empire, la soif de puissance de l'Ekonomat ne connaît pas de limite. Non content de tenir le compte des échanges commerciaux à tous les niveaux à l'intérieur de l'Empire, il lui faut en outre savoir d'où vient l'argent et quel en est l'usage. Cela aussi bien à des fins de chantage que de prévisions.

Malgré cela ne suffit pas encore. L'Ekonomat est avide de toute nouveauté susceptible d'accroître encore son savoir et sa puissance. Une nouvelle découverte Techno-Techno, une invention mise au point par un cénacle de mentrèks d'un Maganat, un gisement de minerai découvert sur une planète des confins, une arme élaborée par les Coloniaux, une nouvelle mode à la cour impériale... Tout est bon.

Aussi, à l'insu de tous, de l'Empire comme des autres piliers, l'Ekonomat a-t-il chargé le Docteur Min de mettre sur pied une organisation secrète pour alimenter Kresus IV en données inédites.

À cette fin, le Docteur Min, Suprême Gardien des Secrets, a divisé son service en deux chambres : la Chambre scientifique, dévolue à l'espionnage sous toutes ses formes et dirigée par Adapa, la Mata-Maitresse, et la Chambre des nouveautés, chargée de l'exploration et de la recherche, dont le chef est N'Kidou, l'Explo-maitre, secondé par Kath Palug, le Secrétaire général aux Mondes coloniaux.

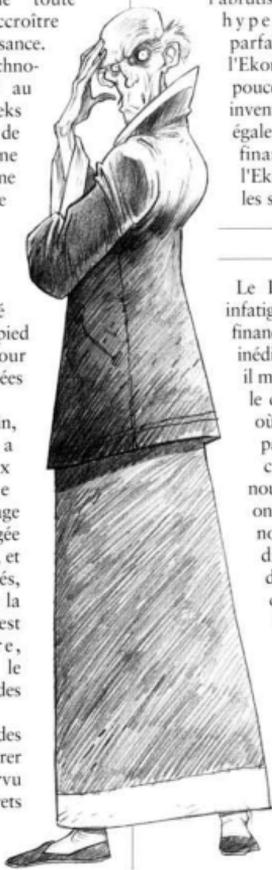
C'est le Suprême Gardien des Secrets qui est chargé de soutirer par tous les moyens, pourvu qu'ils soient discrets, les secrets de la technologie Techno-Techno.

Malgré la puissance que lui confèrent le nombre toujours croissant de ses adeptes qui lui abandonnent leur fortune, la SEI manque parfois de moyens pour réaliser les projets les plus grandioses. C'est le Docteur Min, ou l'un de ses adjoints, qui se charge alors de les financer. À condition, bien sûr, d'avoir accès à certaines informations sur la destination de leurs fonds.

Avec habileté, l'Ekonomat ne se contente pas de se tenir au courant des projets les plus secrets – et souvent les plus chers – du Techno-Pape. Il influence aussi leur réalisation pour qu'elle aille dans le sens qui lui convient. Par chance, les intérêts des deux entités coïncident généralement. En effet, la manipulation scientifique des populations, pour les orienter vers une consommation effrénée, et l'abrutissement par les drogues et les hyper-médias conviennent parfaitement aux buts de l'Ekonomat. Quelques coups de ponce suffisent alors pour que les inventions de la SEI se révèlent également de juteuses opérations financières dans lesquelles l'Ekonomat récupère rapidement les sommes qu'il a avancées.

DOCTEUR MIN

Le Docteur Min est l'inventeur infatigable de nouveaux produits financiers et de services bancaires inédits. Puisque l'argent peut tout, il médite sans cesse pour accroître le domaine de son influence. Là où le commun ne voit que pauvreté, le Docteur Min y cherche la source cachée de nouveaux trésors. « Les pauvres ont peu d'argent, mais ils sont nombreux » a-t-il coutume de dire. Outre ces talents d'équilibriste financier, il cultive aussi un savoir-faire immense en matière d'organisation, qui n'a d'égal que son goût immodéré pour le secret et la conspiration. Le poste de Suprême Gardien des Secrets était donc pour lui et, comme l'univers est bien fait, c'est lui qui l'occupe depuis plus de 150 années standard.



Caractéristiques :

Agilité 2D+1,
Savoir 5D+2,
Mécanique 3D+2,
Perception 5D,
Vigueur 2D+1,
Technique 4D+1

- Déplacement 10
- Points de personnage 6

Compétences :

Analyse stochastique
7D+1,
Races Aliens 7D+1,
Erudition (finance) 7D+2,
Bureaucratie 6D+2,
Mécanisme juridique 7D,
Volonté 8D,
Endurance 6D,
Commandement 6D+1,
Dol 6D+2,
Evaluation 6D,
Investigation 7D,
Persuasion 7D+2,
Recherche 5D+2,
Ordinateurs 6D+2,
Robots 5D,
Sécurité 6D+1

En privé, le Docteur Min se targue d'être le « père » des homéoputes. Et de fait, c'est lui qui en a volé le prototype à la SEI, avant de le lui revendre en sous-main, assorti du plan de financement et de marketing qui a assuré le succès de ces androïdes éminemment plastiques. Sous prétexte de contrôle financier sur l'industrie des homéoputes mise en place par les Techno-technos, le Docteur Min a fait placer sur écoute toutes leurs officines, ou plus précisément – sachant que les Techno-Technos disposent de contre-mesures technologiques imparables – il a constitué des réseaux humains de dérivation de l'information dans lesquels personne ne sait qu'il travaille pour lui. C'est une source inépuisable de renseignements confidentiels de première main...

Comme nombre de grands hommes, le Docteur Min a un jardin secret. Pour lui, c'est Tomagoa, une planète paradis où il aime à se retrouver seul, totalement coupé de l'univers. Car comme chaque médaille a son revers, le docteur souffre continuellement d'une angoisse confinante à la paléo-paranoïa : celle d'être espionné lui-même. Il ne fait confiance à personne et change régulièrement de serveurs et d'assistants. Au moindre soupçon, ces derniers sont envoyés sur une certaine île de Tomagoa pour y être « recyclés ».

Cette île perdue au milieu de l'océan principal de la planète est peuplée d'une féroce tribu de chasseurs cannibales. Si féroces qu'ils ne tarderaient pas à s'exterminer mutuellement, n'étaient les expéditions régulièrement envoyées en mission par Min.

LA CHAMBRE SCIENTIFIK

« L'argent n'est pas tout : tout s'achète. »

– Docteur Min, Suprême Gardien des Secrets

La Chambre scientifique est une organisation ultra-secrète extrêmement hiérarchisée. N'y entrent que des mercenaires d'élite ou de jeunes recrues issues des meilleures familles de l'Ékonomat et ayant fait montre de qualités physiques, intellectuelles ou morales exceptionnelles. Tous font, bien sûr, l'objet d'une enquête approfondie pour mesurer leur loyauté et leur intégrité. L'entraînement qu'ils reçoivent porte d'abord sur le combat à mains nues et sur l'usage de toutes les armes, y compris les plus insolites, comme les paléo-shurikens, utilisés par les néo-ninjas, ou la sarbacane orientale, une version améliorée de

l'arme des archéo-Jivaros. Rompus à toutes les techniques modernes de camouflage et de filature, ce sont également des artistes du grimage, au fait de tous les argots des galaxies dans lesquelles ils opèrent, en bref des hommes et femmes capables de déguiser leur apparence et passer inaperçus dans toutes les couches de la société. Les espions d'Adapa sont en outre capables de piloter tous les types de véhicules utilisés sur les Mondes humains et de survivre dans les milieux les plus hostiles.

Ils reçoivent de surcroît des notions plus qu'approfondies de comptabilité et un enseignement scientifique de premier plan qui les met en mesure de peser la valeur de tout ce qui leur passe sous les yeux – documents, minerais, etc.

Leurs missions consistent le plus souvent à se rendre sur des mondes repérés par la Chambre des Nouveautés et à enquêter sur les décideurs. Ils cherchent leurs faiblesses et leurs secrets pour pouvoir les faire chanter, ou essayent de découvrir les arguments susceptibles de les convaincre de collaborer avec l'Ékonomat. En cas de blocage absolu, certains d'entre eux se voient confier des missions d'élimination qui, bien entendu, doivent prendre l'apparence d'événements accidentels.

L'espionnage industriel, aussi bien aux dépens des Techno-Technos que des Maganats, constitue également le pain quotidien de la Chambre Scientifik. Certains de ses membres sont ainsi infiltrés depuis des années au sein de l'Église ou de l'entourage proche des plus puissantes familles de l'Archiboblesse.

LA FORMATION DES AGENTS

Parallèlement à la gestion de l'action occulte de l'Ékonomat, la Chambre Scientifik s'occupe aussi du recrutement, de la formation et de l'utilisation de ses mercenaires, plus connus sous le nom de Corsaires de l'Ékonomat. La période de formation de ces hommes et femmes recrutés pour leurs qualités de courage et de dévouement hors du commun a tout du parcours du combattant. Ces quelques années où ils acquièrent tous les rudiments de la survie et de l'action létale foudroyante s'inscrivent au fer rouge dans leur chair et leur mémoire. Certains y laissent même la vie, mais ceux qui parviennent au bout sont des soldats impitoyables, de véritables armes vivantes, sur lesquels l'Ékonomat peut compter en toutes circonstances.

Taupe secret

Vendre des informations est un commerce.

Distiller de fausses informations est un savoir-faire.

Mais fourguer des secrets qui n'en sont plus est un art à part entière.

Pendant des décennies standard, un Gardien des secrets infiltré dans les

rouages de la machinerie de la Confédération des Planètes Coloniales a

ainsi cédé contre des sommes énormes, et selon des procédures

d'une maniaquerie paranoïaque à rendre

digne n'importe quel dignitaire colonial, des données depuis

longtemps devenues obsolètes. Exfiltré sans

coup férir avant d'être découvert, le Gardien des secrets Alos Sola

poursuit aujourd'hui sa brillante carrière sous

d'autres cieux.



C'est la Commission des Opérations Corsaires (COC), placée sous la direction de la Mata-Maitresse Adapa, qui gère ensuite ces effectifs, leur assignant les missions dans lesquelles ils peuvent démontrer toute la pertinence de l'entraînement reçu. Issus de l'une des deux filières existantes – recrutement définitif avec citoyenneté de l'Ekonomat, ou recrutement ponctuel pour des missions au contrat – les Corsaires sont versés dans le gros du corps régulier ou dans des unités spécialisées qui servent directement les objectifs de la Chambre scientifique. Dans ce dernier cas, les Corsaires deviennent alors des espions de haute volée, infiltrés dans toutes les couches de toutes les sociétés de l'Empire, ou encore des gardes du corps affectés à la protection des hauts dignitaires de l'Ekonomat. Parfois, certains anges gardiens sont prêtés anonymement à des puissants de l'univers, que bien sûr ils espionnent d'autant plus facilement qu'ils leur deviennent rapidement indispensables...

ESPIONS ET ESPIONS-TERRORISTES

Dès qu'une planète intéressante est détectée, le but de l'Ekonomat est de s'emparer au plus tôt et discrètement des leviers de commande. Il arrive parfois que la simple corruption ou la dépendance financière qu'il organise auprès des dirigeants locaux ne suffisent pas. On fait alors appel aux corps spéciaux pour dénicher les petits secrets privés, les attaches sentimentales, les faiblesses réhibitives des décideurs qu'on doit influencer. « Certains ne mettent pas le kublur au-dessus de tout », s'étonne parfois Adapa, la Mata-Maitresse, qui par ses fonctions en a pourtant vu d'autres. Il faut alors recourir à des moyens plus

complexes, tels que chantage, extorsion, menace ou destruction des biens pour assouplir la position de ces irréductibles, et même parfois à la sédition, la révolte, la rébellion et la guérilla. C'est à ces tâches ingrates mais nécessaires que s'attachent les espions de la Chambre scientifique.

ADAPA

Adapa est la Mata-Maitresse, la dirigeante de la Chambre scientifique de l'Ekonomat, la patronne des espions et des espions-terroristes.

Cette femme superbe et rousse donne au premier abord, une impression de fragilité, sans doute à cause de ses lunettes. Mais cette impression passe vite car sa logique implacable et sa froideur absolue pétrifient rapidement ses interlocuteurs. Sa culture et ses connaissances sont incroyablement diversifiées. Adapa passe à juste titre pour la femme la plus cultivée de

l'Empire. Son quartier général est une tour géante construite sur un planétoïde minuscule aux abords de Néo-Knox. Elle y vit seule, entourée de droïdes et de drones entièrement dévoués. Le centre de la tour est occupé par la plus vaste bibliothèque ayant existé dans l'histoire humaine : plus d'un milliard de milliards de volumes, de tous formats, rédigés en toutes langues, dont certains manuscrits anciens vieux de plusieurs millénaires. Cette merveille unique, dans laquelle elle se déplace à l'aide d'une ceinture antigravité, est la fierté et l'honneur d'Adapa. Depuis cette tour d'ivoire, Adapa entretient le meilleur réseau d'espionnage qui soit. Rien de ce qui se découvre chez les Techno-technos, les Maganats ou les Coloniaux ne reste bien longtemps inconnu d'elle.



Caractéristiques :

Agilité 3D+2,
Savoir 6D,
Mécanique 3D,
Perception 4D,
Vigueur 2D+1,
Technique 4D+2

- Déplacement 10
- Points de personnage 4

Compétences :

Armes à feu 7D,
Arts martiaux 6D+1,
Esquive 6D+2,
Infiltration 6D,
Bureaucratie 7D+1,
Erudition (criminologie) 7D+2,
Intimidation 7D,
Volonté 7D,
Endurance 5D,
Conduite 5D,
Pilotage 5D,
Communications 5D,
Commandement 6D,
Contrefaçon 6D+2,
Investigation 7D+1,
Recherche 7D+2,
Ordinateurs 6D,
Robots 5D+1,
Electronique/cyber 6D,
Sécurité 5D+2

LA CHAMBRE DES NOUVEAUTÉS

La Chambre des nouveautés a pour mission de rechercher dans tout l'univers, et même dans les univers voisins, tout ce qui peut présenter un intérêt pour l'Ekonomat. Les formes que peuvent prendre ces « nouveautés » sont variables – objets, matières premières, données immatérielles, planètes, territoires, phénomènes dans l'espace, etc. –, l'essentiel étant de dénicher la perle rare qui contribuera à l'accroissement du trésor. En effet, l'utilité se mesure toujours en termes de profit financier à court, moyen ou long terme.

Ainsi, qu'un nouveau gadget à la mode apparaisse sur une planète perdue et il est immédiatement accaparé par la Chambre des nouveautés. La protection de la propriété intellectuelle étant désormais un concept totalement révolu, les choses appartiennent à ceux qui les détiennent et les produisent. Aussi la Chambre des nouveautés agit-elle avec une promptitude foudroyante pour financer et mettre en route une production massive qui prendra les concurrents de vitesse. Du jour au lendemain, la petite planète perdue voit son industrie reconvertie et intégralement dévolue à la fabrication du gadget. Des jours radieux semblent alors à portée de main des populations locales à qui l'on a fait miroiter des royalties considérables. Mais l'argent n'arrive jamais jusqu'à elles. Rapidement obligée d'importer tous les biens de subsistance, la planète se retrouve bientôt coincée. Elle ne peut plus subvenir à ses besoins et ne trouve son salut que dans la fuite en avant, c'est-à-dire dans une production toujours plus pléthorique. Mais les temps changent, et ce qui était en vogue un moment peut bientôt devenir totalement *has been*. La valeur s'enfuit et la planète est abandonnée à son triste sort, complètement essorée, dès lors que la demande n'est plus là...

À moyen terme, sur le grand échiquier de l'univers, l'Ekonomat joue les Maganats contre la SEI. Il favorise donc les échanges commerciaux qui leur sont profitables. En effet, d'un point de vue stratégique, ces derniers, affaiblis par la dégénérescence et l'infatuation qui leur sert de cerveau, sont pour l'Ekonomat le rempart le plus sûr contre l'expansionnisme des Techno-Technos.

À long terme, l'Ekonomat place ses billes partout où cela est possible, noyauté les conseils d'administration, corrompt préventivement les fonctionnaires, subventionne les organisations révolutionnaires, arme même les Coloniaux, leurs ennemis

naturels, dans le but de se positionner utilement pour parer à toutes les éventualités.

Et c'est précisément dans cette perspective que l'action de la Chambre des nouveautés prend tout son sens. Emmenée par l'Explo-Maître N'Kidou, elle alimente le gisement infini d'innovations sur lequel s'appuie l'Ekonomat afin d'avoir toujours un siècle d'avance. La Chambre dispose de deux filières : les prospecteurs et les explorateurs. Les premiers sont généralement des membres de l'Ekonomat, tandis que les seconds sont majoritairement des indépendants travaillant au contrat.

PROSPECTEURS ET EXPLORATEURS

La Chambre emploie des centaines de milliers d'agents qui voyagent en permanence à travers les planètes pour son compte. Ces « renifleurs » sont parfois d'anciens spécialistes des Maganats, de la Confédération des planètes coloniales débauchés à prix d'or, voire des membres de la SEI repentis. Leurs solides compétences techniques leur permettent de déceler les nouveautés parmi la masse d'inventions farfelues issues de mondes périphériques, mais également de repérer le potentiel commercial d'un astéroïde stérile à un faisceau de petits détails qu'un œil non exercé ne saurait voir. Mais la brigade des prospecteurs et explorateurs compte aussi de purs produits de l'Ekonomat qui allient une rigueur financière poussée à un sens aigu de la nouveauté esthétique, technologique, sociologique, géologique ou encore astrophysique. Il va sans dire que cette alchimie paradoxale est plutôt rare. Avant l'existence de la Chambre des nouveautés, les membres de l'Ekonomat qui présentaient ces caractéristiques n'avaient aucune chance de prospérer dans cette faction. Ils étaient considérés comme de doux rêveurs et cantonnés à des tâches subalternes.

La Chambre des nouveautés n'est d'ailleurs pas la branche la plus lucrative de l'Ekonomat. Les prospecteurs et explorateurs gagnent mal leur vie – comparativement aux autres financiers – et seul leur goût des voyages et de la découverte compensent les risques qu'ils prennent en permanence. Aussi bien dans leurs missions d'espionnage en vue de plagier le meilleur des mondes provinciaux qu'au regard de l'ingratitude des Maîtres-financiers. Ces derniers sont toujours plus enclins à fustiger une invention remarquable qui ne donne finalement pas les résultats attendus

Tempérament explosif

Aussi inoffensive puisse-t-elle paraître, l'eau peut néanmoins réserver des surprises. C'est la cruelle expérience que fit un jour un transbordeur peu méticuleux alors qu'il venait d'avaloir dans ses soutes quelques giga-containers gavés d'atomes d'oxygène et d'hydrogène comprimés. Les consignes des convoyeurs de l'Ekonomat étaient pourtant strictes. Mais il n'en eut cure et, comme il malmenait son chargement dans la solitude de l'espace profond, il commit l'erreur fatale qui provoqua l'explosion de sa cargaison. Dans tous les systèmes voisins, on nota avec intérêt l'apparition d'une nouvelle super-nova...

qu'à récompenser le succès d'une découverte révolutionnaire. Succès qu'ils attribueront toujours en priorité à leur propre gestion.

Pour cette raison, les prospecteurs et explorateurs ont développé un esprit de corps remarquable. Ils se soutiennent mutuellement, échangent leurs informations et ont institué une caisse commune de soutien pour assurer la survie des agents qui ont commis la faute suprême : promouvoir une nouveauté non rentable.

LA QUÊTE DES SECRETS

Une activité encore plus secrète, s'il est possible, des chercheurs de la Chambre des Nouveautés, est la quête sans fin des puissances cachées et des secrets de l'Univers. Sur le plan rationnel, cela peut s'expliquer par le goût de la puissance absolue qui caractérise les dirigeants de l'Ekonomat. Mais l'explication réelle est à chercher plus loin. C'est en effet l'influence de Bemb qui se cache derrière cette quête mystique apparemment incompatible avec le matérialisme affiché de cette faction.

C'est ainsi que des légions de prospecteurs ou autres paléo-archéologues *free-lance* sillonnent les coins les plus reculés de l'univers à la recherche des trésors enfouis et des technologies aliens tombées dans les oubliettes de l'histoire.

Pour servir cet objectif, l'Ekonomat protège et entretient sur de nombreux mondes et même au cœur des endocities tenues par la Sainte Eglise Industrielle, de fragiles communautés mystiques, dont la productivité est pourtant pratiquement nulle et qui ne cessent de vilipender, au nom de la morale, la main qui les nourrit. Dans le même ordre d'idées, les Corsaires de l'Ekonomat et les agents de la Chambre de nouveautés prennent

discrètement soin des ermites et des prophètes errants dans l'espoir de les voir découvrir une nouvelle pierre philosophale ou de nouveaux pouvoirs sinon magiques du moins merveilleux et inexplicables. Par un bénéfice secondaire non négligeable, la présence de ces îlots de foi indépendants contre effacement l'hégémonie grandissante de leurs ennemis Techno-Technos. Ils dépensent également des sommes folles pour se procurer des reliques anciennes ou des objets stellaires aux pouvoirs mal connus.

N'KIDOU

Explo-Maître en titre depuis relativement peu de temps – une vingtaine d'années standard – N'Kidou a néanmoins rapidement su s'attirer le respect et l'admiration inconditionnels de ceux qui travaillent pour lui. Il faut dire que son passé d'explorateur intrépide parlait pour lui. Il est l'un des rares à avoir été affronter les confins les plus extrêmes de l'univers connu et à en être revenu. Selon la légende, c'est lui qui aurait trouvé les restes du vaisseau explorateur Namitch, commandé par le capitaine Frame Platz, dérivant à l'extrémité la plus lointaine d'un bras galactique. Personne ne sait ce qu'il a pu voir, ou qui il a pu rencontrer dans ces lieux reculés, mais l'ombre qui voile parfois son regard est à ce sujet très éloquente...

Dans l'action comme dans toutes ses opérations, N'Kidou fait preuve d'une terrible efficacité. Il sait les galvaniser et, sur un mot de lui, bon nombre seraient prêts à traverser l'univers à la recherche d'une cité enfouie. Dans les rapports qu'il entretient avec ses subordonnés, l'aura personnelle est déterminante, mais ce n'est pas là la moindre de ses qualités. Car il sait également se montrer discret, secret, voire dissimulateur...

Fort de la haute main qu'il a sur les transports et déplacements intergalactiques, N'Kidou a tout naturellement cédé



Caractéristiques :

Agilité 3D,
Savoir 3D+2,
Mécanique 4D+1,
Perception 3D+2,
Vigueur 3D,
Technique 3D+1

- Déplacement 10
- Points de personnage 2

Compétences :

Esquive 4D,
Commerce 6D+1,
Bureaucratie 7D+2,
Astrographie 6D,
Mécanismes juridiques 7D+2,
Survie (confins) 5D+1,
Volonté 6D,
Astro-nav 6D,
Pilotage 6D+2,
Discrétion 6D,
Dissimulation 6D,
Escroquerie 7D+1,
Persuasion 6D+2,
Négoce 6D,
Mécanique 4D+2,
Ordinateurs 5D,
Sécurité 5D

à la tentation. Il est le garant de la liberté de circulation dans les grands espaces interstellaires, et l'idée lui est bien sûr venue de mettre ce pouvoir à profit pour son compte personnel. Du coup, il a lui-même organisé un réseau de contrebande et, par souci de sécurité, il dirige en sous-main la plus importante compagnie de pirates qui sévise aux confins de l'Empire. Ce fait est bien sûr caché aux membres de l'Ekonomat.

Car les pirates, au contraire des révolutionnaires, sont un véritable fléau pour l'Ekonomat. Ils volent les marchandises et les réintroduisent dans un marché parallèle dont ils ne tirent pas profit (sauf N'Kidou évidemment). Alors qu'avec une bonne citoyenneté qui détruit les biens et les infrastructures, il faut ensuite importer massivement des biens et des services, reconstruire et surconsommer. Et cela fait marcher le commerce. Mais N'Kidou est prudent et nul n'a jamais pu le soupçonner ou le suivre quand il se rend, sous un déguisement toujours différent, dans le repaire secret de sa compagnie pirate.

Ses relations privilégiées avec le Stell-Comm, et les liens privilégiés qu'il entretient avec tout ce que l'univers compte de personnages importants dans le domaine des transports, lui assurent l'estime et la confiance de l'Ekonomat, ainsi qu'un revenu annexe plus que confortable...

KATH PALUG

Kath Palug est le conseiller particulier de N'Kidou, son éminence grise, son âme damnée. D'une discrétion maladroite, qui s'harmonise parfaitement avec son physique, il est la tête de pont de l'Explo-Maître dans les mondes coloniaux. Familier de ces populations rustiques et grand connaisseur de leurs arguties pointilleuses sur le plan de la doctrine, il sait naviguer avec aisance dans les méandres des Troglodsocialiks ou Mencheviks

galactiques, totalement insondables pour le commun des mortels.

Car les Coloniaux offrent de nombreux avantages aux yeux de l'Ekonomat : ils représentent une puissance de travail immense – un réservoir infini de main-d'œuvre qualifiée et docile –, des débouchés colossaux pour toutes sortes de produits – car même si leurs revenus sont faibles, ils sont nombreux –, et surtout ils sillonnent sans cesse des secteurs de l'espace difficiles d'accès, où la moindre expédition mobilise de gigantesques investissements. Plus d'une fois, un noyau de prospecteurs coloniaux est ainsi tombé sur des trésors fabuleux – civilisations disparues, vestiges immémoriaux – dont il ne savait que faire alors que l'Ekonomat pouvait les transformer en kublars sonnants et trébuchants. Et c'est grâce à Kath Palug et ses mystérieuses connexions qu'ils sont tombés dans l'escarcelle du pilier financier de l'Empire.

LA CHAMBRE PUISATIÈRE

Sous la houlette de Mush Rushu, Suprême Gardien du Trésor, la Chambre puisatière est le sanctuaire dépositaire du plus grand trésor de l'Ekonomat, légué par Bemb lui-même, le secret de l'eau.

Depuis qu'il a acquis le monopole du commerce de l'eau, l'Ekonomat a pu placer ses compteurs sur toutes les planètes. Ses satellites espions à ondes volumétriques lui permettent de connaître au mètre cube près la masse des océans et rivières. Sa maîtrise des tuyaux et robinets donnent une aura d'infailibilité quasi divine à ses factures, automatiquement prélevées sur le salaire des citoyens (« à la source » disent en riant les ouvriers-sourciers...).

Selon un principe d'égalité impérial, tout le monde a droit à la survie s'il ne gêne pas. Et l'eau, au même titre que l'air est un facteur de



Caractéristiques :

Agilité 2D+1,
Savoir 4D+2,
Mécanique 2D+2,
Perception 5D,
Vigueur 2D,
Technique 4D

- Déplacement 10
- Points de personnage 5

Compétences :

Esquive 4D+2,
Erudition (Coloniaux) 6D,
Bureaucratie 6D+1,
Cultures 5D+2,
Intimidation 6D,
Endurance 3D,
Piloteage 5D,
Contrefaçon 6D+1,
Discretion 7D,
Escroquerie 6D+2,
Négoce 5D+2,
Explosifs 6D,
Ordinateurs 6D+1,
Robots 5D+2,
Sécurité 6D

Avantages/Désavantages :

Fragile (2D)



vie indispensable pour l'Empire Humain. Au nom de ce principe, on prélève, contre une maigre rétribution (solidarité oblige !), le surplus du précieux liquide aux planètes qui en sont le mieux dotées. Grâce au secret de Bemb, l'eau compressée est convoyée par vaisseaux spéciaux vers ceux qui en ont le plus grand besoin : les planètes désertiques et en voie de terra-formation, les mondes surpeuplés et hyper-pollués, ou encore les planètes paradis des Puissants qui raffolent de fontaines et autres jeux aquatiques sophistiqués. Il va sans dire que le prix à l'arrivée est beaucoup plus élevé (il faut bien payer le transport...). Et d'autant plus élevé que les clients sont nombreux et souffrent de la soif ! C'est la loi du commerce que chacun peut comprendre.

Pourtant le transport n'est pas bien coûteux, dans ces barges lentes et rustiques conduites souvent par un seul convoyeur qu'aucun pirate n'attaquera jamais. Que ferait-il d'eau compressée sans le secret pour la rendre fluide ?

AUX SOURCES D'UNE LÉGENDE

Grâce à cette saine gestion d'un bien à des fins profondément humanitaires, Mush Rushu passe, dans certains milieux, pour un saint



Le Maître Convoyeur Suprême Sargo

Sargo est un homme brun de taille moyenne qui paraît avoir une cinquantaine d'années environ. D'aspect sévère, la voix tranchante et métallique, il arbore à chaque occasion des uniformes différents. Parfois une cuirasse paléo-médiévale ou un dolman de bussard brodé de fourrure, avec le couvre-chef assorti. Énergique et plein d'ironie, il exerce son autorité naturelle presque sans y penser. Il déteste qu'on s'oppose à lui.

Pour garantir la pérennité des échanges intergalactiques, il faut convoier physiquement, et au prix de gros risques, les masses de kublars qui transitent d'un monde à l'autre. Une discrétion légendaire et le secret absolu n'y suffisent plus. Et les actes de piraterie sont toujours plus nombreux. Avec habileté, le Maître Convoyeur Suprême alterne les petits envois discrets et les immenses convois placés, quand la chose est possible, sous la surveillance renforcée de l'Endogarde, de la flotte Techno-Techno ou des armées privées des Maganats selon la provenance des sommes transitées. Ces forces non négligeables viennent compléter les habitudes escouades de Corsaires dont l'efficacité n'est plus à démontrer. Sargo a institué une grille de trois niveaux de sécurité (routes principales, routes secondaires et routes secrètes) selon laquelle sont classés les centaines de milliards d'itinéraires que peuvent emprunter ses convois. Malgré le sens inné de la stratégie dont fait montre Sargo et ses multiples précautions, il arrive trop souvent que les convois soient attaqués. Et, après maintes expéditions de recherche et poursuites à travers les galaxies connues, nul n'a jamais trouvé le repaire de Crête d'Or, le plus fameux chef de bande, qui trouble régulièrement la sérénité légendaire de la Chambre Midastik.

Caractéristiques :

- Agilité 2D+2,
- Savoir 3D,
- Mécanique 4D,
- Perception 3D+2,
- Vigueur 3D,
- Technique 4D+2

- Déplacement 10
- Points de personnage 5

Compétences :

- Armes à feu 5D+1,
- Esquive 5D,
- Paléo-armes 4D,
- Astrographie 7D,
- Bureaucratie 4D+2,
- Commerce 4D,
- Intimidation 5D+1,
- Mécanismes juridiques 5D+1
- Endurance 4D+2,
- Astro-nav 7D+2,
- Capturs 5D,
- Communication 5D+1,
- Conduite 6D,
- Ecrans de protection 5D+2,
- Pilotage 6D+2,
- Commandement 6D,
- Recherche 5D+2,
- Ordinateur 5D

homme. Son adjointe Kamutef rehausse encore davantage son prestige galactique grâce à ses magnifiques et généreuses opérations artistiques. On a le souvenir du fantastique spectacle offert par le génial Daëna : une comète artificielle de glace fournie par le Trésor de l'Ekonomat. Elle illumina pendant une semaine le ciel de Planète d'Or avant de se transformer en pluie irisée aux subtiles couleurs. Ce spectacle grandiose fut dédié à la cause des Vorpaliens de la planète Roukmu qui mouraient de soif à la suite d'une terrible sécheresse. Malheureusement, le convoi d'eau précieuse et bénie par l'Emperoratriz, payé par de généreux mécènes de la planète capitale, arriva trop tard pour sauver les 24 milliards de Vorpaliens. Heureusement, la cargaison put réintégrer le Trésor sur une planète réservoir toute proche... Cet épisode tragique sert encore d'exemple pour convaincre les mondes coloniaux réticents de s'abonner au plus vite à l'infailliable système d'approvisionnement en eau de l'Ekonomat.

Les sourciers sont chargés de détecter, depuis leurs vaisseaux spécialement conçus à cet usage, la teneur hydrométrique des planètes non encore répertoriées. Les plus prometteuses sont adjointes à la suite de tractions au plus haut niveau au Trésor de l'Ekonomat. Si elles sont déjà colonisées, elles sont invitées par des pressions diverses à rejoindre le rang des abonnés. Dans leur cas, il n'est pas question de leur fournir l'eau qu'elles ont en abondance, mais au contraire d'en prélever le surplus au nom de la solidarité impériale. On convient qu'il faille parfois user de fortes pressions pour les convaincre. En règle générale, l'Ekonomat préfère la discrète corruption à l'usage de la force brutale. D'autant qu'il faut composer, dans ce dernier cas, avec l'Empire pour obtenir le recours à l'Endogarde.

ALIMENTER... L'UNIVERS ?

Une fois les planètes abonnées, les Contrôleurs vérifient, à intervalles irréguliers selon un rythme aléatoire rigoureux calculé par Kresus IV, leurs ressources hydriques. Ce système permet de prélever, comme prévu au contrat, les surplus et de proposer, à un prix « réservé aux plus fidèles abonnés », les services de livraison d'eau en cas de besoin. En cas de réticence de l'abonné, il est facile de compresser discrètement une partie des océans pour rendre le besoin plus pressant. C'est une tâche banale que les Extracteurs accomplissent

plutôt pour prélever légalement le surplus ou pomper les planètes inutiles. Dans le cas d'abonnés réticents, et surtout s'ils sont fortement armés, on fait plutôt appel à des Maîtres-extracteurs qui opèrent discrètement à l'aide de vaisseaux à rayons hyperdésicants.

Il ne reste plus aux Maîtres-sourciers qu'à ouvrir et fermer les vannes selon les sommes effectivement payées et les besoins essentiels de l'Ekonomat, tels qu'ils sont définis par le Suprême Gardien du Trésor. À eux ensuite de veiller sur chaque planète au bon usage du trésor : empêcher les détournements d'eau, les barrages illicites, punir sévèrement les trafiquants de compteurs et les saboteurs de pipe-line, etc.

Le but de la Chambre Puisatière n'est pas seulement de raccorder à ses tuyaux tous les êtres vivants de l'univers. Au-delà du service de l'eau, elle a fini par absorber la plupart des compagnies énergétiques de l'Empire – matières fossiles, retraitement des déchets, éolécité, supraconductivité magnétique, énergie marémotrice et géothermique, etc.

Ce contrôle précis des ressources permet une optimisation des coûts financiers pour les organismes loueurs dépendants de l'Ekonomat. Il permet en outre de faire supporter aux clients toutes les fluctuations du marché. Beaucoup se plaignent de ces réglages qui échappent à leur contrôle : nourriture trop abondante ou rationnée selon les cours et la productivité agricole, chauffage en été et coupures en hiver, réutilisation des eaux usées en période de sécheresse, etc. Mais que dire lorsque l'interlocuteur est en position de force, et qu'il règne sans partage sur une ressource vitale ?

MUSH RUSHU

Le Suprême Gardien du Trésor est un homme étrange parmi ses pairs. Il est le seul à avoir attendu des années son clonage et possède donc les traits d'un vieil homme un peu ratatiné. Toujours pauvrement vêtu, d'apparence médiocre, Mush Rushu passe inaperçu s'il n'est pas accompagné de ses gardes

Caractéristiques :

Agilité 2D,
Savoir 5D+2,
Mécanique 2D+2,
Perception 4D,
Vigueur 2D+1,
Technique 3D+1

- Déplacement 10
- Points de personnage 2

Compétences :

Commerce 7D+2,
Cultures 6D,
Erudition (eau) 8D,
Races aliens 6D+1,
Volonté 7D+2
Astro-
navigation 4D+1,
Piloteage 5D,
Conduite 4D,
Négoce 6D+2,
Évaluation 5D+1,
Jeux 5D,
Persuasion 7D+2,
Recherche 5D+2,
Ordinateurs 6D+1,
Physique hyper-
aqueuse (av) 6D+2





du corps. Celui qu'on appelle « le Fils de l'Eau » a conservé une approche presque mystique de sa mission. C'est sans doute à ce trait de caractère qu'on doit l'usage parcimonieux, et toujours dans des intentions purement lucratives, que l'Ekonomat fait de ses faisceaux hypra-dessiccants. Cette arme, construite grâce aux secrets dévoilés par Bemb, permet à distance et sur une large échelle, de concentrer toute l'eau contenue dans les océans et les rivières, tous les êtres vivants, végétaux et animaux, et de l'aspirer jusqu'à la dernière goutte dans les cales de vaisseaux spécialement aménagées. Utilisée contre une planète, elle ne laisserait subsister aucune vie, que des carcasses desséchées prêtes à se transformer rapidement en poussière.

C'est là sans doute le sort qu'a connu la planète de Bemb, et c'est le souvenir de cette atrocité qui empêche l'Ekonomat de se servir d'une arme aussi dévastatrice. De plus « les morts ne consomment pas et personne n'a jamais réussi à vendre de la poussière » a coutume de rappeler Mush Rushu quand les esprits s'échauffent dans la Chambre Puisatière.

Caractéristiques :

Agilité 2D+2,
Savoir 3D,
Mécanique 4D,
Perception 3D+2,
Vigueur 3D,
Technique 4D+2

- Déplacement 10
- Points de personnage 5

Compétences :

Armes à feu 5D+1,
Esquive 5D,
Paleo-armes 4D,
Astrographie 7D,
Bureaucratie 4D+2,
Commerce 4D,
Intimidation 5D+1, Mécanismes juridiques 5D+1,
Endurance 4D+2,
Astro-nav 7D+2,
Capteurs 5D,
Communication 5D+1,
Conduite 6D,
Ecrans de protection 5D+2,
Piloteage 6D+2,
Commandement 6D,
Recherche 5D+2,
Ordinateur 5D



KAMUTEF

Kamutef est une jeune et belle femme blonde dont les discours incompréhensibles et les déhanchés suggestifs hantent les expositions impériales et autres manifestations artistiques de haut vol. Mais elle retrouve tout son sérieux et une froide logique quand il s'agit d'argent. Kamutef, qui a le grade de Maître-puisatière, détient le quasi monopole des ventes d'œuvres liquides éphémères, des sculptures d'eau qui font le ravissement des puissants de l'univers.

Mais ce n'est pas là son objet de plus grande fierté. Là où vont toutes ses pensées, le concentré de ses angoisses et de son bonheur

est Changeline, un monde paradis des confins. Une planète provinciale, à l'écart de tous les courants artistiques et commerciaux de l'espace.

Sur cette planète un peu désuète, la population adore une déesse de la moisson et de la nature qui ressemble, trait pour trait, à Kamutef. Elle apparaît parfois aux yeux des jeunes paysans à qui elle s'offre rituellement pour renouveler le miracle des saisons.

LES MILLE ET UNES FACETTES

Le plus récent domaine d'intérêt de la Chambre Puisatière est une opération encore expérimentale visant à contrôler rigoureusement, par le biais de l'irrigation, la teneur en vitamines et en sels minéraux des productions agricoles destinées aux marchés intergalactiques. Quelques expériences prometteuses ont été effectuées dans le plus grand secret pour modifier l'approvisionnement d'une poignée d'endocities, à l'insu des Techno-Technos, bien évidemment. Les résultats obtenus, modifications du poids, de l'espérance de vie, de la résistance aux maladies, des habitudes de consommation, ont été mises sur le compte des drogues habituelles. Dans un second temps, l'Ekonomat ne manquera pas de proposer des apports spécifiques conçus pour pallier les carences ainsi créées. « Rien ne se perd, tout se transforme »...

En amont de la gestion du Trésor, la Chambre puisatière conduit également des opérations de repérage et d'extraction. Les premières sont le domaine des Maîtres-sourciers et sourciers. À bord d'immenses navires furtifs, ils jaillissent dans les systèmes préalablement repérés par les explorateurs de la Chambre des nouveautés, pour analyser l'atmosphère des planètes non stériles. En effet, la présence d'une couche atmosphérique est généralement synonyme d'eau, mais l'équation n'est pas toujours si simple : d'autres éléments peuvent rendre impur le précieux liquide. Il arrive parfois aussi que des planètes renferment de l'eau alors même qu'elles n'ont pas d'atmosphère. C'est le cas lorsqu'elles sont devenues froides, après l'extinction d'une étoile ou un chamboulement galactique. L'eau gelée est alors prisonnière d'une gangue de terre ou d'un gaz solidifié. Quoi qu'il en soit, les navires sourciers établissent un relevé précis qui servira de cahier des charges à l'action opérationnelle des Maîtres-extracteurs et extracteurs. Ces

derniers se déplacent à bord de vaisseaux-usines qui n'ont rien à envier aux laboratoires-usines de la SEI. Ces gigantesques complexes volants sont des plates-formes d'exploitation dont la présence signe généralement l'arrêt de mort hydrique des mondes où la présence d'eau est signalée. Avec lenteur et majesté, ils prennent position en orbite basse au-dessus des sphères à vider. Et leur travail de pompage commence. D'énormes trépans plongent au cœur des masses aquifères et violent sans remords des sanctuaires où s'épanouissaient jusqu'alors une flore et une faune aquatiques. Bientôt, des nués de vaisseaux transporteurs viennent prélever leur cargaison de précieux liquide, ramené à une équation chimique simplissime. Et s'évapore alors sur ces mondes asséchés jusqu'au souvenir du murmure de l'eau...

JOAKIN

Joakin, Maître-puisatier, veille au patrimoine aquatique de l'Ekonomat. Sur tous les mondes connus, des enclaves de l'Ekonomat servent de réserves de kublars, de banques, et de gardiennes du trésor. Elles ont été conçues sous la direction de Joakin, qui s'est efforcé de rendre chacune d'elles totalement inexpugnable. Outre l'épaisseur des murs et l'efficacité des drones robots qui patrouillent sans cesse à l'extérieur comme à l'intérieur, Joakin a aménagé dans toutes les chambres fortes des labyrinthes en 3 dimensions propres à rendre fous ceux qui s'y égareraient. C'est là, au cœur mystérieux et insondable de ces salles inviolables, que sont conservés les précieux atomes comprimés d'oxygène et d'hydrogène. Il vit lui-même au centre d'un planétoïde, Laur, entièrement creusé de galeries labyrinthiques emplies des plus purs chefs-d'œuvre d'art et de mobilier collectés dans les trésors de tous les mondes impériaux.

Joakin est un bon vivant qui entretient une petite cour de quelque milliers d'amis qu'il séquestre, de leur plein gré, sur son petit monde paradisiaque. Repus des mets les plus

finis, choyés par une armée de serveurs aussi zélés que discrets, ces courtisans ne vivent que pour le jeu, l'art et l'amour, ignorant volontiers le reste de l'univers.

LE BAGNE DE L'EKONOMAT

Le bagne de l'Ekonomat est la destination naturelle des escrocs, mauvais payeurs et autres surendettés. Son installation n'a rien à voir avec Aqua-End, la planète pénitentiaire de l'Emperoratriz. Ni même avec les jeux de survie des Maganats, les terrains d'entraînement de l'Endogarde ou les laboratoires d'art et d'essai des Techno-Technos. Inventé dans un but purement lucratif, le bagne de l'Ekonomat répond parfaitement aux ambitions de ses fondateurs. Les condamnés voient leurs corps séparés de leur cerveau. Tandis que la masse corporelle est revendue, au prix de gros, à la SEI, les cerveaux des escrocs les plus rusés de la Galaxie sont regroupés dans de gigantesques usines de matière grise reliées entre elles par un réseau matriciel à l'échelle d'une planète. Les Matreks (matons et bourreaux virtuels) s'occupent ensuite de faire appliquer des sentences aussi terribles qu'infinies ! Ce réseau-bagne est, de plus, relié à Kresus IV, le mégaserveur ordinateur de l'Ekonomat qui peut, à chaque instant, utiliser l'énergie et même la mémoire de ces myriades de connexions synaptico-matricielle.

Oléon, la planète en question est un monde primitif des environs de Néo-Knox. Sa surface est en perpétuelle évolution, les volcans furieux apparaissent et disparaissent au rythme de l'agitation tectonique intense. L'atmosphère, composée presque exclusivement de gaz carbonique, est chargée de nuages qui protègent l'océan des rayons durs du soleil naissant. L'usine à cerveaux flotte dans cet océan comme un croûton dans une soupe nutritive chargée de tous les éléments nécessaires à la vie. Les



Caractéristiques :

Agilité 2D+1,
Savoir 3D+1,
Mécanique 3D+1,
Perception 2D+2,
Vigueur 3D,
Technique 3D+1

- Déplacement 10
- Points de personnage 2

Compétences :

Bureaucratie 4D,
Commerce 4D,
Mécanismes juridique 5D+1,
Festoyer 4D,
Pilotage 4D,
Ecrans de protection 5D,
Escroquerie 4D+2,
Négoce 5D+1,
Jeux 5D,
Ingénierie (chambre-forte) 5D+2,
Ordinateurs 4D+2,
Electronique/Cyber 5D,
Robots 5D,
Sécurité 7D+1



archives de l'Ekonomat, actualisées et consultées par Kresus IV en permanence, sont stockées dans une vaste masse de protoplasme vivant accrochée aux parois d'un rocher volcanique d'Oléon.

L'ambition secrète des savants de l'Ekonomat est de voir un jour émerger une intelligence suprême, un être pensant de la taille d'une planète, qui pourrait devenir le Maître-financier de l'Empire Humain. Ce projet ultra-secret est bien évidemment caché aux Techno-Technos, dont ils espèrent rattraper un jour la supériorité technologique.

L'EKONOMAT CONNECTION

Mais l'Ekonomat ne se contente pas d'être un groupe de pression, c'est une organisation millénaire qui poursuit des objectifs ambitieux à très long terme. Ce qui lui a permis d'acquérir le poids politique qu'on lui connaît aujourd'hui. Si l'on ajoute l'accumulation phénoménale de son capital et son influence déterminante sur le flux des richesses de l'Empire, l'Ekonomat peut tenir une place de géant dans l'ombre du pouvoir galactique. Pouvoir encore accru par la prolifération de ses réseaux intrinsèquement liés entre eux par des secrets économiques, politiques, psychologiques et financiers.

L'Ekonomat a su se préserver la faveur de l'Emperatriz. On ne mord pas la main qui vous nourrit... Ses ennemis ouverts sont les Coloniaux, qui professent une idéologie subversive et anticapitaliste. Leur trogl-socialisme risquerait de nuire aux intérêts de l'Ekonomat et d'entamer sa domination économique. Il tâche, par tous les moyens

légaux et invisibles, de discréditer leurs thèses, de ruiner leur économie, de saboter leur développement, d'amplifier leur dépendance au bon vouloir des autorités centrales.

Pourtant l'Ekonomat n'hésite pas à se servir de la menace des Coloniaux, pour ramener au bercail les Maganats quand ils se hasardent à voter contre lui. Toute tentative de se soustraire à son monopole de financement des activités industrielles et commerciales jetterait l'Empire dans le chaos. L'adhésion des Maganats au Comité d'Organisation économique et d'Unification de la Répartition (CŒUR) mis en place et présidé par le Maître Midas garantit leur adhésion à la politique monopolistique destinée à concentrer toute l'industrie, la production et le commerce entre leur mains.

Un *gentleman's agreement* unit le Techno-Pape au Maître Midas. Partageant savoir et richesse, ils se rejoignent pour prôner ensemble une meilleure organisation du travail, une planification, une rationalisation des tâches. Sous réserve pour l'Ekonomat, d'être prévenu des inventions Techno-Technos avant les autres pour en peser les implications commerciales, en déduire les orientations financières et se répartir les bénéfices.

La capillarité absolue des réseaux de l'Ekonomat dans le corps financier entraîne l'optimisation totale des échanges commerciaux. Présents dans presque tous les cas de figure des deux côtés de tous les litiges, en tant que plaignants, créanciers chirographaires ou syndics de faillite, les membres de l'Ekonomat se répartissent harmonieusement leur butin. Sans préjuger des subventions publiques obtenues grâce à un vote opportuniste du Sénat.

Service compris

Abonnement souscrit

par un père de famille avant la naissance de son premier enfant.

Pour une modique somme hebdomadaire, tout le destin financier de son enfant est pris en charge par l'Ekonomat : fonds d'éducation, services bancaires, prêts immobiliers, mariage, indemnités chômage et maladie, jusqu'à ses frais de largage dans le lac d'acide après sa mort.

Une révision quinquennale obligatoire permet d'ajuster le taux de l'abonnement au plus juste de la situation financière de l'abonné de manière à l'amener insensiblement vers un appauvrissement relatif.

LES MERCENAIRES DE L'EKONOMAT

« La force de nos corsaires ? Mais leur amour de l'Ekonomat bien sûr »

– Maître Midas Nahabab Haizet

Les Mercenaires de l'Ekonomat, aussi appelés Corsaires, sont le bras armé de cette caste de financiers. Redoutés et craints dans tout l'Empire, les corsaires servent aussi bien de gardes territoriaux et de gardes du corps, que de convoyeurs de fonds, d'espions, de commandos et même d'hommes de troupe de l'armée régulière.

Leurs forces : une technologie de pointe, un remarquable esprit de corps et surtout une dévotion totale à l'Ekonomat.

RECRUTEMENT

« Tout comme l'Ekonomat blanchit l'argent, nous corsaires de l'Ekonomat assurons à nos hommes un blanchiment complet de leur vie passée. »

– Oden K'Haar,
Mata-Maitre
de 27813 à 27832

Nombreux sont les anciens militaires de l'Endogarde, mercenaires de la Sainte Eglise Industrielle et baroudeurs en tout genre qui désirent entrer au service des corsaires de l'Ekonomat. Peu nombreux sont les élus.

Outre des compétences militaires indéniables, les corsaires de l'Ekonomat sont tous des spécialistes dans un domaine que ce soit en communications, géologie ou décryptage. Autre point commun, leur QI : on n'accepte pas de soldat bête et méchant au sein des Corsaires.

Enfin, un seul type d'homme est à même de décider qui sera corsaire de l'Ekonomat : ce sont les courtiers-recruteurs.

LES COURTIER-RECRUTEURS

« Tout comme un courtier met un produit au service de sa clientèle, le courtier-recruteur sillonne la galaxie pour proposer les meilleurs spécialistes à l'Ekonomat. »

– Filen O'Reilly, Courtier-recruteur

Les courtiers-recruteurs sont à l'image de l'Ekonomat : discrets et efficaces. Ces hommes sont infiltrés dans la plupart des organismes scientifiques, politiques et bien sûr militaires de l'Empire : Confédérations des planètes coloniales, Sainte Eglise Industrielle, gardes privées et – certains le prétendent – Endogarde. Leur mission : repérer tout individu susceptible de faire un bon corsaire de l'Ekonomat.

Mais le principal vivier de ces chasseurs de têtes restent les universités. Sous une couverture de professeur où même d'élève, les courtiers-recruteurs observent et repèrent les meilleurs étudiants dans les spécialités qui intéressent l'Ekonomat. Ils leur proposent ensuite de rejoindre les rangs des corsaires, ou du moins d'essayer... Car être recruté ne suffit pas pour devenir un corsaire de l'Ekonomat.

LA FORMATION

Après avoir signé un contrat à vie avec l'Ekonomat (contrat qui prévoit dans certaines de ses clauses l'élimination du Corsaire en cas de nécessité économique), les « apprentis corsaires » doivent suivre pendant plusieurs années un entraînement intensif. Cet entraînement est dispensé sur diverses planètes selon leur climat, leur gravité, leurs dangers, afin de préparer les corsaires à tous les types de terrains et de situations.

Durant les premières années, les « élèves » suivent un certain nombre de formations, aussi

Et sévices bien compris

Conçu pour l'entraîner, dans un premier temps, à concevoir davantage d'enfants pour profiter des avantages dégressifs consentis, puis de parraîner contre rémunération, d'autres membres de la classe moyenne, et enfin d'abonner sa descendance à venir jusqu'à plusieurs générations pour profiter des semaines offertes à la signature, ce système pyramidal, qui aboutit parfois à la mise sous tutelle par l'Ekonomat de populations entières, a souvent été critiqué dans les hypermédias. Mais aucune loi pour l'interdire n'est parvenue au stade de la discussion préalable au Sénat.





bien physiques qu'intellectuelles. On leur apprend ce qu'est l'Ekonomat, comment il fonctionne et ce qu'il attend de chaque corsaire, c'est-à-dire un dévouement total. Mais le principe de ces premières années est essentiellement d'évaluer le potentiel de chaque candidat et surtout de créer cet esprit de corps si fort et si important chez les corsaires.

Suit une année où les futurs corsaires sont répartis par spécialités : physique, biologie, cybernétique, communication, robotique, géologie... On leur présente les dernières technologies de pointe, comment les utiliser ou comment les rendre inutilisables, comme reconnaître à une technologie son propriétaire... Ici aussi, l'esprit de corps est fortement développé : les hommes vivent, apprennent, souffrent, meurent, mais ensemble, en se serrant les coudes et au nom de l'Ekonomat.

Les candidats suivent ensuite deux années d'entraînement intensif durant lesquelles sont formés les fameux commandos des corsaires de l'Ekonomat. Ces commandos sont la force des corsaires, une force qui agit comme un scalpel plus que comme un turbo-laser.

Ces deux dernières années sont sans doute les plus dures de toute la formation. On apprend aux commandos à ne plus agir en

tant qu'individu mais en tant que groupe, de ne plus faire qu'un, afin d'obtenir une cohésion absolue. Le commando doit être un outil parfaitement huilé, prêt à répondre aux missions spécifiques de l'Ekonomat.

L'un des facteurs majeurs de cohésion au sein d'un commando est la nomination de son chef, appelé « superviseur ». Ce sont les membres d'un commando qui choisissent eux-mêmes leur superviseur. Cette pratique permet d'avoir des unités dévouées à leur chef. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir une unité entière se suicider après la mort de son superviseur.

La dernière épreuve des candidats corsaires consiste en une mission sur la planète Yhelka, cinquième planète du système solaire Nibu.

Il est de notoriété galactique que les corsaires de l'Ekonomat s'entraînent sur cette planète et des espions venus de tout l'Empire tentent régulièrement de percer le secret des commandos. L'épreuve consiste donc non seulement à survivre à la faune hostile de Yhelka, mais également à déceler et détruire le plus grand nombre d'espions de l'Empire. Actuellement, le record est détenu par le commando du superviseur Dérath A'Glich. En moins de 24 heures, ses hommes et lui ont débusqué vingt-sept espions dont trois Techno-Technos et deux espions de la Cour Impériale.

Les compteurs d'humeur

Cela avait peut-être commencé avec les compteurs d'air. Ou alors c'est l'affaire des cartes de crédit qui a tout déclenché.

En effet, l'Ekonomat venait de se faire sérieusement chabouter au Sénat au sujet de l'affaire des cartes de crédit. L'affaire avait révélé à l'Imperatrice que l'ensemble des données liées aux achats de tous les citoyens de la Galaxie étaient centralisées dans les banques d'hyper-mémoires de Kresus. De quoi lui donner une connaissance intime des goûts, habitudes et mœurs de l'ensemble des êtres humains. Du plus humble au plus puissant. Il fallait pourtant bien que les banques disposent de ces données de compte fondamentales ! Et toutes les banques étaient regroupées sous la férule de l'Ekonomat... Pour sortir de cette situation scabreuse, le Maître Midas instaura alors une grande réforme de la monnaie galactique. Réforme qui aboutit à la mise en large circulation du kublur avec pour slogan « un kublur pour tous, tous pour le kublur ! », une monnaie symbolique et tangible, pouvant s'échanger sans laisser de traces. L'Ekonomat fut longuement applaudi pour cette innovation audacieuse et il s'en fallut de peu qu'il ne fit passer, dans l'enthousiasme, son projet de loi sur les compteurs d'air.

Voulant indexer la nouvelle monnaie sur une valeur consommée partout où il y avait des humains, l'Ekonomat proposa que ce fut sur l'air. En munissant leurs concitoyens de compteurs adéquats, les gouvernements pourraient récolter une taxe non négligeable sur l'air consommé et abonder ainsi un compte impérial garantissant la pérennité de la nouvelle monnaie. Le texte manqua de quelques voix d'être voté. À la fureur des Coloniaux s'ajouta la tiédeur des Maganats. Le projet fut enterré. Et personne ne releva que, trois ans plus tard, la haute assemblée donna son autorisation pour les compteurs de plaisir. Destinés à l'origine à « protéger les plus désбірités »,... les compteurs d'humeur prennent en compte une grande quantité de données objectives relevées sur les personnes qui les portent. Sueur, rythme cardio-vasculaire et cérébral, taux hormonal, activité glandulaire, ainsi que tout indice visible ou invisible montrant que l'être qui les émet a pris du plaisir. Ces petits mouchards permettent ainsi de certifier le nombre et la fréquence des plaisirs ressentis par leurs porteurs. Il ne restait plus qu'à fixer par la loi un seuil minimum de plaisir auquel un individu avait droit. Une fois ce seuil atteint, il était permis aux créanciers d'intercepter toutes les rentrées d'argent de leurs débiteurs surendettés. Cette loi, appelée « droit au plaisir » fut saluée à l'époque comme une avancée humanitaire de premier ordre.

Certains arguèrent pourtant que ce contrôle des financiers sur le plaisir des individus pouvait être moralement répréhensible, mais ils ne furent pas entendus. L'union Maganatique, satisfaite de savoir que le détail de ses achats et ventes n'était plus totalement connu de l'Ekonomat depuis l'introduction du Kublur, approuva la mesure. Elle fit tout de même voter un amendement spécifiant une hauteur particulièrement élevée pour le taux du plaisir minimum attribué aux membres de la Noblesse.

Si les candidats sont encore en vie après ces années de formations, ils sont nommés corsaires de l'Ekonomat au cours d'une cérémonie présidée par le Mata-Maitre de la chambre scientifique, haut fonctionnaire et chef militaire des Corsaires.

LA CITOYENNETÉ : FORCE FÉDÉRATRICE DE L'EKONOMAT

« L'Ekonomat offre à ses soldats non seulement un foyer et un gros salaire, mais plus important encore, un futur, véritable luxe dans cet univers décadent. »

– Mata-Maitre Youri Chtékler

Le Mata-Maitre offre alors aux nouveaux corsaires de devenir citoyen à part entière de l'Ekonomat. Cela assure à l'Ekonomat une fidélité absolue et fait des corsaires des soldats motivés et efficaces. En effet, à la différence de mercenaires classiques qui n'agissent que pour les Kublars, les corsaires ont eux un foyer et une communauté pour laquelle ils se battent. Ils se voient également offrir l'occasion de s'unir à des jouvencelles de Néo-Knox et surtout, ils ont la possibilité de faire carrière au sein de l'Organisation de l'Ekonomat après un certain nombre d'années de bons et loyaux services.

ORGANISATION ET MISSIONS

C'est la Commission des Opérations Corsaires (la COC) qui contrôle l'ensemble des mercenaires de l'Ekonomat, de leur recrutement jusqu'à leurs missions en passant par leur formation.

Supervisée par le Mata-Maitre, cette commission est formée de huit membres dont la moitié sont des anciens superviseurs commandos et l'autre de hauts fonctionnaires de l'Ekonomat, spécialisés dans la géopolitique de l'Empire et dans les affaires financières.

C'est la COC qui reçoit les différentes propositions de coursiers-recruteurs (d'ailleurs, il est la seule instance avec le Mata-Maitre à connaître l'identité et les postes des coursiers-recruteurs à travers l'Empire). La COC gère ensuite l'entraînement et la formation des futurs corsaires.

C'est également la COC qui désigne et gère les opérations des commandos. En mission, elle traite directement et exclusivement avec les superviseurs de chaque unité.

La principale mission des corsaires est la protection de Néo-Knox. Ils effectuent également des opérations de protection des

membres de l'Ekonomat en déplacement, ou des convois de fonds.

Mais comme leur nom l'indique, les corsaires sont des corsaires et par là même peuvent piller certains navires, de manières légales bien entendu. En effet, quel que soit le navire de transport, il est forcément en contrat avec l'Ekonomat. Si un navire dévalisé par les corsaires ose se plaindre, son capitaine apprendra rapidement que, selon la clause X de son contrat avec l'Ekonomat, il était en infraction et méritait donc une sanction (les plaignants doivent d'ailleurs souvent payer une amende supplémentaire pour rembourser les frais administratifs occasionnés par leur plainte !).

Autres missions des corsaires : l'espionnage industriel. C'est là que les commandos font merveille et rares sont les missions où ils échouent. Le principe des petites unités spécialisées permet d'avoir un commando spécifique pour chaque type de mission. L'Ekonomat a toujours les bons outils au bon moment.

Au sein de l'Empire, les corsaires sont considérés comme des Fonctionnaires Intergalactiques rattachés à l'Ekonomat. Entre autres avantages, cela leur permet de demander l'aide des polices locales dans certaines opérations ou d'éviter des contrôles intempestifs de douaniers aux différentes frontières. De toute façon, personne ne tient à se mettre à dos l'Ekonomat et ses corsaires, armés des terrifiantes armes à « faisceaux hypra-dessicants » !

DES COMMANDOS À UNE ARMÉE

La conquête n'étant pas l'objectif de l'Ekonomat (seul l'augmentation du trésor compte), on pourrait croire que la caste financière ne possède pas de véritable armée mais uniquement des petites unités d'élites. C'est un tort ! Si les commandos sont très efficaces individuellement, ils peuvent à tout moment et en cas de besoin, former une véritable armée prête à repousser tout envahisseur. Avis aux amateurs !

C'est lors de leur intronisation comme corsaire et citoyen de l'Ekonomat que les mercenaires sont marqués au cou d'un code barre. Véritables signes distinctifs des corsaires, ces codes barres contiennent un grand nombre d'informations sur leurs propriétaires : leur matricule bien sûr, mais également leur grade, leurs spécialités, leurs missions, leurs points faibles, leur famille...



Ce code barre est mis à jour par la COC après chaque mission. Les corsaires sont fiers de ce tatouage qui marque leur appartenance à une des forces armées les plus redoutées de l'Empire. Rares sont ceux qui ne tremblent pas en voyant sur le cou d'un mercenaire ces quelques chiffres surmontés de lignes noires !

SUPERVISEUR DÉRATH A'GLICH

Spécialiste en stratégie militaire, en infiltration et en démolition, Dérath A'Glich est une des figures mythiques des corsaires de l'Ekonomat. Membre de la COC (Commission des Opérations Corsaires), il n'hésite cependant pas à reprendre du service pour certaines missions délicates. Il est connu au sein des corsaires comme un superviseur charismatique au coup de gueule aussi dangereux que les coups de son multicogan modifié.

Né en 27 789 sur Filodendra, Dérath est mis à la mine par ses parents dès l'âge de cinq ans. Seul chose qui distrait cet enfant après des journées harassantes de travail, la multichaîne 3D « Histoire de la guerre à travers les millénaires ». À douze ans, il veut se rendre sur Gélia V, planète université pour y étudier l'Histoire. Ces parents refusent, prétextant qu'il doit encore les rembourser pour l'éducation qu'ils lui ont donné. Mais sept années d'extraction minière et de bourrage de crâne devant la TV ont fait de Dérath un jeune garçon têtù à la carrure impressionnante, comme le réalisent trop tard ses parents.

Après que la police minière a conclu au suicide de sa famille, Dérath se rend sur Gélia V. Au bout de dix années d'études, il obtient un diplôme en histoire militaire avec mention très bien. C'est là qu'il décide d'écrire à son tour « L'Histoire de la guerre ».

Il s'engage dans l'armée de Gélia V en guerre contre la planète voisine de Biratel. Il y apprend le maniement des armes et le pilotage de vaisseaux spatiaux. Distingué pour ses actions de bravoure et son génie militaire il est nommé capitaine de brigade. Mais il est jaloué par les autres capitaines qui font pression sur le haut commandement afin qu'il

soit renvoyé. Dégoûté, Dérath se fait engager comme mercenaire par l'armée de Biratel et il fait alors amèrement regretter son départ à ses anciens employeurs.

C'est après la guerre (gagnée par Biratel) qu'il est contacté par l'Ekonomat. Suivi par un courtier-recruteur depuis sa sortie de l'université, l'Ekonomat lui propose de devenir corsaire. Il accepte. Durant ses années d'entraînement, il se fait remarquer comme leader charismatique et devient logiquement superviseur de son commando. Lors du test final sur la planète Yhelka, lui et son unité battent tous les records en débusquant en moins de 18 heures vingt-sept espions, dont trois Techno-Technos et deux espions de la Cour Impériale, score jamais égalé depuis.

Par la suite, il sert avec efficacité et loyauté l'Ekonomat, lui faisant gagner énormément de kublars. Son audacieuse prise d'assaut d'un technodestroyer Techno-Techno avec seulement un commando de six corsaires lui a valu d'être décoré du Kublar d'émeraude, plus grande distinction militaire au sein des corsaires. C'est au cours de cette opération qu'il a perdu son bras gauche, remplacé depuis par une kubla-prothèse.

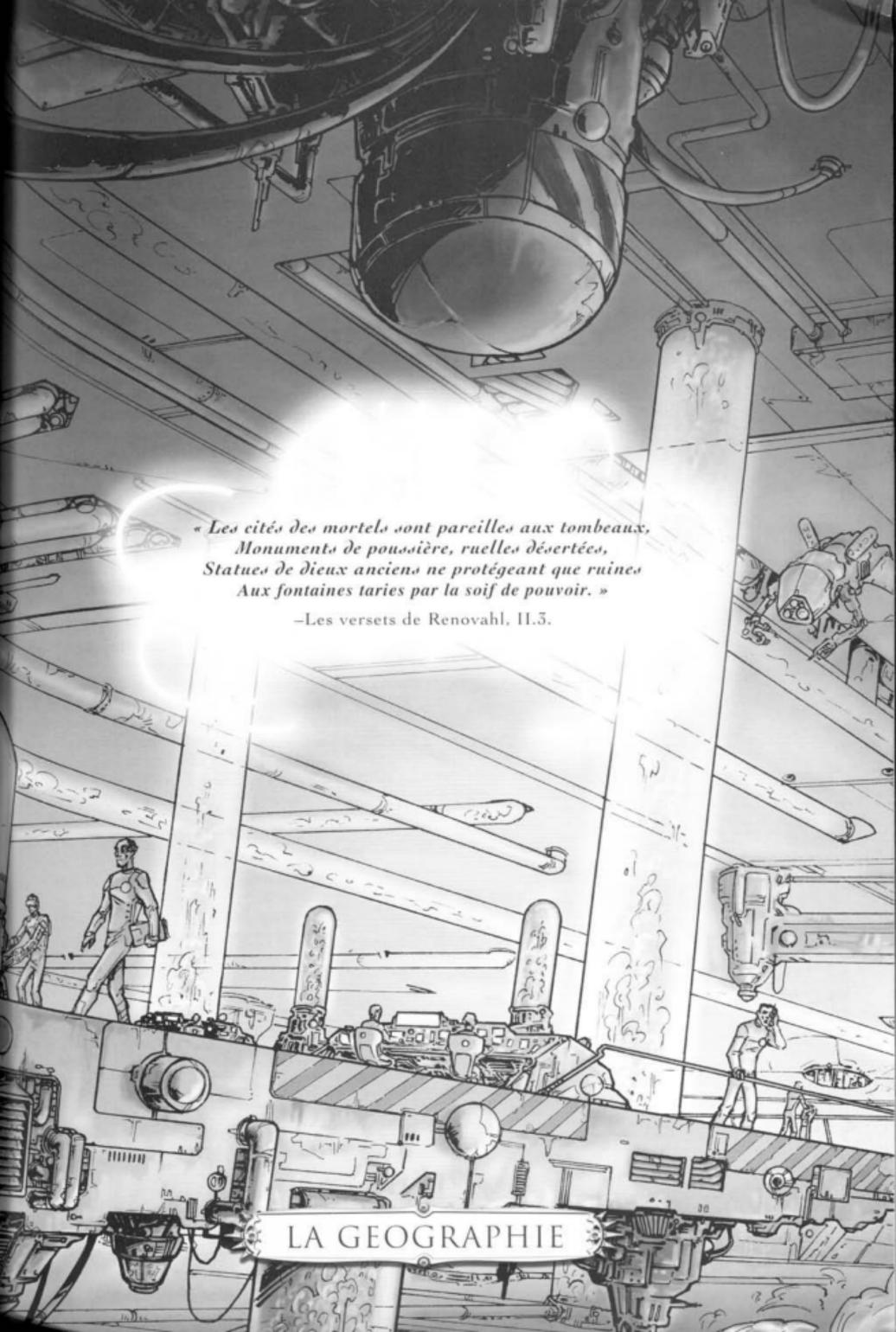
Après quinze années de commando, il est nommé membre de la COC, mission qu'il remplit à merveille. Cependant, l'action lui manque et il n'hésite pas pour certaines opérations à reprendre son poste de superviseur.

Citoyen de Néo-Knox, Dérath est marié à Lilianne A'Glich depuis douze ans avec qui il a eu deux enfants.

Description : Dérath A'Glich a une carrure impressionnante mais ce qui en impose le plus chez lui, c'est sa manière de commander. Personne n'ose contredire ses ordres, pas même ses supérieurs. C'est un stratège hors pair, spécialisé dans les opérations d'infiltration et de démolition. S'il est implacable lors de ses missions, c'est un homme doux et attentif lorsqu'il est en famille. Son point faible : Dérath a tendance à privilégier la réflexion à l'instinct, ce qui parfois peut lui coûter très cher.

La Justice de l'Ekonomat

L'aridité de l'homme ne connaît pas de limite. Mais il faut compter avec la vigilance de Sargo, qui se charge aussi de faire régner l'ordre à l'intérieur de l'Ekonomat. Les brebis galeuses ne sont que rarement connues à l'extérieur de l'institution. Elle préfère laver son linge sale en famille et en toute discrétion. Pourtant les détournements sont nombreux et on a même relevé parfois des atteintes graves au droit galactique. Ainsi l'affaire de Sir Balek Carradine, qui fut confondu devant le tribunal de ses pairs d'intelligence avec les Pirates du Double Vortex. Armateur d'une main, naufrageur et receleur de l'autre, Sir Balek était devenu en 30 ans, le principal accapareur de l'amas de Gaïan (seuls ses navires arrivaient à bon port). Ou encore le trafic de faux kublars et de titres bidons mis à jour à la Bourse de Tien Ajin. Ou enfin l'affaire non encore élucidée des fausses caisses de retraite de l'Endogarde...



*« Les cités des mortels sont pareilles aux tombeaux,
Monuments de poussière, ruelles désertées,
Statues de dieux anciens ne protégeant que ruines
Aux fontaines taries par la soif de pouvoir. »*

—Les versets de Renovahl, II.3.

LA GEOGRAPHIE

LES MONDES DE L'EKONOMAT

« Celui qui cherche l'Ekonomat ne le trouvera nulle part... Et pourtant nous sommes partout ! »

– Maître-Midas Tapah Lobsout, 27560

L'OMNIPRÉSENCE DE L'EKONOMAT

« Où est l'Ekonomat ? Suis le kublar ! »

*– Plaisanterie courante en usage
à la Cour Impériale*

Chercher à dresser la liste des mondes que détient l'Ekonomat serait dérisoire. En effet, en tout et pour tout, l'Ekonomat ne possède en propre qu'une seule et unique planète – Néo-Knox. Et pourtant, toute personne un tant soit peu informée sait que des membres de la caste financière sont disséminés dans tout l'Empire. Car là où il y a du kublar, il y a l'Ekonomat ; là où il y a une agence bancaire, une place boursière ou une société d'investissement, il y a l'Ekonomat ; là où il y a une transaction financière, un trust où un rachat, il y a l'Ekonomat...

On ne peut plus parler de simple présence...

Parfois, certains Maîtres Ekonomes se laissent aller à penser que toutes les planètes de l'Empire appartiennent à l'Ekonomat, que le réseau universel qui administre les comptes de l'univers tout entier leur donne indirectement le pouvoir sur ces mondes... Mais ce n'est qu'une pensée fugitive, car le but de l'Ekonomat n'est pas de posséder et de gérer un empire. Son but unique est de décupler le trésor.

NÉO-KNOX

« La culture n'est pas un investissement financier, tout au plus un jeu de hasard que les siècles vous font toujours perdre »

– Maître Financier Urlae Nabrat, 27699

Néo-Knox, la planète capitale de l'Ekonomat, est un véritable monde-forteresse qui abrite une population nombreuse, mais aussi des richesses incalculables. Malgré sa forte densité démographique, l'Ekonomat ne possède pas de culture propre ou d'architecture particulière, si ce n'est l'immense structure bivalve en forme de conque, siège de la Chambre Midastik et de l'ordinateur Kresus IV. Véritable symbole de la caste, on retrouve des reproductions miniatures de ce bâtiment sur toutes les planètes où existent des légations de l'Ekonomat. Ils servent à la fois d'habitation mais aussi de coffre-fort inexpugnable.



D'aucuns prétendent que ces structures seraient vivantes et constitueraient, avec Bemb, l'une des formes de vies auparavant présentes sur Néo-Knox. Officiellement, rien ne vient confirmer ou infirmer cette assertion. Pourtant, depuis l'espace et sous certains angles bien particuliers, un œil avisé peut repérer l'irisation nacrée qu'elles émettent, comparable à tous points de vue à celle des coquillages vivants.

De plus, des espions impériaux ont pu noter sur certains mondes où l'Ekonomat venait d'installer une légation que cette gigantesque conque pouvait s'adapter à son environnement.

Ce fut le cas, par exemple, sur la planète Googor où le bâtiment lors de sa construction fut envahi par des lianes. Après deux mois standard et sans aucune intervention extérieure, la végétation parasitaire mourut comme si la conque avait secrété une parade, un acide de protection ou quelques anticorps...

Quoi qu'il en soit, l'Ekonomat rejette totalement ses théories – les qualifiant d'inventions pures et simples –, ce qui n'empêche pas les principales forces de l'empire de tenter régulièrement d'en percer le secret.

ANNEXES ET CONCESSIONS

« Rester vigilant, être à la pointe de la technologie et des découvertes, il n'y a que comme cela que l'Ekonomat pourra garder sa puissance »

– *Explo-Maitre Taris Dékalom, 26989*

Si la caste financière ne possède pas d'autres planètes, elle a cependant des concessions connues sur un grand nombre de mondes. Planètes miroitantes, ou d'un blanc immaculé, terres marécageuses ou mondes idylliques, sphères invisibles ou errant dans l'espace, l'Ekonomat aime la diversité.

Les raisons en sont diverses et variées mais, outre les opérations bancaires et financières, la principale reste probablement l'exploration et la prospection de ces mondes pour y dénicher de nouveaux secrets, de nouvelles énergies ou tout autre chose encore pouvant présenter une valeur marchande.

Un certain nombre de ces concessions servent également de terrain d'entraînement aux futurs corsaires de l'Ekonomat. Plus l'environnement est hostile, plus la

Commission des Opérations Corsaires (COC) apprécie d'y envoyer ses « élèves » afin de les endurcir et de les préparer à tous les types d'opérations.

Enfin, pour maintenir ses richesses et sa main mise sur l'économie universelle, l'Ekonomat se doit de posséder des mondes où il peut expérimenter, des mondes administratifs gérant les affaires de la caste, des mondes-usines recouvrant le ciel de gaz noirs et toxiques loin de l'air pur de Néo-Knox, des mondes où tout lui est permis pour sa plus grande gloire et pour la continuité de son développement financier.

Enfin, soulignons que si les possessions planétaires de l'Ekonomat peuvent paraître dérisoires, l'Empire n'est pas dupe. L'Ekonomat est un des piliers majeurs de l'Empire, et certains mentres supposent même que si l'on mettait bout à bout tous les vaisseaux de la caste financière – dont le nombre exact reste inconnu à ce jour des services de renseignements de l'Endogarde –, sa flotte représenterait assurément l'équivalent d'une galaxie de belle taille. De quoi faire réfléchir l'Emperoratriz lui-même...

Dans les pages qui suivent, vous trouverez un descriptif détaillé de Néo-Knox bien sûr, mais aussi d'un certain nombre de mondes et planètes présentant un intérêt stratégique vital pour l'Ekonomat :

- *Cyanta*
- *Verlo*
- *Calotte*
- *Googor*
- *Yhelka*
- *Kaji'*

Pour compléter le tableau, viendront ensuite quelques précisions sur quelques planètes importantes aux yeux de l'Ekonomat :

- *Lanta-Akb*
- *R-Phao*
- *Pentacône*
- *Orpal VI*
- *Umn*
- *Xentus*
- *Paladrim*



VERLO

Vue de l'espace, Verlo est une planète d'une intense lumière aux couleurs chatoyantes, qui tour à tour montre toutes les nuances du spectre lumineux. Elle est l'unique planète de son système et le siège d'une force de gravité excessivement importante. Elle ne tourne pas sur elle-même. De ce fait, une journée équivaut à une année standard. Aucune atmosphère n'est présente sur Verlo, pas même une trace d'eau. Et pourtant, à sa surface aussi lisse qu'une perle de conque, une forme de vie alien dénuée d'intelligence grouille en un amas compact.

Ces créatures, appelées Spectrioles, sont des lombrics qui atteignent cinq centimètres de long à l'âge adulte. Ce sont elles qui donnent à Verlo sa lumière versatile si particulière. Plus précisément, leur singulier métabolisme a pour caractéristique d'entrer en résonance avec les courants interstellaires dont ils se nourrissent. En réaction à ce stimulus, leur peau transparente et résistante au vide sidéral émet une fréquence lumineuse intense. Cette propriété perdure dans tous les milieux. Cependant, les Spectrioles vivent à l'état naturel uniquement sur Verlo, car l'attraction gravitationnelle de leur monde d'origine est si forte qu'ils ne peuvent s'en arracher. Leur reproduction est frénétique, mais leur espace vital est limité. Les nouvelles générations naissent et grandissent sur leurs géniteurs. Arrivée à maturité, chaque nouvelle strate écrase la précédente. Ainsi va, chez les Spectrioles, le cycle de la vie et de la mort.

L'Ekonomat projette de créer des fermes d'élevage de Spectrioles pour les utiliser comme source d'énergie.

De plus, à condition d'élucider l'énigme que pose le Spectriole à la science, il espère maîtriser un jour une source d'énergie restée jusqu'alors inexploitable : les flux interstellaires.

Malheureusement, l'activité ondulatoire de ces aliens produit une vibration insoutenable pour l'oreille humaine.

Autre inconvénient, la peau de ces créatures est pathogène pour

l'homme. Dès qu'un individu entre en contact avec un spécimen, les cellules de son corps commencent à onduler pour finir par se désunir.

Enfin, les arracher à la gravité de Verlo, c'est prendre le risque qu'ils colonisent l'Univers.



Type : Astéroïde
Climat : Aucun
Atmosphère : Type IV
Hydrosphère : Néant
Gravité : Extrêmement forte
Terrain : Surface lisse
Durée de la Journée : Une année
Durée de l'Année : 214 jours standard
Aliens : Lombrics luminescents, Spectrioles

Spatio-Port : Aucun
Population : Spectrioles en nombre indéterminable
Rôle de la planète : Source d'une nouvelle énergie
Gouvernement : Aucun
Technologie : Aucune
Exportations majeures : Prélèvement d'aliens
Importations majeures : Aucune
Proximité d'un techno-tunnel : 28jt

CALOTTE

Calotte est une planète bleue très éloignée de son soleil. De prime abord, son aspect est pourtant blanc. En effet, la planète entièrement recouverte d'eau connaît une forte activité tectonique due à un noyau instable. Elle se manifeste par de fréquents séismes accompagnés de violentes éruptions volcaniques sous-marines. Lors de ces épisodes sismiques des tonnes d'eau sont projetées jusque dans l'espace. L'eau, instantanément transformée en glace, forme une banquise d'une épaisseur variable – du micron à quatre kilomètres – autour de la planète, comme un bouclier blanc. Seul un vaisseau équipé d'un canon à faisceau hypra-dessicant peut s'en approcher sans risque. En effet, il faut au moins une telle arme pour affronter les incessantes projections de matières gelées et percer la glace pour atteindre les eaux sans fragiliser cette protection naturelle. Si elle venait à s'effondrer, cela entraînerait un cataclysme stellaire.

La tempête gronde entre la banquise et les eaux. Les vents avoisinent les 240 kilomètres-heure. Les éclairs pallient le manque de lumière dû à l'opacité de la banquise. Typhons, tourbillons et houle de cent mètres d'amplitude parachèvent le tableau. Dans cet environnement hostile, une vie planctonique s'est développée mais en faible proportion. Sur Calotte, l'Ekonomat a installé une base sous-marine d'exploitation, ainsi que différentes bases de stockage amovibles sur les parties épaisses de la banquise. Quelques inconscients - suicidaires - visitent de temps à autre Calotte pour remettre au goût du jour un paléo-sport de glisse : le surf.



Les Techno-technos ont éparpillé des sondes espionnes aux alentours de Calotte. Ils prétendent s'intéresser à la troublante activité du noyau de la planète. Mais en réalité, leur but inavoué est d'étudier les capacités des mystérieux canons à faisceau hypra-dessicant.

Type : Terrestre

Climat : Tempête permanente

Atmosphère : Type 1

Hydrosphère : Humide

Gravité : Standard

Terrain : Océan

Durée de la Journée : 22 heures standard

Durée de l'Année : 743 jours locaux

Aliens : Aucun

Spatio-Port : Aucun

Population : Planctonique, deux cent trente mille agents de l'Ekonomat

Rôle de la planète : Exploitation de l'eau

Gouvernement : Concession de l'Ekonomat

Technologie : Espace

Exportations majeures : Eau

Importations majeures : Dentrées vitales

Proximité d'un techno-tunnel : 4jt

GOOGOR

Googor est une planète située à proximité de son astre. Elle est aride en surface mais l'air est chargé d'humidité. Son ciel est perpétuellement couvert d'épais nuages, dont la pluie n'atteint jamais les zones les plus basses de la surface. La vie animale s'organise autour d'une seule variété d'arbre : le Ti. Etendant ses racines profondément dans le sable meuble, il atteint deux kilomètres de haut à l'âge adulte. Ses premières feuilles naissent à 150 mètres puis il s'étoffe jusqu'à son sommet pour prendre la forme d'un cône. La faune terrestre est composée d'insectes rampants de petite taille, qui profitent de son ombrage pour se mettre à l'abri de la chaleur étouffante et étanchent leur soif en buvant sa sève. Les branches du Ti abritent une peuplade indigène pacifique à peau verte : les Gooz. Ils se nourrissent de volatiles, du suc des fruits et recueillent l'eau de pluie piégée dans son feuillage.

Googor est avant tout un centre d'épuration de l'eau. Sur l'équateur de Googor, l'Ekonomat a bâti une ceinture d'étangs circulaires surélevés dont la clôture est un amalgame d'habitations réservées aux agents de l'Ekonomat. Ces bassins sont remplis d'eau en provenance d'autres planètes. Sous l'effet de la température, l'eau s'évapore rapidement laissant d'énormes quantités de sel au sol. Celui-ci est alors ramassé et directement exporté. Un kilomètre au-dessus des étangs d'épuration s'étirent d'immenses plates-formes dont le rôle est de récupérer l'eau évaporée. Ainsi, l'Ekonomat obtient une eau potable sans frais car traitée par le seul concours de la nature, et réalise une substantielle plus-value grâce à l'exportation du sel.

L e Gooz

Attributs : Agilité 4D,
Vigueur 3D, Perception 4D
Compétences : Chasse
5D, Paléo-arme (Arc)
5D, Dissimulation 5D
Atout : Il voit la nuit et
ne dort que deux heures
par jour. Il a l'ouïe fine.

Mouvement : 12
dans les arbres

Description : Humanoïde
imberbe à peau verte
possédant deux membres
supérieurs allongés aux
mains griffues et adaptés
au déplacement de
branche en branche.
Il n'a pas de paupières.
Pacifique, il chasse pour
se nourrir. Il préfère fuir
le danger. Une tribu
compte une centaine
d'individus. Plusieurs
tribus peuvent coexister
dans un même Ti.



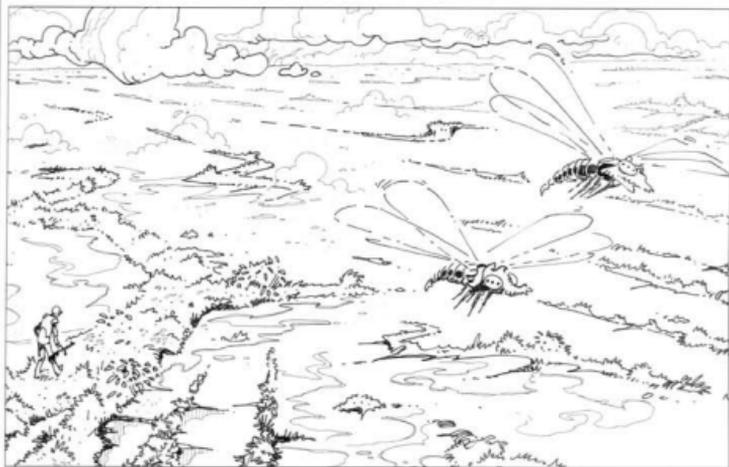
Type : Terrestre
Climat : Equatorial
Atmosphère : Type I
Hydrosphère : Humide
Gravité : Standard
Terrain : Dunes
Durée de la Journée : 32 heures standard
Durée de l'Année : 187 jours locaux
Aliens : Gooz

Spatio-Port : Classe stellaire
Population : Deux cent millions de Gooz, 1 million
d'agents de l'Ekonomat
Rôle de la planète : Epuration de l'eau
Gouvernement : Concession de l'Ekonomat
Technologie : Espace
Exportations majeures : Eau, sel
Importations majeures : Eau
Proximité d'un techno-tunnel : 2jt

YHELKA

Yhelka est la cinquième des sept planètes du système solaire Nibu. Elle est marron-vert aux reflets bleutés et présente quelques tâches de couleurs variant du jaune au rouge criard. Elle est surnommée « La Marécageuse » en raison de son sol gorgé d'eau. En effet, n'ayant aucun relief, l'eau stagne à sa surface - dégageant une odeur nauséabonde - et se mélange à la terre pour former de la boue. Cette surface meuble interdit toute construction durable. En revanche, ce bourbier est propice au développement de la vie. La végétation est luxuriante mais ne dépasse jamais les cinquante centimètres de haut. A certains endroits, les plantes - herbes et fleurs aux pétales rouges - forment un parterre suffisamment dense pour permettre à l'homme de se promener sans crainte d'être enseveli.

La faune est aussi fournie mais beaucoup plus dangereuse : nuée de moustiques, bancs de sangsues, anguilles et prédateurs solitaires tel que le terrifiant Helkar. Les Corsaires de l'Ekonomat se rendent sur Yhelka non seulement pour s'entraîner et tester leurs dernières armes, mais aussi lorsqu'ils postulent à un grade hiérarchique supérieur. La difficulté de l'épreuve est proportionnelle au grade convoité. Ils sont déposés, seuls ou en escouades, à la surface de la planète et doivent survivre par leurs propres moyens. En un laps de temps prédéterminé, ils doivent parcourir la distance qui les sépare d'un point de ralliement convenu, où un vaisseau les récupère. On appelle cette épreuve « La Promotion par la Sélection Naturelle ».



Type : Terrestre

Climat : Chaud

Atmosphère : Type II

Hydrosphère : Humide

Gravité : Standard

Terrain : Marécage

Durée de la Journée : 37 heures standard

Durée de l'Année : 459 jours locaux

Aliens : Aucun

Spatio-Port : Aucun

Population : 100.000 Corsaires de l'Ekonomat en permanence

Rôle de la planète : Entraînement des corps armés de l'Ekonomat

Gouvernement : Concession de l'Ekonomat

Technologie : Pierre

Exportations majeures : Aucune

Importations majeures : Aucune

Proximité d'un techno-tunnel : 131

L e Helkar

Attributs : Agilité 6D, Perception 5D, Vigueur 7D
Compétences : Natation 8D, Bagarre 9D

Atout : Armure naturelle +1D à la Vigueur ; dommages des armes naturelles : Gueule Vigueur+2D, Queue Vigueur, Constriction Vigueur+3D

Mouvement : 20 dans les eaux troubles

Description : Reptile de 20 mètres de long apparenté au serpent, sa peau est rouge-ferreux. Migrateur solitaire, il se déplace d'une zone à forte teneur en fer vers une autre, attiré comme un aimant. Elles sont les lieux de sa mue et de ses accouplements. Il ne connaît pas la peur. Il tue pour se nourrir avec sa gueule ou en enserrant sa proie. S'il le peut, il fuit les combats qui tournent en sa défaveur et dont il n'a pas pris l'initiative.



KAJI'

De par sa forme ovoïde et plate, Kaji' ressemble grossièrement à une dragée. Elle compte deux satellites naturels visibles de sa surface en pleine journée : Edar le Violet et Epar l'Orangé. Il ne pleut jamais, l'air est respirable et sa température est douce sous les rayons du soleil. Quantités d'eau potable s'emmagasinent naturellement dans de gigantesques cavernes souterraines. La planète est largement colonisée par l'espèce humaine. Les anfractuosités de sa surface calcaire poreuse abritent des cités entières.

La population est essentiellement jeune. Elle est constituée des enfants des membres de l'Ekonomat de 2 à 21 ans. Ils suivent leur cursus d'écolier loin de leur famille. Si la vie étudiante est pesante et la compétition féroce, l'argent permet néanmoins d'obtenir tous les plaisirs voluptueux que prodigue l'Univers. L'astroport est en perpétuelle ébullition. La vie citadine s'organise autour de trois types de lieux qui communiquent entre eux par des canaux tubulaires de verre. Tout d'abord, les Amphâtres. Ce sont des agglomérats de salles titanesques – souvent vides – où est dispensé le savoir de l'Ekonomat. Ensuite, il y a d'innombrables lieux de débauches. Les restaurants comme les bars sont bondés, et les discothèques ne désespèrent jamais. L'exotisme est un facteur de qualité. Enfin, les chambres en verre teinté des universitaires sont des lieux de réunions intimistes, où toutes les expériences peuvent être tentées. L'autre activité de la planète est l'extraction du calcaire. Les mineurs sont maintenus à l'écart. Ils vivent dans des campements, loin, bien loin du faste.



Type : Terrestre
Climat : Tempéré
Atmosphère : Type 1
Hydrosphère : Sec
Gravité : Standard
Terrain : Calcaire lisse, crevasses
Durée de la Journée : 21 heures standard
Durée de l'Année : 383 jours locaux
Aliens : Aucun

Spatio-Port : Première classe
Population : Un milliard d'habitants
Rôle de la planète : Stockage d'archives, formation des jeunes de l'Ekonomat
Gouvernement : Concession de l'Ekonomat
Technologie : Espace
Exportations majeures : Calcaire
Importations majeures : Denrées et produits de luxe
Proximité d'un techno-tunnel : 15T

Censée produire les cerveaux de l'administration, Kaji' est en fait une vaste garderie. Elle communique le goût de l'argent aux étudiants, et préserve leurs parents du souci de leur éducation. Grâce à elle, les membres de l'Ekonomat ne sont pas distraits dans leur travail. Les plus jeunes sont placés sous la tutelle de leurs aînés qui, tout naturellement, les exploitent sans vergogne. Certains étudiants sortent du lot. Sous la pression de leurs pairs, ils ont été contraints de suivre les cours pour exécuter les devoirs des autres. Ceux-là maîtrisent réellement les rouages de l'administration et sont voués à occuper les postes les plus hauts de l'Ekonomat.

LISTE DE PLANÈTES MINEURES

LANTA-AKH

22jt A cause de la couche de mercure liquide homogène présente dans sa haute atmosphère, Lanta-Akh est le miroir sphérique de l'Univers. Elle est invisible. Seule l'analyse des champs gravitationnels permet de mettre en évidence sa présence. Elle a été découverte par la Chambre des nouveautés. Mais son mystère reste entier, car il est impossible de s'en approcher. Les navires qui s'y sont risqués n'ont jamais reparu, victimes d'un subtil pic d'attraction. Les aliens intelligents qui l'habitent ne sont pas étrangers à ces phénomènes...

UNN

35jt Après l'acquisition d'un procédé industriel – par l'achat d'un brevet où par tout autre moyen illicite – le regard de l'Ekonomat se porte sur Unn. C'est sur cette planète qu'ils sont expérimentés, validés, puis mis en application à grande échelle. Sa surface est un conglomérat d'usines et de bureaux-bunkers. La seule présence végétale sur Unn est sous serre, mais uniquement à titre expérimental...

R-PHAO

Variable L'activité du noyau de R-Phao s'est arrêtée. Depuis, elle a quitté son orbite solaire pour dériver dans l'espace. Au cours de ces événements, les êtres humains qui la peuplaient furent en grande partie décimés. Les survivants, reclus au plus profond d'immensités souterraines, se sont adaptés à leur nouveau milieu sombre et froid. Ils sont retournés à l'Age de pierre. Malheureusement, un nouveau péril les menace. En effet, la trajectoire de la planète coupera très bientôt celle d'une planète bleue du nom de Kalbot. La collision semble inévitable...

PENTACÔNE

Variable Le Pentacône est un astéroïde qui, comme son nom l'indique, ressemble à une étoile à cinq branches coniques. Son aspect donne à

croire qu'il est constitué de glace mais c'est un leurre extrêmement efficace puisqu'il se joue également des détecteurs les plus avancés. En fait, Pentacône abrite le quartier général des espions de la Chambre scientifique. Il est équipé d'un modèle de propulsion furtif.

ORPAL VI

0,2ht Placée sous haute protection des Corsaires de l'Ekonomat, Orpal VI est un astéroïde d'où l'on extrait la matière première à partir de laquelle sont fabriqués les kublars. Sous les coups répétés des pioches et marteaux kublroniques, sa surface s'est peu à peu transformée en une longue suite de carrières, ce qui lui confère son relief extrêmement découpé. D'immenses montagnes stratifiées en plateaux cohabitent ainsi avec des gouffres sans fond. Les usines crachent en continu des giga-tonnes de toxines gazeuses qui enveloppent Orpal VI d'un épais manteau vert. Des vaisseaux de transport de type cargo coffre-fort vont et viennent sans relâche.

XENTUS

24jt Cette petite planète est une des dernières acquisitions de l'Ekonomat. Xentus décrit une trajectoire en 8 autour de deux soleils. Elle change de sens de rotation deux fois par an. Ses vents violents charrient des micro-particules de silice en fusion. La température avoisine les mille deux cents degrés. Elle est couverte de cristaux mauves de toutes tailles coulés dans du basalte mou. Ces cristaux ont pour propriété d'amplifier les ondes corticales.

PALADRIM

3jt Paladrिम baigne dans le nuage d'une nébuleuse. Les réactions chimiques entre son atmosphère et les corps gazeux extérieurs provoquent d'imprévisibles variations climatiques. Son ciel est en proie à de violents éclairs rougeoyants. Sa population – cinq milliards d'habitants – a contracté une mystérieuse maladie. Ils disparaissent et réapparaissent sans cesse, comme s'ils étaient éclairés par un rayon lumineux stroboscopique.



LE SYSTÈME SORBA-KOM

UNE GENÈSE CHAOTIQUE

Deux soleils situés à plus de quatorze jours de tout Techno-Tunnel, des ceintures d'astéroïdes aux orbites instables, une planète marine sans aucune terre émergée, voilà le tableau peu reluisant qu'offre le système Sorba-Kom.

Mais les choses n'ont pas toujours été ainsi. En effet, Sorba – un soleil jaune classique, dense et de dimensions respectables – possédait naguère un système parfaitement viable de trois planètes habitées. Et puis, Kom est venue tout chambouler. Naine bleue capricieuse, cette petite étoile intensément rayonnante dérivait dans l'espace escortée d'un cortège de planètes. Il y a un peu plus de 9 000 ans, Kom eut l'étrange idée de se mettre en orbite autour de Sorba. Leur rencontre fut tout simplement cataclysmique !

Les planètes des deux systèmes se télescopèrent dans un fracas titanesque. Les deux systèmes furent tout simplement détruits, et seul subsista NéoZem au milieu d'un immense champ de ruines. Peu à peu, les millions de milliards de débris s'agglomérèrent pour former treize ceintures d'astéroïdes distinctes. Depuis, Kom orbite sur un mode chaotique autour de Sorba, c'est-à-dire sans que l'on puisse jamais

prévoir quelle sera sa course dans le vide. Il en va donc de même pour les ceintures d'astéroïdes qui suivent des trajectoires pour le moins instables. Fréquemment, des débris s'échappent de leur ceinture pour dériver vers une autre, ou pour partir seuls à l'aventure...

Bien entendu, ces phénomènes rendent la navigation spatiale particulièrement périlleuse. Pour couronner le tout, le rayonnement de Kom met systématiquement à mal la plupart des équipements technologiques. Seuls les vaisseaux équipés de blindages spéciaux peuvent entrer dans le système sans subir de panne. On comprend donc aisément que l'équation « distance plus danger » tienne éloignés les paléo-touristes et autres curieux. Pourtant, le système abrite une vie, qu'il s'agisse des descendants des rescapés du cataclysme, des pirates installés dans les astéroïdes, ou des citoyens de l'Empire basés sur NéoZem, l'unique planète viable du système.

LES CEINTURES D'ASTÉROÏDES

Sorba-Kom est indéniablement un système étrange. Tout prospecteur à bord de sa nef d'exploration peut s'en rendre compte immédiatement. Malgré le rayonnement de Kom qui gêne le bon fonctionnement des méga-capteurs, pour ne rien dire des innombrables débris qui hantent l'espace, les sondages attestent tout de même de la présence de vie sur de nombreux astéroïdes.

Morceaux d'anciennes planètes autrefois habitées, ils ne sont pour la plupart que des

Parallélisme futur

L'étrangeté du système Sorba-Kom, la présence des Céphalopodes ou l'intérêt de Bemb n'ont bien entendu rien de fortuit. Logiquement, rien ne peut expliquer la création d'un écosystème complet en neuf millénaires à peine sur NéoZem. La façon dont les systèmes, malgré le cataclysme, sont parvenus à s'intégrer sans se détruire intégralement est encore une autre preuve – s'il en fallait – des origines mystérieuses de Sorba-Kom.

Mais l'explication est simple : tout cela est lié à l'explosion d'une bombe Tri-H. Toutefois, dans ce cas précis, c'est du futur que provient la déflagration qui a emmêlé les trames du temps et de l'espace de plusieurs univers. Les éléments les plus étranges du système Sorba-Kom sont donc les émanations d'autres univers. Les Céphalopodes tout particulièrement, puisqu'ils ne sont ni plus ni moins que des formes futures « d'enfants » de Bemb !

De même, l'AquaTunnel est une autre manifestation de ces créatures, venues dans notre Univers pour communiquer à Bemb un message dont lui seul a jamais eu connaissance. En fait, pour peu qu'on le comprenne, l'intérêt de Bemb pour les Céphalopodes n'est qu'un sentiment de fierté paternelle... par anticipation.



morceaux de mondes perdus, des ruines à la dérive dans le vide spatial sur lesquelles on peut apercevoir les restes d'antiques villes, palais ou simples habitations. Mais des centaines d'îlots de vie ont étrangement survécu. Par exemple, il en est ainsi de la citadelle où vit Zhewani Romeski le proto-devin. Il avait prévu le cataclysme et placé sa demeure dans un champ de force. Plongé en cryostase programmée, il se réveille automatiquement chaque fois que des visiteurs viennent le voir. Sur Jambok-Ville, c'est une communauté pastorale entière qui a été préservée.

Depuis des millénaires, elle survit en se nourrissant de lait de Jambok, un ruminant proche de la paléo-vache. Autre curiosité locale qui fait les délices des hyper-touristes en partance pour les croisières de TetraTrek : les astro-faucheurs. Proto-arachnoïdes à carapace chitineuse recouverte de touffes de poils irisés, acclimatés à la vie dans le vide spatial, ces insectes de trois mètres de long se déplacent en sautant d'astéroïde en astéroïde. TetraTrek organise des parties de pêche toujours très animées, les faucheurs s'octroyant parfois le droit de changer de régime et de gober quelques-uns des participants les moins prudents.

LA PRÉSENCE PIRATE

L'éloignement de tout Techno-Tunnel, la faible présence de l'Empire, des conditions naturelles propices au camouflage, tous les éléments sont réunis dans le système Sorba-Kom pour attirer les marginaux de tous poils, les personnes les plus avides d'anonymat. Certains astéroïdes ont donc été creusés comme des gruyères et transformés en cités libres, essentiellement peuplées de pirates. On dénombre au moins cinq bases permanentes, toutes installées dans la première ceinture d'astéroïdes, la plus proche des soleils, la plus instable. S'y rendre nécessite l'aide d'un pilote passé maître dans l'art d'esquiver les micro-météorites. En outre, il faut trouver le timing approprié pour éviter de croiser une tempête éruptive de Kom. Sans même parler du feu nourri des autocanons pirates, spécialement destinés aux visiteurs importuns. Repérer et s'introduire dans l'une de ces bases semble donc une tâche a priori vouée à l'échec pour quiconque n'est pas expressément invité. Néanmoins une astro-cité indépendante permettrait de faire facilement le lien avec les pirates. Signalons toutefois que les pirates bénéficient de la couverture bienveillante des Ômi-Shakya, et qu'ils constituent en outre un gisement de main-d'œuvre où se recrutent parfois les Corsaires de l'Ekonomat.

A propos du système

Sorba est un soleil jaune de grande taille.

Kom est une étoile atypique et dangereuse, une naine bleu sujette à de fréquentes éruptions cataclysmiques. Dans ses déplacements erratiques, elle paraît danser avec Sorba.

NéoZem est la seule planète intacte du système. Monde NéoZ de type aquatique, NéoZem ne possède aucune terre émergée.

Les treize ceintures d'astéroïdes aux orbites fluctuantes sont composées des restes des planètes qui autrefois gravitaient autour de Sorba.



BERDA

Installée dans un vaste astéroïde de la troisième ceinture, Berda abrite tout ce que l'humanité et la non-humanité comptent de rebuts. L'arrivée se fait via un immense cratère naturel. Les vaisseaux sont acheminés dans l'une des multiples grottes donnant sur la cuvette. Ensuite, on accède à la cité elle-même par des tunnels. Mentreks déplombés à la va-vite, mutants à faire peur et aliens crasseux hantent tous les recoins de cette cité abjecte où vivent en permanence plus de 8 000 personnes. Comparable aux paléobidonvilles, Berda n'a aucune administration centrale. Libre à chacun de s'installer s'il trouve un endroit libre. Ou s'il libère une place de son occupant précédent... Il va sans dire que chaque jour apporte son lot de nouveaux cadavres. Les réseaux de cavernes naturelles s'étirent sur des dizaines de kilomètres. La seule forme d'autorité

reconnue est le Berdair. Ce groupe d'individus cooptés, qu'aucun signe extérieur ne permet d'identifier, est chargé d'installer un champ de force à l'extrémité de chaque tunnel débouchant sur le vide, pour prévenir la fuite de l'oxygène, et de veiller au bon fonctionnement des trans-recycleurs d'air. Les membres du Berdair imposent à tout vaisseau arrivant une taxe, le plus souvent calculée en fonction de la tête du client et de l'humeur du moment. Les quidams qui ont la mauvaise idée de se montrer récalcitrants sont maintenus dans le vide, entre deux champs de force, jusqu'à ce que mort s'ensuive, et leurs possessions sont intégralement récupérées par les membres du Berdair, vaisseaux compris.

Malgré tout, une communauté s'est développée. Le petit vent de liberté qui souffle ici parvient parfois à faire oublier les bourrasques de violence. Partout, des échoppes bigarrées et construites à la hâte proposent leurs produits, de la nano-vid-puce

NéoZem

Type : Terrestre
Climat : Tempéré
Atmosphère : Type 1
Hydrosphère : Très élevée
Gravité : Standard
Terrain : Océans
Durée de la Journée : 31 heures standard
Durée de l'Année : 502 jours locaux
Aliens : Non

Spatio-Port : 1^{re} classe
Population : 60 millions d'habitants
Rôle de la planète : Site de production des Omni-Shakya et labo secret de l'Ekonomat
Gouvernement : Autocratie Omni-Shakya
Technologie : Espace et plus
Exportations majeures : Drogues
Importations majeures : Matières premières
Proximité d'un techno-Tunnel : 14 Jt

déplombée au méca-membre d'occasion (parfois vendu avec des restes bio de l'ancien propriétaire), en passant par des drogues aliens les plus étranges. Certains quartiers sont plus agréables que d'autres, avec des commerces bâtis pour durer. Par exemple, « L'HypnoPied » ou « L'Emperoratriz rôti » sont deux bars somme toute plutôt agréables. À l'évidence, les Ômni-Shakya de NéoZem ne sont pas pressés de faire le ménage et la police dans ce secteur ; loin de là. La présence de Berda est connue, et même appréciée. En effet, c'est une fantastique plaque tournante pour tout un tas d'affaires et de trafics avec les pirates, et les narcocublers y coulent à flots. Sans le savoir, on peut donc y croiser des émissaires des Ômni-Shakya, ou encore des espions de l'Ekonomat venus faire quelques affaires avec les pirates...

HISTOIRE & GÉOGRAPHIE DE NÉOZEM

Joyau dans un champ de détritrus, NéoZem la Verte est l'unique planète du système Sorba-Kom. Mais sa naissance est récente. Très précisément, elle est née avec l'intrusion de Kom dans le système de Sorba. À cette époque, Zem n'était qu'un noyau dense de métaux lourds en fusion. En plus d'une profusion d'astéroïdes, la collision des deux systèmes a libéré dans l'espace de gigantesques quantités de gaz et de liquides. Seule masse épargnée, Zem et sa force gravitationnelle colossale a peu à peu attiré dans son orbite ces nappes à la dérive. Lentement, sa surface s'est recouverte d'un océan et d'une atmosphère respirable. En peu de temps, ce qui n'était jusqu'alors qu'une planète inerte s'est mis à grouiller de vie, mais une vie exclusivement aquatique, puisqu'elle ne porte aucune terre émergée. Aujourd'hui, la distance moyenne entre la surface de NéoZem et son cœur est d'une dizaine de dix kilomètres, mais certains gouffres plongent bien au-delà dans les métaux lourds en fusion.

Malgré sa taille importante et son noyau ultra-dense, NéoZem n'affiche qu'une gravité à peine supérieure à 1 G, tout à fait supportable. Avec un axe de rotation très peu excentré par rapport au plan de l'écliptique (2°17'), elle ne connaît presque pas le phénomène des saisons. Même si le comportement erratique de Kom ne facilite pas la tenue de relevés précis, l'année compte

en général 502 jours locaux. Pour leur part, les journées s'écoulent lentement sur une durée de 31 heures.

Sous l'action cumulée des deux soleils, NéoZem baigne en permanence dans une douce lumière vert clair. Ni trop proche ni trop éloignée des deux astres, la planète ne connaît que de très faibles écarts de température, avec une moyenne de 31 °C. L'eau faiblement minéralisée affiche une température en surface quasi uniforme de 21 °C. L'omniprésence de l'élément liquide entraîne la formation d'une chape nuageuse permanente. Dans la région équatoriale plongée dans une brume perpétuelle, on peut d'ailleurs assister à la formation constante d'immenses nuages. Les pluies sont quotidiennes, mais rarement d'une grande intensité, et les phénomènes climatiques majeurs sont inconnus. Les marées et autres courants de surface sont presque inexistantes, NéoZem ne comptant qu'un seul satellite de petite taille – l'astéroïde BryaniZem qui abrite l'astroport. En revanche, en raison du différentiel thermique entre la surface et le noyau, un courant sous-marin sillonne lentement les eaux de NéoZem. C'est l'AquaSpot, une vague de plus de 20 mètres de haut qui fait le tour de la planète en une année. Son passage est toujours l'occasion de nombreuses fêtes.

L'ÉCONENU

L'écosystème de NéoZem est riche, et de nombreuses formes de vie, sous-marines pour la plupart, se sont développées. Planctons, poissons de toutes les tailles et de toutes les couleurs, mollusques en tous genres, plantes marines et algues sont apparus par milliers sur l'astre neuf. Une forme de vie végétale dominante a essaimé sur l'ensemble de la planète et permis sa colonisation par les descendants des fuyards de l'ancien système de Sorba. Vaste coupole végétale flottant à la surface de l'océan, le Nénu ressemble très fortement au paléo-nénuphar, hormis sur le plan des dimensions. En effet, les plus grands spécimens dépassent largement les 500 mètres de diamètre. Au centre du Nénu, il y a un bourgeon ou une fleur selon la saison, dont la taille varie selon le sexe de la plante. Bourgeons et fleurs mâles culminent au mieux à deux mètres de hauteur, alors que certaines fleurs femelles dépassent les 30 mètres. Chaque année, les bourgeons éclosent pour former une fleur. Lorsqu'elle fane, la fleur de Nénu – le Lotus – laisse la place à un nouveau

Faux semblants

Des contacts sporadiques avec les pirates ne pouvaient suffire à l'Ekonomat pour établir des relations commerciales véritablement fructueuses.

Aussi, sous couvert de piraterie « normale », un équipage entier de Corsaires de l'Ekonomat a établi une base dans la neuvième ceinture d'astéroïdes.

Ces Narco-Macros sont devenus la tête de pont de l'Ekonomat dans ses relations avec les pirates.

Mais l'infiltration ne s'arrête pas là.

Sur Berda, trois membres permanents du Berdair sont des espions de l'Ekonomat. Les relations entre Berda et le SubAquaComplexe se font directement par navettes ou par l'envoi de micro-sondes placées en orbite proche.



Sauce de Sèrève

Pour un agent de l'Ekonomat, le kublar est tout. Parfois, la tentation est trop forte d'accepter un petit extra...

Sur la base des résultats d'analyse de la Sèrève, Olef Spamedin et Rubal Davenon, deux techniciens basés sur NéoZem, ont sélectionné méthodiquement les types de Sèrève offrant le plus d'attrait pour une population de pirates.

Après plus de deux années d'approches discrètes, ils sont parvenus à mettre en place une filière de distribution de NarcoSèrève. Leur dernière livraison a fait fureur sur Berda.

Oui, mais voilà, le Maître-sourcier Réon Nurmo, qui a bien compris qu'il s'était fait doubler, a mis sur l'affaire un redoutable Espion de l'Ekonomat du nom de Kurt Sadesb.

Celui-ci se fait passer pour un pirate, en cavale sur Berda, et mène actuellement l'enquête.

bourgeon. Autour du Lotus central s'étalent cinq feuilles parfaitement fixes, qui forment des abris. Couverte de nervures et de vrilles, la surface des feuilles est rugueuse et offre de solides points d'appui. D'une épaisseur moyenne de plus de trois mètres, elles sont suffisamment solides pour supporter la construction de huttes. Les fibres des vrilles et des nervures sont d'excellents matériaux de construction. Les vrilles flexibles permettent également de lier les Nénus entre eux, et de créer ainsi de véritables NénuVilles.

Sous le Lotus central pousse une racine principale à laquelle viennent se rattacher des centaines de radicelles. Selon leur forme, on distingue deux types de Nénus. Le Nénu courant, qui plonge ses radicelles à des centaines de mètres, voire des kilomètres de profondeur et dérive à la surface des flots, et le NénuMet dont les radicelles plongent si loin qu'elles viennent se fixer sur le noyau central de NéoZem. Les mouvements de la plante sont alors limités par l'amplitude des radicelles d'ancrage. Les NénuMet se reconnaissent à la coloration rouge de leurs nervures et vrilles. Cette altération chromatique est due à la présence de fer dans la sève de la plante.

La grande particularité des Nénus est la présence d'une poly-neurotoxine naturelle dans leur sève, la Sèrève. Ultra-riche en protéines, onctueuse, d'un goût légèrement acidulé qui n'est pas sans rappeler le Cocalfol, la Sèrève provoque des effets dévastateurs sur l'esprit humain : hallucinations, état euphorique, hyper-activité, etc. On ne sait jamais à l'avance quel sera l'effet de la Sèrève naturelle. Loin de se priver de son utilisation,

les NéoZemiens ont érigé la consommation de cette drogue en véritable mode de vie. Chaque année, au cours de la semaine que dure la pollinisation des Lotus, les fleurs libèrent dans l'air un pollen volatil fortement concentré. L'air sursaturé de toxines rend toute la population totalement hystérique.

LES NÉOZEMIENS AUTOCHTONES

Proto-humains descendant des habitants des anciennes planètes du système de Sorba ayant réussi à fuir le cataclysme et s'implanter sur le seul îlot de vie du système, les NéoZemiens ont les caractéristiques physiques des humains de souche. Leur isolement et leur organisation sociale les a par contre totalement isolés du mode de vie impérial. Coupés de l'Hypertélé, des communications spatiales et de la technologie, ils forment un peuple de pêcheurs bucoliques d'une soixantaine de millions d'individus disséminés sur près de 300 000 NénuVilles indépendantes.

La clémence de l'environnement leur permet de vivre en tenue décontractée, à moitié nus. Pour se nourrir, ils n'ont guère d'efforts à fournir : le poisson abonde. Si la pêche ne suffisait pas, la consommation de Sèrève couvre à elle seule les besoins quotidiens en protéines. Il leur suffit de sectionner une vrille et d'aspirer le suc qui en coule. Quand ils ne dorment pas, les NéoZemiens peaufinent leur bronzage ou s'ébattent dans l'eau...

Toutefois, l'absence totale de terres émergées entraîne un manque drastique de ressources minières. Seuls les habitants des NénuMet parviennent à synthétiser du métal

Le NėnuRėve

En rėalitė, l'organisation sous-jacente de NėoZem est fort ęloignėe de ce qu'il paraıt au premier abord. En effet, si la Sėrėve favorise la diversitė des organisations sociales, les narco-techniciens des Omni-Shakya tirent en fait les ficelles. La qualitė et les effets particuliers de la Sėrėve de chaque NėnuVille est prėcisėment dėtėrminėe et directement contrˆolėe. Chaque NėnuVille s'est vu attribuer une variėtė particuliėre de Sėrėve prėsentant un effet bien prėcis sur l'esprit humain. Les extrėmismes les plus fous que l'on peut observer ne sont donc jamais fortuits. Il s'agit bien ici d'une expėrience in vivo de contrˆole mental, dont l'objectif est d'ėvaluer les effets de telle ou telle drogue sur l'organisation sociale et les comportements individuels. Chaque NėnuVille cultive ˆ l'extrėme un ėlėment psychologique particulier induit par la Sėrėve. Ici, tous les NėnuVilliens ont tout simplement une vision accrue dans le spectre des verts. Lˆa, les lobes temporaux favorisant la crėation artistique seront stimulės. Et ailleurs, c'est l'agressivitė naturelle qui est dėtuplėe.

ˆ partir des extraits de Sėrėve. Tout naturellement, le niveau technologique de la planėte a rėgressė. Il est aujourd'hui comparable ˆ celui du palėo-Moyen-ˆge. Seules quelques communautės NėnuMet particuliėrement pugnaces entretiennent du mieux qu'elles peuvent une forme de connaissance technologique. Mais la vie facile et les distances entre les NėnuVilles n'ont pas favorisė les ęchanges. Au contraire, NėoZem abrite une mosaıque de micro-sociėtės vivant en autarcie. Cela dit, le facteur « Sėrėve » a grandement complexifiė le dėveloppement social. En effet, poussės par la consommation massive de drogues psychotropes ultra-actives, les NėoZemiens cultivent des formes d'organisation atypiques. Il n'existe pas ˆ proprement parler un type unique de NėnuVille. Chacune est structurėe ˆ sa faon, en fonction des dėlires de ses habitants. Minimonarchies, organisations communautaires, anarchie, bureaucraties totalitaires ou organisations militaires se cˆoıtoient dans la plus grande indiffėrence bėate de tous.

BRYANI ZEM

NėoZem n'engendrant que peu de transit et ne pratiquant aucun commerce important, la construction d'un astroport flottant de surface n'a pas ˆtė jugėe nėcessaire. C'est donc sur le seul satellite naturel de NėoZem, BryaniZem, un astėroıde de quelques 150 kilomėtres de long, que le spatio-port a ˆtė installė. Son infrastructure et les services qu'il propose se situent au minimum vital. Trouver des piėces dėtachėes sur BryaniZem relėve de l'exploit. Une dizaine de navettes permettent de gagner la surface de NėoZem. Pour leur part, les membres de la famille Omni-Shakya utilisent le spatio-port privė du Palais.

KRėDOFAB

NėnuMet gėnėreusement achalandė en mėtaux charriėrs par la Sėrėve, Krėdofab est un lieu ętrange. Ici, rėgne la volontė de fer des habitants de vivre en osmose avec le Grand Mėca-Nėnu. Menėe par Jorald Sidouan, leader incontestė, la communautė passe son temps ˆ synthėtiser des mėtaux. Ceux-ci sont ensuite martelės et faonnės en plaques, dont le Lotus est ensuite entiėrement caparaonnė. Pour capter l'ėnergie psychique du Grand Mėca-Nėnu, les Krėdofabs se greffent ces mˆme plaques sur le crˆane lors d'une douloureuse opėration initiatique – la Rėvėlation Plaquistė. Ainsi harnachės ils espėrent pouvoir un jour entrer en contact direct avec le Grand Mėca-Nėnu – qui, jusqu'ˆ prėsent, est restė muet...



Tetra Trek

Le bureau local de TetraTrek constitue l'un des autres intėrėts de Feuille Dorėe. Le bˆtiment en forme de Lotus est aisėment repėrable, surmontė d'une holo-pub rouge criarde. Les touristes qui, bizarrement, ne seraient pas venus sur NėoZem par le biais de TetraTrek pourront y dėcouvrir l'ėventail des activitės proposėes par cette agence de tourisme galactique de seconde zone. Peu rėputėe, l'agence tenue par N'Dwani N'Gumen, un autochtone crispė, ˆ la main et au sourire poisseux, propose des balades dans les ceintures d'astėroıdes et des pˆches aux Faucheurs. Des dėgustations de Sėrėve accompagnėes sont ęgalement au menu de l'agence.



SCINTILLANTE

Sur Scintillante, le culte du corps est roi mais la compétition y est féroce. Les Scintillants sont tous d'une beauté à couper le souffle, proportionnés de façon admirable, évoluant avec grâce. Les ondulations du corps de chacun sont scrupuleusement observées et jaugées par tous. La beauté des Scintillants n'est pas un hasard. Tout nouveau-né est soumis à un passage devant le Conseil de l'Apparat qui détermine selon son aspect si l'enfant doit être conservé ou remis à l'eau pour « défaillance esthétique »... Outre musculation, toilette et bronzage, l'occupation principale des Scintillants est la préparation du Concours hebdomadaire de l'Excellente Grâce dont le vainqueur sera pour les sept jours suivants le Sublimissime Parangon, l'instance suprême détenant tous les pouvoirs.

VARAHA-SHADISA

Avec comme seule richesse une quantité effarante de drogues, NéoZem ne pouvait qu'intéresser les Omni-Shakya. La proximité de bases pirates non répertoriées par l'Empire ne fait qu'augmenter l'attrait de la planète. La Famille Narco-Bramanique a donc tout naturellement investi les lieux. À la différence de l'Ekonomat, les Omni-Shakya se désintéressent totalement du sort de la population autochtone, considérée comme transparente. Le Brama-Radjah Prahlad Ahimsa règne dans son Palais-Lotus flottant de Varaha-Shadisa, seule cité « civilisée » de NéoZem au regard des critères de l'Empire.

Varaha-Shadisa est bâtie sur le modèle d'une Nénuville agrandie. Les architectes Omni-Shakya ont érigé un gigantesque Nénu de polykevlar de plus de trois kilomètres de diamètre. Au centre, le Palais-Lotus titanesque étire ses tours à plus de cinq cents mètres de hauteur. D'un blanc pâle tirant sur le mauve, le Lotus abrite la demeure du Brama-Radjah ainsi que toute l'administration de ce petit Maganat. Pour sa part, la ville est divisée en cinq quartiers, placés chacun sur une feuille distincte.

Faute d'astroport de surface, l'arrivée dans la ville se fait au naviport par des navettes en provenance de BryaniZem. Les navettes amerrissent au cœur évidé de Feuille Creuse, le quartier commerçant de la ville. Le trafic est faible, et il n'y a jamais plus de trois navettes à quai. Une armada de Navibulles, petits flotteurs anti-grav pouvant se déplacer sur l'eau, est par contre amarrée en permanence. La gravité légèrement supérieure à la moyenne, à laquelle s'ajoute la forte hygrométrie ambiante, fatigue très vite les nouveaux arrivants. Le modèle architectural de base est la hutte tressée de vrilles de Nénu, ce qui confère à l'endroit l'image d'un paquet vert informe. Les habitations sont espacées, la population totale de ne dépassant guère les 180 000 âmes.

Surprise amusante, le mode de déplacement dans la ville est assez original. Le sol est entièrement recouvert de nervures artificielles recelant un réseau de circuits Magnéto-Porteurs, sur lesquels flottent des vrillopèdes. Il s'agit de trotinettes anti-grav au look furieusement végétal. On place les deux pieds sur la base en forme de bulbe et on agrippe le guidon-vrille avec les deux mains. Ensuite, il suffit d'incliner légèrement le corps pour que l'ensemble se déplace à faible vitesse en suivant les nervures. C'est



dans cette posture que l'on traverse Feuille Creuse pour rejoindre les autres quartiers. Au fil des rues et des places, le visiteur attentif remarquera sans peine la nonchalance extrême de la population, dont la tenue vestimentaire standard est... le simple pagne. Le quartier de Feuille Creuse n'offre pas un grand intérêt. Il est principalement composé d'entrepôts et de modestes habitations.

LE PALAIS-NÉUPHAR

En s'approchant du Palais-Néuphar on constate qu'il se compose de milliers de pétales d'aspect conique tournés vers le ciel formant une immense pyramide végétale. Chaque pétale est une pièce agrémentée de sa propre terrasse et de son mini-jardin suspendu. Les pétales des niveaux inférieurs, pratiquement posés à l'horizontale, forment une multitude de mini-jardins en escalier qu'il faut gravir pour parvenir, cinquante mètres plus haut, aux ouvertures donnant accès au palais. L'architecture intérieure n'est qu'une longue succession d'alvéoles fleuries où couleurs et parfums capiteux se mêlent jusqu'à faire tourner la tête.

Le Brama-Radjah Varaha-Shadisa occupe les 33 étages supérieurs et passe le plus clair de son temps dans l'une de ses piscines-terrasses, à siroter une décoction de Sérève préalablement testée dans ses laboratoires privés. Poussah de 35 ans, à peine capable de porter son corps sur ses jambes grasses, l'exercice du pouvoir se borne pour lui à commander une nouvelle décoction lorsque son verre est vide.

Il ne faudrait pas croire pour autant que la population peut n'en faire qu'à sa tête. Les pouvoirs de police sont en effet confiés à la Garde Invisible, un corps d'assassins Thugs passés maîtres dans l'art de la dissimulation et portant le TriKriiss, un couteau énergétique à triples lames ondulées. Mais si l'occasion vous est donnée de reconnaître un Thug à son arme, c'est qu'il est déjà trop tard...

L'activité est loin d'être trépidante à Varaha-Shadisa. Les centres d'intérêt se comptent sur les doigts d'une main. Les touristes peuvent tout d'abord profiter des Nénu-Plages privées de Feuille Pourpre. S'ils n'arrivent pas à s'y faire inviter, ils peuvent toujours se rabattre sur la Nénu-Plage publique de Feuille Creuse, située à proximité du naviport, repérable aux tâches d'huiles mécaniques qui irisent la surface de l'eau...

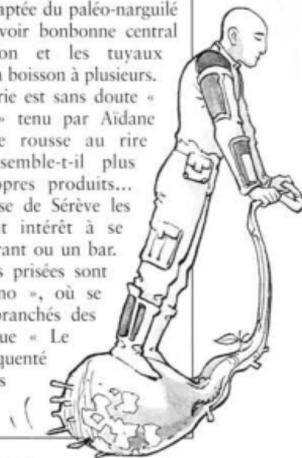
Deuxième attrait de Varaha-Shadisa, les sérévies de Feuille Dorée. Pour quelques



kublar, les clients peuvent y goûter diverses spécialités à la carte. Les décoctions de Sérève consommées ici ont été labellisées et leurs effets sont dûment répertoriés. On peut tester sans danger un Retour manifeste de l'Esprit enfantin, une Conversation solitaire multiple, une Communion multi-cosmique orangée, etc.

Toutes les consommations sont disponibles en trois dosages et trois tarifs, pour des durées variables allant de quelques secondes à plusieurs heures. La Sérève est bue dans un aigüé, une version adaptée du paléo-narguilé dans laquelle le réservoir bonbonne central contient la décoction et les tuyaux permettent de siroter la boisson à plusieurs.

La meilleure Sérèverie est sans doute « Le Poulpe Fracassé » tenu par Aidane Nemulo, une géante rousse au rire tonitruant, qui a semble-t-il plus qu'abusé de ses propres produits... Après une bonne prise de Sérève les touristes auront tout intérêt à se diriger vers un restaurant ou un bar. Les enseignes les plus prisées sont « Le Ramdam Techno », où se regroupent les plus branchés des NéoZemiens, ainsi que « Le Prashni Verduh », fréquenté principalement par les Omni-Shakya.





Les Feuilles

Feuille Creuse - Quartier fonctionnel, Feuille Creuse regroupe le Naviport et les entrepôts industriels, ainsi que quelques commerces et les habitations de la majorité des classes laborieuses.

Feuille d'Acier - Quartier d'affaires regroupant les bâtiments des institutions et entreprises galactiques. Le volume d'affaires de NéoZem étant limité, les bâtisses sont pour la plupart très frustrées et l'ensemble du quartier semble désertique. On trouve ici la délégation de l'Ekonomat ainsi qu'un minuscule temple de la Sainte Eglise Industrielle.

Feuille Pourpre - Quartier résidentiel des classes et castes supérieures. L'extrémité ouest est occupée par une succession de petites nœu-plages artificielles privées. Un endroit idéal pour le farniente et l'observation des couchers de Sorba.

Feuille Dorée - Unique quartier véritablement agréable, Feuille Dorée regroupe toutes les attractions touristiques de la ville - hôtels, restaurants, bars, séréveries, AquaZoo, ainsi que les bureaux de l'agence d'hypra-tourisme TetraTrek.

Feuille Jasmin - Quartier résidentiel réservé aux étrangers, où se tient le Marché Fumeux.





SOUS LA SURFACE

La Saison des Lotus est toujours source de joie dans le SubAqua-Complexe de l'Ekonomat de NéoZem. C'est à ce moment de l'année, lorsque des nénu-fleurs exhalent à la surface leurs parfums chargés de narcotiques, que les NéoZemiens sont les plus amusants à observer. Comme chaque année, la vague de bouffée délirante qu'engendrent les graminées psychotropes entraînera la disparition de 3 % des 297 054 nénu-villes. Les paris vont donc bon train parmi les agents de l'Ekonomat – quelle sera la première nénu-ville à sombrer dans le chaos le plus total ? Avec les paris, la perspective plaisante d'un gain renforce la joie simple d'un spectacle de qualité.

Analyste hors pair, c'est le Mentrek Kargo qui a remporté la cagnotte l'année dernière, coiffant au poteau le Maître-Puisatier Réon Nurmo lui-même, pourtant responsable du SubAqua-Complexe depuis plus de sept ans. Kargo est donc naturellement exclu des paris cette année, d'autant que son travail consiste à prévoir jour après jour les évolutions de comportement des habitants des nénu-villes...

Sans être spécialistes de ces questions, les quelques dizaines d'Aqua-Corsaires casernés en permanence dans le SubAqua-Complexe ne se privent pas de parier pour tuer l'ennui. Mais le pactole peut aussi bien être remporté par tout autre membre de la base secrète de NéoZem, fut-il scientifique, convoyeur, manutentionnaire ou même espion-terroriste – le SubAqua-Complexe n'héberge pas moins de trois cents personnes, en grande majorité scientifiques de l'Ekonomat.

Monde lointain, a priori sans intérêt, NéoZem est d'une importance vitale pour l'Ekonomat. En premier lieu, compte tenu des difficultés de navigation dans le système Sorba-Kom, cette zone est le repaire de prédilection de nombreux pirates, et donc le lieu approprié pour une large palette de transactions

officieuses aussi illégales que lucratives. La Chambre Puisatière alertée par les Explorateurs de la Chambre des Nouveautés s'intéresse quant à elle tout particulièrement aux propriétés extraordinaires des hypotoxines contenues dans les nénéphars, la forme de vie végétale dominante sur NéoZem. Appâté par les immenses perspectives qu'offre NéoZem, l'Ekonomat a passé un accord secret avec l'archi-famille des Omni-Shakya : à lui la partie immergée de la planète et au Narco-Maganat la surface. Sous l'eau, l'Aqua-Tunnel qui débouche directement dans les abysses d'AquaEnd présente un intérêt incalculable. Les Céphalopodes, ces créatures mastodontes des profondeurs de NéoZem, peuvent également s'avérer de source de trésors immenses, pour peu bien sûr que l'on parvienne à les domestiquer.

Autant de raisons qui expliquent la présence d'un laboratoire ultra-sophistiqué de l'Ekonomat dans les profondeurs marines d'une planète perdue, régentée par les Omni-Shakyas et le Brama-Radjah Prahlad Ahimsa.

L'AQUAZOO

Huit ouvertures disséminées à la surface de Feuille Dorée permettent d'emprunter à pied ou en Vrillopède un réseau de tunnels transparents passant au travers de gigantesques aquariums renfermant plus de 3 256 formes de vie aquatiques autochtones. On y admire des algues sous-marines aux couleurs chatoyantes et hypnotiques, des bancs de voraces Piranhodons, des colonies de Singes-bulles, vives méduses au tempérament joueur, des Frelinquants, parents de la paléoraie aux proportions titanesques, etc. Il est déconseillé de tenter de nourrir l'unique spécimen de Grippeur. En effet, suffisamment excité, ce poisson-carnassier de 22 mètres de long et à la quintuple dentition est capable de briser la paroi du tunnel.

LE SUBAQUACOMPLEXE DE L'EKONOMAT

Les abysses sous-marins de l'océan vert cachent un complexe à la pointe de la technologie. À 8 700 mètres de profondeur, aux antipodes de Varaha-Shadisa, la nuit éternelle des profondeurs océanes s'illumine soudain. Nulle source de lumière n'est pourtant visible de l'extérieur. Les batteries massives des holos subaquatiques projettent en permanence une aura de noirceur autour de la zone centrale, rendant toute détection visuelle impossible. Dès le rideau holo franchi, c'est une sphère éclairée de plus de 1 800 mètres de diamètre qui apparaît. Là, maintenues par des champs antigrav modifiés, six sphères chromées de 80 mètres de diamètre chacune orbitent lentement, formant un heptaèdre. Elles sont reliées entre elles par des tunnels d'une dizaine de mètres de large, également chromés, structurés autour d'une vaste turbulence. Comme agitée en permanence par une invisible hélice, la masse d'eau se meut, entraînant les impuretés et créant une multitude de micro-bulles d'air par cavitation. Légèrement en dessous de la structure principale, flotte un engin

subaquatique profilé, semblable à un cétacé gigantesque d'une longueur totale de 300 mètres. Sur sa superstructure, on distingue une batterie de canons lourds et cinq batteries de canons laser. De lourdes silhouettes de scaphandres auto-propulsés patrouillent par deux, surveillant les abords.

Le SubAquaComplexe de l'Ekonomat est construit autour d'une aberration cosmique, un tunnel subaquatique reliant de façon sporadique les profondeurs de NéoZem à celles d'AquaEnd, un peu à la manière d'un Techno-Tunnel. Le complexe scientifique installé autour de l'aberration sert plusieurs objectifs. Dirigé par le Maître-Puisatier Réon Numo et investi d'une mission spéciale par la Chambre Midastik elle-même, le complexe gère ses activités par spécialisation des sphères.

Chaque module est bâti sur le même modèle. L'apparence chromée n'est en fait qu'une illusion créée par le passage instantané de l'élément liquide à l'état gazeux. Un générateur Anaquatique interdit le contact de l'eau avec la surface des modules et des tunnels les reliant. Les structures internes des sphères, murs et plafonds, sont formées d'eau figée selon un procédé encore ultra-secrét de l'Ekonomat.



Le Piranbodon

Type : Poisson vorace

Agilité 3D, Perception 5D, Discrétion 2D,

Vigueur 3D+1

Sauvagerie 5D

Mouvement : 12

Entièrement caparaçonné dans une gangue chitineuse ronde, le Piranbodon à l'arrêt ressemble à une boule de granit de 15 à 30 centimètres de diamètre.

Propulsé par des expulsions d'eau via ses tubules situées dans la carapace, le Piranbodon peut effectuer des accélérations fulgurantes. Grâce à l'unique articulation de son corps, il peut s'ouvrir en deux puis se refermer, pour former une mâchoire pour le moins impressionnante. Vivant dans les radicelles de Nénus et totalement

immunisé à la Sérève, il profite de l'état d'hébétéude des autres formes de vie alentour pour les attaquer voracement.

Pour lui, toute forme de vie est un bon repas potentiel.



LA SPHÈRE HYPNOTIK

Responsables du projet hypno-kublars, les 92 scientifiques Ekonomes placés sous les ordres de l'Explo-Maître Jorin Estronglo-Caspien analysent en permanence les évolutions sociologiques des communautés autochtones soumises à l'influence de la Sérève. Les résultats de l'analyse permettent de déterminer les types utilisables de Sérève, soit pour une éventuelle utilisation en tant qu'arme ou, plus insidieusement, pour le contrôle mental des mondes de l'Empire par le biais de l'eau...

LA SPHÈRE FINANCIÈRE

Toutes les tractations commerciales avec les pirates des ceintures d'astéroïdes sont menées dans le plus grand secret par le Maître-banquier Lothiel Avanganis et ses 23 sbires. Tous les membres de cette cellule sont d'anciens espions-terroristes. À la tête de quatre nefs d'exploration modifiées et maquillées, la cellule Financière effectue régulièrement des convois un peu particuliers. Une activité annexe consiste également à organiser des évasions d'Aquaend. Extrêmement rares et proposées uniquement à des familles triées sur le volet, celles-ci atteignent des prix tout simplement exorbitants – mais tellement justifié...

LA SPHÈRE ANALYTIK

Sous l'égide du Mata-Mentrek Kargo, dépendant principalement de la Chambre scientifique, cette sphère est la première consommatrice des ressources de Nabab III. Epaulé par une équipe de trois Mentreks assistés de quarante-trois scientifiques triés sur le volet, la Sphère Analytik travaille à l'analyse scientifique des moindres données issues de l'Aquatunnel, cherchant inlassablement à percer à jour le mystère du mécanisme qui le fait fonctionner. La Sphère Analytik est déjà capable d'activer l'Aquatunnel par création de remous au centre du Vortex.

LA SPHÈRE POULPIK

Le nom même de cette cellule est une plaisanterie des membres du Complexe. Chargés d'étudier de plus près la forme de vie alien connue sous le nom de Céphalopode rencontrée uniquement à proximité de l'Aquatunnel, cette cellule fait figure de parent pauvre. Ses 43 membres scientifiques, placés sous la houlette du Sub-Explorateur Gotran Letudo, supportent assez mal les boutades de leurs camarades. Le manque de résultats, l'absence de contacts avec les Céphalopodes, leur incompréhension des voyage spatiaux ne font que renforcer le caractère mineur de la Sphère Poulpik aux yeux des autres équipes.



LA SPHERE SÉREVIK

Le Sub-Explo Trinko Menestini commande cette unité, sous l'autorité directe de Kargo. Assisté de 67 scientifiques, il est chargé de répertorier tous les types de bio-toxines

produites par les radicales des Nénus. Un fait fondamental a été mis à jour depuis l'installation du complexe : la Sérève, ingérable mélangée à l'eau, est active même en quantités infinitésimales quasiment indétectables. La Sphère Sévèrik aux commandes de 500 000 rob-poissons contrôle la production de Sérève de l'intégralité des Nénu-Villes de NéoZem. Les toxines ingérées par les autochtones sont donc toutes soigneusement sélectionnées par la Sphère Sévèrik, qui poursuit ainsi un plan machiavélique dont elle seule connaît les tenants et les aboutissants...

LA SPHERE SOURCIERE

Véritable nerf de la guerre, ce module abrite les quartiers de commandement et d'habitation de Réon Numo. Le générateur Anaquatique et l'ordinateur Nabab III se trouvent aussi ici. Loin d'être spartiates, les appartements de Réon Numo s'étendent sur 400 mètres carrés. Tout en haut de la sphère, la Salle de la Source est un vaste bureau de commandement aux parois invisibles, où toutes les décisions sont prises, des plus anodines aux plus retentissantes.

LA CRÉTANEF

Issu des laboratoires les plus sophistiqués de Néo-Knox et, selon la légende, dessiné par Kresus IV lui-même, l'immense vaisseau SubAquatique possède une force de frappe

Les Céphalopodes

Gigantesque et rarissime forme de vie sous-marine propre à NéoZem, d'une taille pouvant atteindre 300 mètres pour les plus grands spécimens observés, le Céphalopode est une créature aussi étrange que fascinante. Son corps est pour un tiers composé d'une longue tête bulbeuse à laquelle viennent se rattacher six longs tentacules orangés.

De couleur pourpre, la tête des Céphalopodes ne comporte aucun organe de vue apparent, ni aucun orifice permettant l'ingestion d'aliments. Des excroissances cornues situées à la racine des tentacules se recourbent pour former une série de couronnes autour de la tête de la créature.

Maîtres des profondeurs, ils jaillissent hors de l'eau tous les 43 jours et démontrent durant quelques heures une parfaite maîtrise du voyage spatial. Leur corps se couvre d'une gangue d'eau parfaitement homogène qui les protège des affres du vide.

Dans l'espace, ils s'ébattent un peu à la manière des paléo-dauphins en ballets gracieux, pour plonger ensuite dans les profondeurs.

hors du commun. Outre son armement classique, il est équipé des fameux générateurs de faisceaux hypra-dessicants de l'Ekonomat. Son commandant, le Maître-convoyeur Chrisof Krakenbar, reste assigné à bord en permanence, prêt à toute intervention d'urgence. Une garnison de 96 AquaCorsaires surarmés complète l'équipe de pilotage composée de 12 convoyeurs chevronnés.

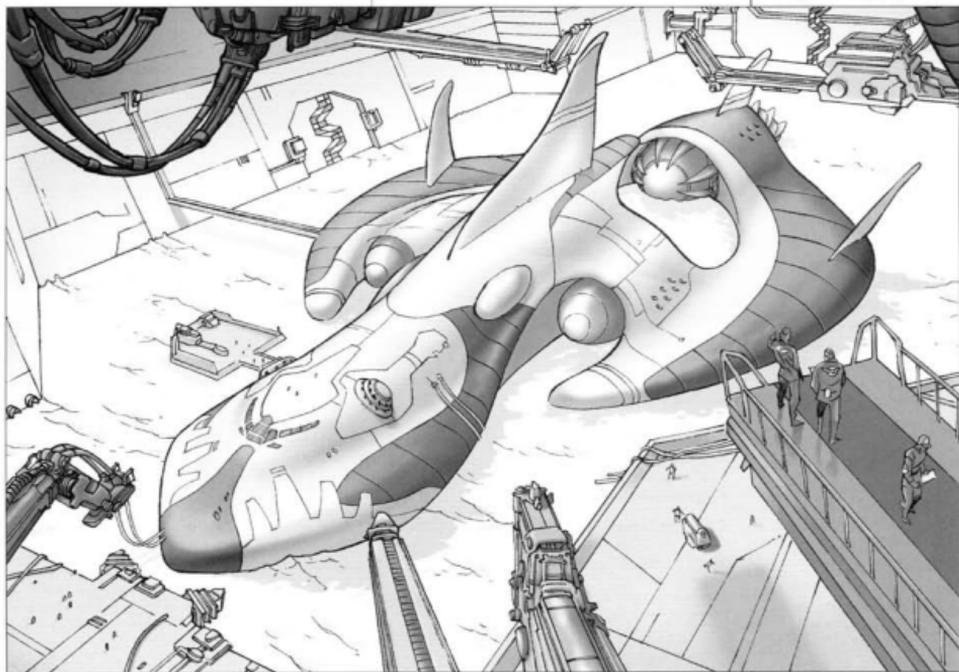
L'AQUATUNNEL

La technologie de l'Ekonomat a permis de mettre à jour, presque par hasard, une aberration cosmique dans les profondeurs d'Aquaend. Au cours d'une étude des ressources aquifères de la planète-prison, l'Ekonomat, intrigué par une anomalie des données topographiques, s'est soudain retrouvé nez à nez avec le phénomène. Après une violente agitation de l'eau au cœur de la zone incriminée, un tunnel est apparu sous la forme d'un vortex aspirant. Tout corps pénétrant dans le Vortex sur Aquaend réapparaît dans un second Vortex sous la

surface de NéoZem, et vice versa. La Sphère Analytik a reçu l'ordre de tenter par tous moyens de recréer ce même phénomène, sans succès jusqu'à présent.

L'existence du Tunnel constitue un secret capital pour l'Ekonomat, qui mesure tout aussi pleinement l'énorme potentiel de ses applications et le danger sous-jacent qu'il représente – car si la maîtrise venait à échapper à la faction, qui sait quel ennemi mal intentionné parviendrait à s'en servir...

Il en va de même pour l'ensemble du SubAquaComplexe, qui a pour vocation de rester le plus secret possible. Les communications vers NéoKnox ne sont donc pas aisées. Plutôt que d'émettre à partir de NéoZem, des méca-sondes sont lancées dans les eaux. A peine la surface atteinte, elles émettent leur message programmé par faisceau laser directionnel crypté. Une fois leur tâche accomplie, elles passent en mode réception pour capter tout message de l'autorité de l'Ekonomat, puis repartent sur NéoZem. Détectées, elles s'autodétruisent immédiatement.



Membre du Berdair

Agilité 3D, Armes à feu 4D+1, Apesanteur 4D, Esquive 4D+2, **Savoir 3D+1**, Commerce 4D, **Vigueur 2D+2**, Mécanique 2D, Communications 1D+1, **Perception 3D+2**, Commandement 4D, Escroquerie 4D+1, Négocier 6D, Persuasion 4D+1, **Technique 3D+1**, Sécurité 5D+2, Réparation d'installations 5D, Ingénierie d'installations (av) 3D.

Équipement : Combinaison isolante pressurisée, Trousse à outils, Pistolet de guerre (5D), Clavier E/S relié au réseau de Berda, 25 à 50 kulblars.

Points de Personnage : 2

Kurt Sadesb, Espion : Pur produit de l'espionnage de l'Ekonomat, c'est un agent doué et parfaitement autonome.

Agilité 3D+2, Armes à feu 5D+2, Arts martiaux 6D, Course 4D+1, Esquive 6D, Infiltration 5D+1, **Savoir 3D+2**, Bureaucratie 4D, Connaissance de la rue 4D+2, Érudition (Narcotiques) 4D+1, Intimidation 5D, **Vigueur 2D+1**, Endurance 4D, Résistance à la torture 5D+1, **Mécanique 2D**, Conduite 5D+1, Pilotage 5D, **Perception 4D**, Camouflage 5D+2, Contrefaçon 4D+2, Discretion 5D, Investigation 5D+1, **Technique 4D+2**, Sécurité 5D+1, Premiers soins 5D.

Désavantages : Obsession (1D), fait des katas tous les matins, au réveil, Faiblesse (1D), allergie à la poussière.

Équipement : Veste protectrice (+2 au torse), Pistolet de guerre (5D), gadgets divers (tels que micros espions, mouchards, etc.).

Points de Personnage : 7

Aidane Nemulo : Cette géante rousse est une ancienne pirate de Sorba-Kom. A la suite d'une opération bien réussie, elle a perdu le bras gauche. Plutôt que de le remplacer, elle a préféré utiliser sa prime d'infirmité pour prendre sa retraite et s'installer à son compte. Elle aime autant s'en tenir à un bras perdu, tant que le reste est intact. Cette expérience l'a traumatisée, et elle s'est réfugiée dans les paradis artificiels de sa sérénité de Vonaha-Shadisa. Elle cache cette fâcheuse tendance habituelle un rire franc et gras.

Agilité 3D, Bagarre 5D, Armes à feu 4D+1, Esquive 4D+1, **Savoir 3D+1**, Connaissance de la rue 5D, Commerce 4D, Intimidation 4D+2, Érudition (Sérène) 5D+1, Bureaucratie 4D, **Vigueur 4D+1**, Endurance 5D+2, **Mécanique 2D+1**, **Perception 3D+1**, Négocier 4D, **Technique 2D**.

Désavantages : Dépendance à la Sérène (2D), Manchot (2D).

Les caractéristiques ci-dessus tiennent compte des ajustements liés à ces désavantages.

Points de Personnage : 2

N'Duani N'Gumen : C'est un grand noir maigre, coiffé de dreadlocks. Il porte des vêtements de marque, pour paraître sous un bon jour aux yeux de ses clients nobles et fortunés, mais très décontractés (style costume avec les manches retroussés et la cravate défaits), pour montrer le côté détendu de la vie à NéoZem.

Agilité 2D+1, Apesanteur 3D, **Savoir 3D+1**, Bureaucratie 3D+2, Commerce 4D, Cultures 3D+2, Survie 3D+2, **Vigueur 3D**, Mécanique 3D+1, Pilotage 4D+2, **Perception 3D+2**, Persuasion 6D+2, Escroquerie 4D+2, Négocier 5D, **Technique 2D+1**.

Désavantages : Trouillard (2D), lorsqu'il est menacé physiquement, il subit une pénalité de 2D, à la discrétion du MJ.

Équipement : Vêtements chers mais portés comme un paysan - 50 kulblars.

Points de Personnage : 0

Brama-Radjah Prahla Abimsa : Hautain, oisif et défoncé !

Agilité 1D+2, **Savoir 4D+2**, Commerce 6D+1, Bureaucratie 6D, Érudition (Narcotiques) 8D+2, Cultures 6D, Étiquette 5D+2, Volonté 7D, **Vigueur 4D+1**, Festoyer 7D+2, Endurance 6D+1, **Mécanique 2D**, **Perception 4D+1**, Commandement 5D+2, Bruits de salon 5D, Séduction 6D+1, Escroquerie 6D, Jeu 5D+2, Négocier 6D+2, Persuasion 6D, **Technique 3D+1**, Sécurité 5D+1.

Points de Personnage : 1

Olef Spamedin et Rubal Davenon : Ce sont deux techniciens analystes du SubAqua Complexe. Amants, ils ont entrepris de monter leur propre trafic de sérène, auprès de la population pirate de Berda. Ils ne se quittent que très rarement, menant leur affaires de manière complémentaire. L'un fait de la recherche en matière de nouvelles drogues, l'autre les réalise. L'un fait de la prospection de nouveaux clients, l'autre rédige et conclut des contrats. L'un pilote, l'autre tire...

Olef Spamedin : Agilité 2D+1, Esquive 4D, **Savoir 4D**, Érudition (Narcotiques) 6D+1, Commerce 5D+1, Bureaucratie 4D+2, Analyse stochastique 4D+1, **Vigueur 2D+1**, **Mécanique 2D+1**, Artillerie 3D+2, **Perception 3D+2**, Dol 4D+2, Négocier 5D, **Technique 3D+1**, Sécurité 4D+2, Ordinateurs 4D+1.

Équipement : Vêtements anodins, clavier e/s, 300 kulblars.

Points de Personnage : 2

Rubal Davenon : Agilité 2D+2, Esquive 4D+2, **Savoir 3D+2**, Érudition (Narcotiques) 5D+1, Connaissance de la rue 4D+2, Races alien 4D+1, **Vigueur 2D**, **Mécanique 2D+2**, Pilotage 4D, **Perception 3D**, Contrefaçon 5D, **Technique 4D**, Premiers soins 5D, Médecine (av) 3D+1, Chimie 6D.

Désavantages : Concentré (2D)

Équipement : Vêtements anodins, Échantillons de sérène, 100 kulblars

Points de Personnage : 2

Astro Faucheur

Il s'agit d'une énorme araignée, recouverte d'une carapace chitineuse, acclimatée à la survie dans le vide spatial. Elle saute, d'astéroïde en astéroïde, à la recherche de sa nourriture. Elle peut s'en prendre à tout matériau, même minéral, y compris les coques de vaisseaux.

Type : Proto-arachnoïde

Agilité 3D+1,

Esquive 4D+1,

Empoignade 5D+2,

Perception 1D+1,

Recherche 3D,

Vigueur 3D+1,

Endurance 6D,

Escalade/Saut 5D+1,

Spécial : Armure +3D

pour résister aux dégâts,

Coup de pattes

Vigueur+1D,

Mandibules Vigueur+2D.

Mouvement : 25

Taille : 25 m

Echelle : Créature

Acide digestif :

La sécrétion de l'acide

digestif ne peut atteindre

qu'une cible captive

de ses pattes.

Elle fait 6D de dégâts par

round, pendant 5 rounds,

ou jusqu'à ce que la zone

affectée soit lavée à grande

eau (Premiers soins

Moyen).

Aqua-Corsaire : Spécialisé dans les opérations aquatiques.

Agilité 5D, Armes à feu 5D+2, Savoir 2D, Intimidation 3D+2, Survie 5D+1, Vigueur 3D, Endurance 4D+1, Résistance à la torture 4D, Natation 5D, Mécanique 4D, Artillerie 5D+1, Exosquelette 4D+1, Conduite 5D+2, Perception 2D, Technique 4D+2, Explosifs 5D.

Équipement : Scaphandre actif de plongée (équivalent à Exosquelette lourd), ou Armure (+2D, sans pénalité dû à l'entraînement), Multi-Cogan, Lunettes de Visée, Vidéo-com portatif, Trousse de secours, 2 Grenades.

Maître-convoyeur Christof Krakenbar : Son visage est barré d'une énorme et vilaine cicatrice, de l'œil droit, qu'il cache sous une épaisse mèche, à la moitié de la joue gauche.

Agilité 3D+1, Armes à feu 4D+2, Esquive 5D+1, Savoir 4D+1, Astrographie 7D, Bureaucratie 5D+2, Cultures 5D, Intimidation 6D+1, Races alien 5D+1, Survie 5D+1, Tactique 7D+1, Volonté 6D+2, Vigueur 2D+2, Endurance 5D+1, Résistance à la torture 6D, Natation 4D, Mécanique 3D, Artillerie 5D, Astronavigation 7D, Communications 5D+1, Perception 4D, Commandement 8D, Investigation 5D+2, Persuasion 5D, Technique 3D, Sécurité 6D+1.

Avantages : Sang froid (4D)

Désavantages : Borgne (1D), Repoussant (1D)

Équipement : Grand uniforme de marine, pistolet de guerre (5D)

Points de Personnage : 5

Sub-Explorateur Gotran Letudo

Agilité 2D+1, Apesanteur 3D+1, Savoir 4D, Races alien 6D, Volonté 5D+2, Vigueur 2D+1, Mécanique 2D+1, Astronavigation 4D+2, Perception 3D+1, Commandement 5D+2, Persuasion 5D, Technique 3D+2, Ordinateurs 4D+2, Réparations robots 5D.

Avantages : Sens de l'orientation (1D)

Désavantages : Fragile (2D)

Équipement : Vêtements stricts, style costume anthracite, Clavier EIS

Points de Personnage : 1

Maître-banquier Lothiel Avanganis : Il a subi un grave dérèglement hormonal. Son corps a maintenant des attributs féminins, légères courbes, petite poitrine. En conséquence, son avantage atteint marche aussi sur les hommes bisexuels ou les femmes homosexuelles. Et comme il ne recule devant rien pour parvenir à ses fins, il n'hésite pas à en user.

Agilité 3D, Esquive 4D+1, Armes à feu 5D+1, Apesanteur 4D+1, Savoir 3D, Astrographie 4D+1, Bureaucratie 4D+2, Volonté 7D, Connaissance de la me 5D+1, Vigueur 2D+2, Endurance 4D+1, Résistance à la torture 5D+1, Mécanique 3D+2, Astronavigation 5D+2, Pilotage 6D+1, Artillerie 5D+1, Capteurs 4D+1, Perception 3D+2, Évaluation 4D+2, Négocio 6D, Persuasion 6D+1, Déguisement 5D+2, Technique 2D+2.

Avantages : Attirant* (2D), *voir commentaire ci-dessus

Transsexuel (1D) : peut se faire passer aisément pour une femme (+2D au déguisement)

Équipement : Vêtements de luxe d'homme ou de femme, selon les besoins. Pistolet de guerre (5D), Vidéo-com portable

Points de Personnage : 3

Explo-Maître Jorin Estronglo-Caspian

Agilité 4D+2, Esquive 6D+1, Armes à feu 6D, Arts martiaux 7D+1, Course 5D+2, Infiltration 7D, Lancer 5D+2, Savoir 3D+2, Races alien 5D+1, Erudition (Narcotiques) 6D, Analyse stochastique 5D+2, Volonté 7D+1, Tactique 5D+2, Vigueur 3D, Endurance 5D+2, Résistance à la torture 7D, Natation 4D+2, Escalade/Saut 6D, Mécanique 2D+1, Conduite 5D, Pilotage 4D+2, Perception 4D+1, Camouflage 6D+1, Recherche 6D, Investigation 5D+2, Discrétion 6D+1, Persuasion 5D+2, Commandement 6D+1, Technique 3D, Sécurité 5D+2, Explosifs 5D+1, Ordinateurs 5D.

Équipement : Vêtements de luxe, 4 Couteaux de lancer (Vigueur+1D), Com, Gadgets divers, Pistolet de guerre (5D) avec mini lance-grenades (fomigènes, incendiaires, à fragmentation, flash, etc.), proto-filet miniature

Points de Personnage : 6

Mata-Maître Trinko Meneskin : Même s'il n'est pas très compétent, c'est un excellent directeur, qui même ses subalternes d'une main de fer.

Agilité 3D, Esquive 5D+1, Savoir 2D+2, Erudition (Narcotiques) 5D+1, Volonté 6D+1, Erudition (Botanique) 5D, Intimidation 4D+2, Cultures 4D, Vigueur 2D+1, Résistance à la torture 5D, Natation 5D+2, Mécanique 3D+1, Conduite 5D+2, Pilotage 4D+2, Astronavigation 4D+1, Perception 3D+2, Persuasion 6D+2, Commandement 6D+1, Technique 3D+1, Sécurité 4D+2, Réparation robots 5D+1, Ordinateurs 5D.

Équipement : Combinaison de plongée ou blouse blanche, Voice-com

Points de Personnage : 2

Mata-Mentrek Kargo

Agilité 2D+1, Savoir 4D+2, Analyse stochastique 6D+1, Astrographie 7D+1, Erudition (Physique) 7D+2, Volonté 6D+2, Vigueur 2D+1, Mécanique 2D+2, Astronavigation 6D+1, Perception 4D, Commandement 6D+1, Dol 6D+1, Évaluation 5D+1, Investigation 7D+1, Jeux 7D, Persuasion 7D, Recherche 5D+2, Technique 4D+1, Ordinateurs 7D+2, Réparation robots 7D, Physique hyper-dimensionnelle (av) 5D+2.

Équipement : Implant mentrek (+1D en Savoir ou Technique), Voice-com, Clavier EIS

Points de Personnage : 2

Maître-Puisatier Réon Numo

Homme d'âge mûr, avec un collier de barbe.

Toujours calme et serein.

Agilité 2D+2,

Paléo-armes Rapière 6D+1,

Savoir 4D,

Analyse stochastique 6D+2,

Bureaucratie 6D+2,

Commerce 7D+1,

Erudition (Comptabilité)

7D+2,

Mécanismes juridiques 7D,

Volonté 7D+1,

Vigueur 3D,

Endurance 5D+1,

Résistance à la torture

6D+2,

Mécanique 2D+1,

Perception 4D+1,

Commandement 7D+2,

Dol 8D,

Investigation 6D,

Négocio 7D+1,

Persuasion 7D,

Recherche 5D+2,

Technique 4D+1,

Ordinateurs 5D+2,

Sécurité 6D+1

Désavantages :

Myope : parfaitement

corrigé par ses lunettes

Équipement : Costume,

cravate, lunettes, vidéo-com

relié à Kresus IV.

Points de Personnage : 5.



N É O - K N O X

« Garde loin de toi ce que tu désires pour en apprécier le juste prix. »

– Paléo Philo-Sermon que les Maîtres Midastiques rappellent à leurs subalternes ambitieux.

Située dans la zone sèche de l'Univers à 0,5 heure d'un Techno-Tunnel, Néo-Knox est l'insolite planète capitale de l'Ekonomat. Ses journées durent 35 heures. Elle boucle sa rotation elliptique en 241 jours locaux. Son système solaire est enveloppé d'un nuage gazeux d'un côté et bordé par un champ d'astéroïdes de l'autre. Seul un étroit canal relie Néo-Knox au reste de l'Univers, ce qui rend toute approche fortement délicate. Ses protections naturelles assurent une défense inviolable contre tout agresseur potentiel. Les sept satellites naturels placés en orbite sont issus du champ d'astéroïdes et renforcent encore ce dispositif. Ils sont de diamètre et d'aspect variés et jouent un rôle militaire stratégique évident. De plus, ils regorgent de batteries de défense dernier cri et sont peuplés de Corsaires de l'Ekonomat, qui condamnent l'accès aux individus non explicitement mandatés.

DE L'OcéAN AU DÉSERT

Néo-Knox était jadis une planète aquatique paradisiaque, presque intégralement recouverte d'eau. Aujourd'hui, elle est une planète-continent. En effet, elle fut mystérieusement asséchée : l'eau s'est semblé-t-il engouffrée vers le cœur de la planète puis volatilisée comme par enchantement. Certains savants avancent l'hypothèse qu'elle fut aspirée par osmose par un univers voisin...

En conséquence, la verdure de jadis ainsi que toute vie originelle ont disparu. De ce fait, la couleur de la planète est passée d'un bleu azur à un gris sombre aux reflets métalliques. Lorsque les vents soufflent, ils charrient de la poussière mais l'air reste respirable pour peu que l'on prenne la précaution d'utiliser un filtre nasal. Sa surface porte encore les stigmates de l'ancienne présence aquatique. L'érosion est à l'origine de son relief contrasté et sinueux. Les chaînes montagneuses sont coupées par des vallées profondes et sont reliées par des fleuves serpentineux aux océans d'antan qui ont laissé place à de vastes plaines et à des failles de plusieurs milliers de mètres de profondeur. Les métaux sont ses seules ressources naturelles.

Avec le temps, les membres de l'Ekonomat en vinrent à éprouver le sentiment d'appartenir à une civilisation à part, dotée d'une culture, de mœurs et d'une morale qui lui étaient propres. Vint alors le désir de concrétiser cette existence collective en se dotant d'un territoire. L'Ekonomat était en quête d'une terre promise.

Après avoir sillonné l'espace, son choix se porta finalement sur Néo-Knox suite à la rencontre décisive avec Bemb, une huître géante douée de télépathie et unique survivante d'un peuple aquatique intelligent. L'histoire raconte que Bemb lui transmit deux secrets avant de mourir : la présence d'une montagne de perles enfouie dans le sol et l'extraordinaire capacité de sa chair à maîtriser les molécules d'eau et ses composants atomiques. Or, si le corps de Bemb après des siècles d'hibernation cataleptique est bel et bien mort, sa conscience a survécu. En effet, il l'a transplantée dans un être humain. Depuis et jusqu'à ce jour, il coexiste dans le corps du Maître Midas. Il n'est donc pas vraiment mort.

C oquillages...

Les quelques doux rêveurs qui se sont jamais essayés à pénétrer dans une légation de l'Ekonomat, attirés par les milliards de kublars qui dorment là tranquillement, ont tous pu mesurer la redoutable dureté de leurs murs.

Quelque soit l'équipement à leur disposition – lance hyperthermique, acides modifiés, explosifs surpuissants, trépons à tête de diamant –, rien n'est jamais parvenu ne serait-ce qu'à entamer leur vernis. En revanche, au bout de quelques heures d'efforts infructueux, ils ont tous regretté leur folie. Leurs gestes se sont fait plus lents, plus lourds et, comme un film agglutinant se déposait sur eux, l'idée leur a tous est venue qu'ils avaient à faire à quelque monstruosité... vivante. Mais il était déjà trop tard...

Type : Terrestre

Climat : Tempéré

Atmosphère : Type 1 (respirable, respirateur conseillé)

Hydrosphère : Élevée à nul

Gravité : Standard

Terrain : Cités tentaculaires, plaines et canyons de fonds sous-marins asséchés

Durée de la Journée : 35 heures standard

Durée de l'Année : 241 jours locaux

Aliens : Aucun

Spatio-Port : Première classe

Population : 10 milliards d'habitants

Rôle de la planète : Capitale de l'Ekonomat

Gouvernement : Mésarchie

Technologie : Espace et plus

Exportations majeures : Hauts fonctionnaires et savoir-faire

Importations majeures : Produits de luxe, matières premières

Proximité d'un techno-Tunnel : 0,5bT

Néo-Knox compte dix milliards d'habitants. L'espérance de vie y est de 86 ans. Sa population est vieillissante malgré un taux de natalité élevé. La pyramide des âges montre une faiblesse dans la tranche des 2-21 ans, qui s'explique par l'activité de la planète Kaji' où se fait l'éducation des jeunes citoyens. Si tous les membres de l'Ekonomat sont des citoyens, ils n'ont pas tous accès à la résidence sur la planète. Pour prétendre à un tel honneur, il faut avoir accumulé notoriété et prestige au fil d'une vie austère et laborieuse. De fait, la promotion sociale récompense les membres les plus productifs de l'organisation.

Par conséquent, le gratin des hommes d'argent vit sur Néo-Knox, ce qui lui vaut d'être la planète névralgique de l'Ekonomat, d'autant plus qu'elle abrite le cerveau de Kresus IV.

L'ANTICHAMBRE DES SECRETS

Au sein de l'architecture relativement uniforme de Néo-Knox, il est une construction qui saute immédiatement aux yeux. C'est le siège de la Chambre Midastik, qui héberge le Maître Midas en personne ainsi que l'ordinateur Kresus IV. Posée sur un immense plateau arasé vaste comme un pays, cette gigantesque structure bi-valve en forme de conque est visible depuis l'espace. Renflée à sa base, elle étagé ses volutes jusqu'à des hauteurs véritablement démentielles.

Dans ses sous-sols, une humanité triée sur le volet s'affaire avec célérité et solennité à

des tâches d'importance vitale. Au fil des étages de concrétion nacrée, la densité de personnes devient moindre, en proportion inverse du degré de responsabilité. C'est au sommet que se réunit la Chambre Midastik.

Cette construction reconnaissable entre toutes est profondément ancrée dans l'inconscient collectif des membres de l'Ekonomat. Elle représente pour eux le salut et l'espoir, la puissance et la sécurité. Sans exception, toutes les légations de l'Ekonomat – qui jouissent de l'extraterritorialité là où elles sont installées – sont des reproductions en miniature de ce bâtiment hors normes, inoubliable pour qui l'a vu un jour.

Les montagnes sont les zones les plus attractives et les mieux gardées mais également les moins peuplées. « Tout ce qui est rare est cher. » Sur les pentes à l'abri du vent, fleurissent les palais au luxe débordant. Le tissu urbain s'est développé sur les anciens fonds marins pour ne plus former qu'une unique agglomération s'étendant sur la quasi-totalité de la planète. Tous les moyens de transport sur la planète utilisent des systèmes hydrauliques d'un raffinement tel qu'un périple aux antipodes ne représente guère plus qu'une courte promenade. Totalement invisibles et souterraines, les installations des services collectifs assurent une qualité de vie incomparable, dans un environnement préservé où tout est fait pour rappeler l'origine marine de la vie locale.

L'activité principale est le regroupement et le traitement analytique des données recueillies à travers l'univers et l'élaboration

... et crustacés

La pétrification était en marche et plus rien ne pouvait l'arrêter. Le dépôt crayeux indestructible avait figé leurs mouvements. Encore vivants, le plus souvent en liaison radio entre eux ou avec l'extérieur, ils ont assisté avec une horreur indicible à leur propre fin. En effet, tout comme le modèle originel de Néo-Knox, chaque légation est une conque vivante qui se nourrit des proies qu'elle piège. A son heure, elle fait glisser à l'extérieur d'elle-même l'organe qui lui sert d'estomac. Cette masse orangée s'approche avec une lenteur que l'on pourrait croire calculée et, avec délectation et gourmandise, phagocyte ses prises sans défense, leur infligeant un long martyr insupportable.





de stratégies visant toutes un unique but : maximiser les rendements et accroître les marges. Il est à noter qu'exception faite des flux numériques contrôlés par Kresus IV qui administre la moindre unité informatique du réseau de l'Ekonomat partout où il est présent, il n'existe aucun moyen de communication entre Néo-Knox et le reste de l'univers.

Tant d'opulence peut laisser songeur, voire aiguïser des appétits. Mais il ne faut pas s'y tromper. Sous ses dehors paisibles, Néo-Knox dissimule une force de frappe à faire pâlir d'envie l'Endogarde elle-même. Les satellites de proximité, bien sûr, sont déjà de redoutables écueils, mais au sol même, la population toute entière est formée pour combattre, et le sous-sol est truffé de caches d'armes et de munitions.

En dernier recours, Bemb pourrait à lui tout seul vaincre une armada stellaire plus vaste que la plus vaste des hordes galactobarbares... Mais au prix de conséquences terrifiantes sur l'équilibre de l'univers dans son ensemble.

CYANTA

« Règle numéro un : ne jamais s'oublier dans la liste des commissions... occultes. »

– Adage de la confrérie des courtiers

Avant d'être le nom d'une planète, Cyanta était celui d'un projet ambitieux de l'Ekonomat. Elaboré par Kresus IV, il dressait les plans architecturaux de la cité idéale.

Schématiquement, la cité est organisée en trois cercles concentriques parfaits : une zone d'activité, une zone industrielle et zone d'habitation. Plus on s'approche du centre et plus l'activité s'intensifie. Les structures sont pensées uniquement dans un but fonctionnel

et pratique. Le cœur de la zone d'activité est l'astroport. Cyanta en compte deux, un à chaque pôle. Tout autour de ces immenses complexes astro-portuaires entièrement dévolus au transport de marchandises, des centaines de kilomètres de bâtiments administratifs abritent des bataillons d'employés qui, tour à tour, réceptionnent, consignent, enregistrent, évaluent, codifient, saisissent, manipulent, conditionnent, orientent et expédient les matières premières et marchandises reçues.

Dans la section suivante – la plus importante en taille puisqu'elle couvre à elle seule la moitié de l'hémisphère dans lequel elle est installée –, il y a des suites ininterrompues d'installations industrielles où l'on traite, retraite, purifie, clarifie et raffine les matières premières pour ensuite usiner, façonner, forger et manufacturer des produits finis.

Enfin, dans la troisième et dernière section qui va jusqu'à la ligne équatoriale, on trouve des avenues sans fin de petites habitations coquettes et toutes semblables, où l'on mange, dort et se reproduit. Grâce à un haut niveau d'automatisation, l'hygiène et la propreté des espaces sont maintenues à un niveau élevé. La proportion d'espaces verts synthétiques est relativement faible, mais suffisante pour la santé des personnes humaines.

De prime abord, Cyanta peut sembler un peu « étouffante », et l'on peut légitimement se dire que les habitants doivent tous finir neurasthéniques. Les données manquent pour confirmer cette opinion, mais il semblerait néanmoins que la réalité soit encore pire...

La position stellaire de Cyanta est inconnue et c'est un autre des secrets sur lesquels l'Ekonomat veille jalousement.

Type : Terrestre

Climat : Tempéré

Atmosphère : Type I

Hydrosphère : Standard

Gravité : Standard

Terrain : Plaines, collines, lacs...

Durée de la Journée : 25 heures standard

Durée de l'Année : 261 jours locaux

Aliens : Aucun

Spatio-Port : Première classe

Population : 24 milliards d'habitants

Rôle de la planète : Bureau de l'Ekonomat

Gouvernement : Midarchie

Technologie : Espace et plus

Exportations majeures : Aucune

Importations majeures : Aucune

Proximité d'un techno-Tunnel : Inconnue

La porte Per-Beod et son gardien Bemb

Des forces incommensurables s'exercent sur le système solaire de Néo-Knox sans que l'Homme ne s'en aperçoive. Elles sont le fruit des tensions entre l'Univers liquide et l'Univers sec qui le prolonge. Cette perpétuelle compétition génère des flux énergétiques titanesques qui traversent l'Espace.

Bemb est en charge de réguler ces forces. Il agit comme une soupape de sécurité ouvrant de temps à autre Per-Beod pour éviter une déchirure interspatiale qui provoquerait assurément la perte simultanée des deux Univers. C'est pour cela que Bemb reste sur Néo-Knox, pour veiller dans le calme de sa retraite sur l'imviolabilité de Per-Beod.





*« L'homme croit posséder, détenir, conserver...
Nul ne vit pour avoir : l'on ne vit que pour être. »*

—Les versets de Renovahl, III.4.

LES RESSOURCES

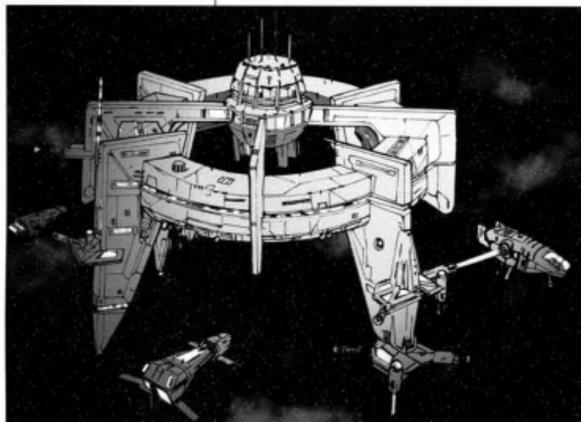
LE MATÉRIEL

VÉHICULES & VAISSEAUX

NEF A.T.M.

Type : Banque spatiale
Engin stellaire : non
Echelle : Chasseur
Manœuvrabilité : 1D
Diamètre : 100 mètres
Espace : 6
Atmosphère : 125-400 Km/h
Compétence : pilotage
Equipage : 300
Coque : 5D
Passagers : 200 mercenaires
Boucliers : 4D
Cargaison : 5 tonnes
Capteurs : 30/4D
Réserve : 6 mois
Compétence de l'équipage :
Communications 6D, Pilotage 4D,
Capteurs 5D, Ecrans de protection 4D,
Commandement 4D, Négoce 6D,
Esroquerie 4D

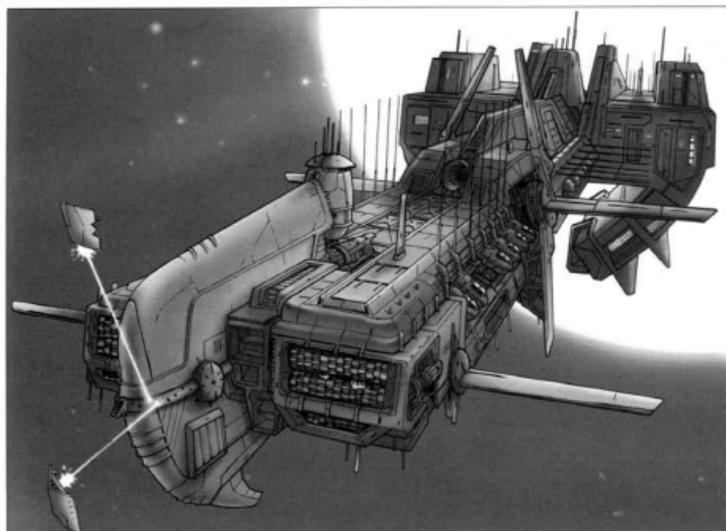
Description : Présent aux abords des Tunnels, ces vaisseaux permettent toutes les transactions bancaires et financières : retrait et dépôt de kublars, transfert de fonds, prêt sur gage, location, etc. Ces larges plates-formes munies d'une dizaine de ponts tubulaires font office d'accueils et sont accompagnées de nombreux vaisseaux d'escorte.



CARGO COFFRE-FORT

Type : Cargo-croiseur
Engin stellaire : oui
Echelle : croiseur
Manœuvrabilité : 1D
Longueur : 700 mètres
Espace : 5
Atmosphère : 300-600 Km/h
Compétence : pilotage
Equipage : 50
Coque : 8D
Passagers : aucun
Boucliers : 5D
Cargaison : 10 tonnes
Capteurs : 70/4D
Réserve : 1 an
Compétences de l'équipage : Astro-nav
4D+1, Communications 4D, Artillerie 4D,
Pilotage 4D+2, Capteurs 4D, Ecrans de
protection 4D, Commandement 5D
Artillerie : 20 Canons légers :
Périmètre de feu : tourelles.
Equipage : 5
Compétence : artillerie
Commande feu : 1D
Rayon spatial : 1-10/15/30
Atmosphère : 10-100/1.5/3 km
Dommages : 6D
12 Canons lasers :
Périmètre de feu : tourelles.
Equipage : 3
Compétence : artillerie
Commande feu : 2D
Rayon spatial : 3-20/40/80
Atmosphère : 6-40/80/160 km
Dommages : 4D

Description : De forme oblongue, il est entièrement constitué de netranekkon blanc et bardé de nombreux canons. Cet appareil est destiné à convoier d'énormes sommes en kublars. Bien qu'imposant, il ne peut transporter que peu de marchandises étant donné que la majeure partie de l'espace intérieur est aménagé en place forte – un immense labyrinthe de coursives truffées de pièges high-tech mortels – avec un seul objectif : éliminer tout intrus. De plus, au cas – très improbable – où les capteurs et les sentinelles n'auraient pas fait leur « boulot », une capsule d'hyper-vélocité s'éjecte automatiquement – juste avant l'auto destruction du vaisseau. Ce coffre-soute unique peut renfermer des milliards de kublars ! Chaque cargo coffre-fort est escorté par quatre Cocons.



HYDRO-TANKER

Type : Cargo-croiseur transporteur d'eau
Engin stellaire : oui
Echelle : Croiseur
Manœuvrabilité : 1D
Longueur : 1,5 kilomètre
Espace : 4
Atmosphère : 450-900 Km/h
Compétence : pilotage
Équipage : 100
Coque : 5D
Passagers : aucun
Boucliers : aucun
Cargaison : inconnue
Capteurs : aucun
Réserve : 2 ans
Compétence de l'équipage : Astro-nav 5D,
 Communications 3D, Pilotage 3D+2,
 Commandement 4D
Artillerie : 12 Canons de défense :
 Périmètre de feu : 3 proue, 3 poupe, 3
 bâbord, 3 tribord.
Équipage : 1
Compétence : artillerie
Commande feu : 1D
Rayon spatial : 1-2/10/20
Atmosphère : 100/200/1/2 km
Dommages : 4D

Description : Une fois réduites en mini-cubes, les masses d'eau sont empilées et

stockées dans les soutes, deux blocs rectangulaires situés à l'avant et l'arrière, le tout entouré d'un champ de confinement anti-G d'une puissance inégalée à ce jour. Le centre du vaisseau est constitué d'une gigantesque sphère transparente – l'Aqua-sphère – qui sert autant pour l'hydro-compression que pour l'hydro-décompression des liquides. A destination, les mini-cubes d'eau reprennent leur volume naturel, via l'Aqua-sphère. Ils sont évacués au moyen de pompes colossales, ou tout simplement déversés en un formidable déluge de millions de milliards de mètres cubes pour les mauvais payeurs... Outre ces méthodes pour le moins radicales, ces vaisseaux seraient équipés de mystérieuses roquettes hypra-déssicantes et de micro-bombes pourvues d'une charge de mini-cubes. Après perforation de la coque des vaisseaux ennemis, elles libéreraient à l'intérieur le volume d'eau d'un océan !!!

COCON

Type : Méga-porte-nefs
Engin stellaire : oui
Echelle : Croiseur
Manœuvrabilité : 2D
Longueur : 800 mètres
Espace : 5
Atmosphère : 450-900 Km/h
Compétence : Pilotage



Équipage : 1 000
Coque : 5D
Passagers : 500, pilotes et mécaniciens de mouche d'escadre
Boucliers : 4D
Cargaison : 5 000 tonnes plus 1000 nefs
Capteurs : aucun
Réserve : 1 an
Compétence de l'équipage : Astro-nav 4D, Communications 3D, Pilotage 3D+2, Ecrans de protection 5D, Commandement 7D, Artillerie 4D
Artillerie : 10 Canons de défense :
 Périmètre de feu : 2 proue, 2 poupe, 3 bâbord, 3 tribord.
Équipage : 1
Compétence : artillerie
Commande feu : 1D
Rayon spatial : 1-2/10/20
Atmosphère : 100/200/1/2 km
Dommages : 4D

Description : Les cocons sont d'énormes hangars et porte-bombardiers-mouches. Ils peuvent contenir jusqu'à 1 000 nefs d'escadre, pour les plus gros. Ce sont de longs tubes lisses, flanqués de deux sphères aux extrémités – la salle de contrôle et les propulseurs.

TER-MER-AIR

Type : vaisseau d'exploration
Echelle : Véhicule
Longueur : 6 mètres
Compétence : Pilotage
Équipage : 1
Passagers : aucun
Charge utile : 100 kilos
Couverture : complète
Plage d'altitude : niveau du sol à 450 mètres
Manœuvrabilité : 4D
Mouvement : 50, 100 Km/h
Résistance du corps : 3D
Boucliers : 3D
Capteurs : 3D
Compétence de l'équipage : Pilotage 4D, Capteurs 3D, Ecran de protection 3D
Artillerie : Selon le mode.

Description : Un cockpit à vue panoramique surmonte ce petit véhicule pourvu de deux énormes bras mécaniques latéraux et d'un puissant réacteur arrière. Le Ter-Mer-Air possède trois modes de déplacement : il peut voler à 450 mètres d'altitude, plonger à plus de 300 mètres de profondeur tel un submersible, ou bien s'enfoncer sous terre en mode fouisseur. Ses bras multifonctions ont de multiples applications – mains articulées, foreuses, extracteurs, rayons tracteurs, canons de défense, lasers perforant, broyeurs : plus de 500 outils et fonctions ! Sa manœuvrabilité, ses capteurs et ses nombreux outils en font un excellent véhicule de prospection.

TRACTO-BROYEUR

Type : Cargo-croiseur de nettoyage stellaire
Engin stellaire : oui
Echelle : Croiseur
Manœuvrabilité : 0D
Longueur : 2 kilomètres
Espace : 1
Atmosphère : 300-600 Km/h
Compétence : pilotage
Équipage : 150
Coque : 4D
Passagers : 5 000 ouvriers
Boucliers : 3D
Cargaison : 35 000 tonnes
Capteurs : 30/4D
Réserve : 2 mois
Compétence de l'équipage :
 Communications 6D, Pilotage 2D, Capteurs 6D, Ecrans de protection 2D, Commandement 4D

Artillerie : 5 émetteurs de faisceaux tracteurs

Périmètre de feu : proue

Équipage : 10

Compétence : artillerie

Commande feu : 4D

Rayon spatial : 1-5/15/30

Atmosphère : 100/500/1,5/3 km

Dommmages : 4D

Description : Ces énormes croiseurs sont les récupérateurs de l'espace. Après un violent conflit, une explosion de planète ou pour se débarrasser d'un champ d'astéroïdes, c'est à eux qu'on fait appel. Tout est récupéré (épave, matière, corps, etc.) par les faisceaux de traction qui drainent leur proie entre les « mâchoires » du vaisseau. En effet, deux gigantesques rouleaux-broyeurs, pourvus de milliers de pointes acérées, sont disposés à l'avant du vaisseau et réduisent en miettes tout ce qu'ils « absorbent ». Ensuite, tout est trié et recyclé par les milliers d'ouvriers qu'emportent l'appareil.

FOURGONAUTE

Type : Transporteur de fond

Echelle : Véhicule

Longueur : 8 mètres

Compétence : Conduite

Équipage : 5

Passagers : 10 mercenaires

Charge utile : 2 tonnes

Couverture :

complète

Manœuvrabilité : 4D

Mouvement : 100 ; 200/(600) Km/h

Résistance du corps : 7D

Boucliers : 4D

Capteurs : aucun

Compétence de l'équipage : Conduite 6D,

Ecran de protection 4D, Communications

3D, Commandement 5D

Artillerie : 4 « bulles-foudres » :

Ce sont des sphères flottantes munies de 20 canons laser. Elles mesurent 5 mètres de diamètre et pivotent sur elles-mêmes. Elles sont immunisées à leur laser, sont autonomes et possèdent leur propre détecteur de danger – les « accidents » ne sont pas rares...

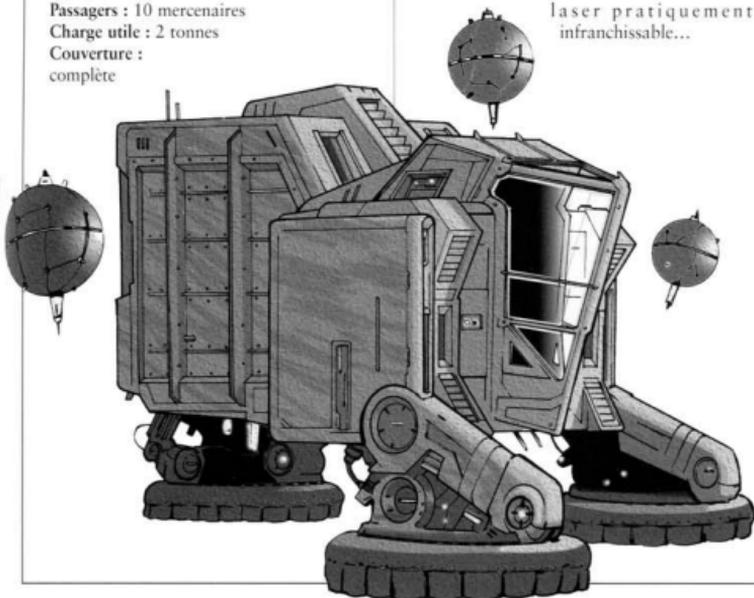
Périmètre de feu : tous axes

Commande de feu : 6D

Rayon d'action : 20/50/100 mètres

Dommmages : 4D

Description : Les Fourgonnautes sont de forme cubique, avec un poste de pilotage triangulaire. Ils sont montés sur coussins d'air et possèdent un turboréacteur foudroyant en cas de nécessité. Ils sont toujours escortés de trois drones autonomes de combat – les bulles-foudres. Leur blindage réfléchissants résistent aux lasers des bulles-foudres et les répercutent dans toutes les directions. Cette combinaison crée un écran laser pratiquement infranchissable...



MATÉRIEL PERSONNEL

JACKET Q-32

Type : Combinaison d'investigation Scientifik

Prix : N.C.

Disponibilité : Réservé aux services spéciaux de la chambre Scientifik.

Remarque : Selon la configuration.

Description : La Q-32 est une panoplie de mission utilisée principalement par les espions-terroristes. Elle renferme une quantité infime d'épiphyte, ce qui rend le porteur beaucoup plus léger. Elle est composée de plusieurs éléments qui donnent chacun un bonus : bottes (+1D en Vitesse), gants (+1D en Agilité), combinaison (2 lasers de poitrine, 2 bombes OKO, 4 nanocams, +2D d'armure) et un masque (+1D en perception). Complète, elle possède aussi un holo-maquilleur, un anti-holo-détecteur



(détectable uniquement par un anti-anti-holo-détecteur) et une réserve d'oxygène de 2 heures. Cette combinaison est bien sûr ignifugée et résistante à l'acide, et elle permet même de séjourner quelque temps dans l'espace...

Bien entendu, elle peut être équipée de tout un tas de gadgets en option.

SYSTÈME FUZZ

Type : système de communication intergalactique

Prix : 50 kublars (location)

Disponibilité : Chambre financière

Compétence : Communication

Description : Sous la forme d'un vidéo-com évolué, ce système est utilisé par tous les membres de la Chambre financière, des ouvriers-financiers jusqu'aux fiduciaires. Il sert à faire circuler les informations bancaires et financières. Totalement autonome, il n'est pas accessible via les trames et reste imperméable au Grand Réseau !

Grâce à lui, le quidam qui retire des kublars et laisse un solde négatif sur son compte est instantanément marqué en rouge dans toutes les galaxies. Un code secret est donné à chaque utilisateur (décryptable par un jet de sécurité de difficulté 40 !). Attention, toute erreur de données entraîne une explosion de l'appareil et alerte immédiatement les centres de contrôle. Une fois entré dans le système, tout pirate peut effectuer toutes les opérations bancaires ne nécessitant pas l'intervention d'un contrôleur : transfert de fonds, changement d'intitulé d'un compte, transfert d'un compte-client dans la catégorie « contentieux », etc.

Chaque opération est soumise à un jet d'ordinateur/interface de difficulté 30.

PERLE ALPHA

Type : Détrompeur binaire et moléculaire

Prix : N.D.

Disponibilité : Marché noir, Chambre Scientifik

Remarque : Fausse les données de détection.

Description : Ces mystérieuses perles naturelles se « collent » d'elles-mêmes sur le corps, et permettent au porteur de ne pas être

identifié lors d'un contrôle d'ADN ou par tout scanner d'une unité électronique. La perle émet un signal perturbateur qui induit en erreur toute source de détection crypto-binaire, en substituant une donnée préprogrammée à l'ADN du porteur.

Inversement, la perle peut être placée sur un autre individu et faire passer celui-ci pour le porteur original.

AKUBLEUR

Type : Gants d'estimation

Prix : De 1 500 à 4 500 kublars

Disponibilité : commerce de prestige (réservé aux Maganats), receleurs et marché noir

Remarque : +5D en Estimation

Description : C'est une paire de gants de tissu recouvert de plaques et de senseurs électroniques, permettant au porteur de connaître la valeur marchande d'un objet ou d'une matière. Cependant, pour être correctement évalué, tout élément analysé doit figurer parmi les 191 millions d'objets et 540 000 matières recensés dans le cervo-registreur intégré.

Une mise à jour est proposée chaque semaine.



CERVO-CAM

Type : Système de surveillance cérébral

Disponibilité : Chambre financière, marché noir, Maganats

Prix : 150 kublars

Compétence : Volonté

Description : Présenté sous la forme d'un serre-tête hi-tech, ce dispositif permet au porteur de contrôler mentalement jusqu'à dix caméras, disposées dans un rayon de 100 mètres. Chaque caméra ainsi contrôlée est soumise au regard permanent du porteur, comme s'il ne s'agissait que d'une seule, et ce dernier peut librement passer de l'une à l'autre, effectuer des zooms et agir sur chacune sans limitation ni lenteur de manipulation. Cependant, il est à noter que le cervo-cam entraîne des migraines chez l'utilisateur, qui est alors contraint de consommer certaines drogues pour supporter la douleur. Chaque banque possède sa chambre de cervo-cam, avec ses dix contrôleurs, appelés les « cervo-camés », tous très bien approvisionnés en opio-SPV et autres calmants...

Selon certaines rumeurs, des banques et des organismes privés emploieraient sans vergogne des mutants porteurs de capacités psioniques pour assumer ces fonctions...



JOUER UN PERSONNAGE DE L'EKONOMAT

*« Ma devise ? Hum... le Kublar, bien sûr ! »
– Renth, maître-fiducier*

De par l'omniprésence de l'Ekonomat, il apparaît légitime qu'un joueur puisse souhaiter incarner un des membres de cette organisation. Cependant, la puissance et la volonté de discrétion de cette dernière imposent de prendre certaines précautions afin d'assurer la cohérence des personnages.

Les recommandations qui suivent permettront de faciliter la gestion de ce type de personnages en proposant observations et notes techniques.

UN AGENT DE L'EKONOMAT DANS LA PARTIE

Si les membres de l'Ekonomat ne relèvent pas de « profils types » et semblent pouvoir se jouer comme n'importe quel autre personnage, l'apparition d'un membre de l'Ekonomat requiert des attentions particulières. En effet, il s'agit d'une organisation on ne peut plus discrète. De plus, les intérêts de l'Ekonomat – essentiellement monétaires – ne sauraient raisonnablement constituer la motivation d'un joueur. La principale difficulté sera donc l'intégration du membre de l'Ekonomat au sein d'une équipe d'aventuriers.

Il convient pour cela de définir la carrière du personnage, mais aussi ses aspirations et son profil psychologique. On comprendra aisément que les joueurs ne puissent incarner de hauts dignitaires ou des membres importants de l'une des Chambres de l'Ekonomat, dont les connaissances et les implications dans les activités confidentielles de la faction constitueraient un déséquilibre évident. Cependant, il existe un grand nombre de profils de carrières auxquels les joueurs peuvent s'intéresser pour créer des personnages originaux, riches en caractère et utiles pour leur groupe. Les sections qui suivent présentent les informations nécessaires à la création d'un membre qui s'inscrive dans le cadre du jeu.

PROFILS DE CARRIÈRE

L'Ekonomat agit principalement dans trois domaines : la banque, avec tout ce que cela comporte de transactions, l'espionnage, avec tous les secrets qui entourent ce genre d'activité, mais aussi l'eau, dont le commerce serait impossible sans de nombreux spécialistes. Il s'agit d'une organisation proposant de nombreux choix aux joueurs du fait de l'importante diversité des carrières des membres qui la composent.

Voici en détail un panel représentatif des personnages que le joueur pourra incarner.

ESPIONS

Ils jouent un rôle primordial au sein de l'organisation. Leur fonction première est de s'appropriier par tous les moyens des technologies et autres secrets. Généralement affectés à des missions de durée variable, il existe aussi un nombre important « d'agents dormants », dissimulés dans tout l'Empire humain. Dans l'attente d'un objectif, ils informent leurs supérieurs des faits notables survenus dans leur région tout en menant une existence anodine aux yeux de la population.

Afin de faciliter la liberté d'action du personnage, le joueur incarnant un espion à la solde de l'Ekonomat est encouragé à en créer un de type passif. Le meneur pourra avantageusement générer une aventure lorsque le personnage se verra assigner une mission spécifique.

EXPLORATEURS

L'Ekonomat emploie de nombreux explorateurs et prospecteurs qui sillonnent l'espace à la recherche d'innovations ou d'éléments matériels susceptibles de présenter une valeur marchande. Jouissant d'une importante marge de manœuvre se caractérisant par une liberté d'action et une indépendance vis-à-vis de l'organisation, ces personnages sont simplement tenus d'informer l'Explo-Maître, qui préside la Chambre des Nouveautés dont ils dépendent.

Le joueur qui souhaite incarner ce type de personnage n'aura pas réellement de problème à l'interpréter, pour peu qu'il ne perde pas de vue ses devoirs envers l'Ekonomat et qu'il garde à l'esprit ses véritables priorités.

MERCENAIRES

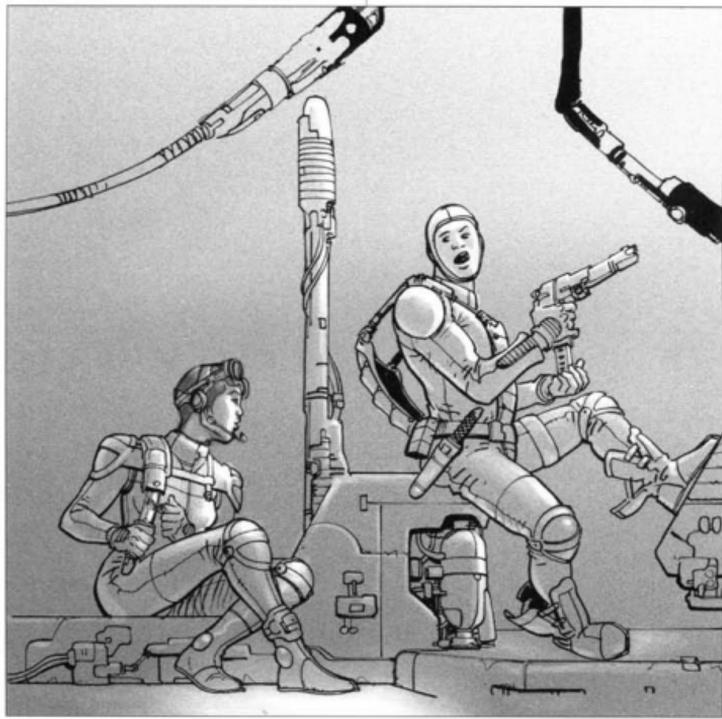
Si la rémunération constitue le premier facteur d'adhésion au corps des mercenaires de l'Ekonomat, ceux-ci n'en sont pas moins de redoutables guerriers. Ainsi, tout élément applicable à un mercenaire standard se trouve ici utilisable, étant donné les similitudes entre les deux profils.

Le joueur intéressé par ce type de personnage déterminera s'il possède ou non des attaches familiales sur Néo-Knox (cf. p.47 de l'Univers) et pourra prétendre, avec l'accord du meneur, à un vaisseau individuel. La plupart des gardes de l'Ekonomat qui ne sont pas en mission d'escorte restent à proximité de Néo-Knox. Toutefois, nombre d'entre eux sont également présents aux quatre coins de l'Univers, prêts à défendre les intérêts de l'organisation. Le plus souvent, ce sera le cas du joueur, ce qui lui confèrera une certaine autonomie.

COMMERCIAUX DE L'EAU

Ces membres de l'Ekonomat se chargent de conclure les transactions concernant le précieux liquide. Ce commerce constituant la principale source de revenus de l'organisation, la provenance de ladite eau, issue de l'application du principe révélé par Bemb, ne doit jamais être dévoilée. C'est pour cette raison que les commerciaux de l'eau eux-mêmes n'en ont pas connaissance. Les besoins en eau pouvant se faire sentir n'importe où, n'importe quand, ils sont libres de voyager à leur guise et de prendre des initiatives sur leurs trajectoires et leurs séjours, pour lesquels ils possèdent de nombreuses autorisations. Il est à noter qu'ils ne convoient pas l'eau qu'ils vendent et qu'ils se contentent que négocier les arrangements.

Un joueur incarnant ce type de personnage tentera de négocier avec toute personne potentiellement intéressée.



LES ASPIRATIONS DU PERSONNAGE

Il est à présent temps de nous intéresser aux buts que le joueur poursuit. Sont-ils directement liés à la fonction que le personnage a au sein de l'Ekonomat, comme ce serait le cas pour un espion toujours désireux de se surpasser qui considérerait chacune de ses missions d'infiltration comme un défi personnel ? Lui sont-ils indirectement liés, l'enrichissement économique, personnel ou non, devenant alors généralement un des objectifs principaux du joueur ? Ce sera par exemple le cas d'un personnage qui, devant

subvenir aux besoins de son entourage vivant dans une situation précaire, est devenu mercenaire à la solde de l'Ekonomat par nécessité.

L'action du personnage en tant que membre de l'Ekonomat peut également être un simple moyen en considération de sa finalité réelle. Imaginons un scientifique dont les projets ont été anéantis par un concurrent peu scrupuleux. Il pourra avoir rejoint l'Ekonomat et travaillé de concert avec la Chambre Scientifique en aiguillant les espions sur les découvertes de son ancien rival dans un but de vengeance.





Dans tous les cas, il sera intéressant de considérer le Code d'Honneur du personnage avec attention. Celui-ci fournira en effet de nombreux éléments de réponse. Il est cependant important de déterminer à quel moment le personnage aura choisi ce Code. En effet, si ce choix est antérieur à son adhésion à l'Ekonomat, les valeurs du Code devraient ressurgir dans les motivations qui ont poussé le personnage à rejoindre cette organisation. Dans le cas contraire, il sera primordial de dégager les éléments dont découle l'« illumination » du personnage. On pourra d'ailleurs s'interroger pour savoir si l'adoption d'un Code d'Honneur a pu ou non amener le personnage à une réflexion sur lui-même, sa condition et son action dans l'organisation.

LE PROFIL PSYCHOLOGIQUE

La carrière et les aspirations du personnage connues, restent encore à déterminer ses motivations et son caractère. Cette phase est particulièrement importante puisque c'est là que se dessinent le comportement du personnage ainsi que les éléments qui légitiment ses actes durant le jeu. Le meneur prendra soin de s'assurer que l'interprétation du joueur est conforme au profil psychologique de son personnage.

LES MOTIVATIONS DU PERSONNAGE

La principale chose à éclaircir ici concerne les faits qui ont poussé le personnage à rejoindre l'Ekonomat. Les causes peuvent être multiples et plus ou moins profondes : de l'explorateur impatient de s'enrichir au marchand ruiné et désireux de se venger, tout est possible ! Ensuite, il faudra déterminer dans quelles circonstances le personnage s'est vu intégrer dans l'organisation : le personnage avait-il réellement connaissance des activités de l'Ekonomat, a-t-il menti sur ses motivations réelles, etc. ? Finalement, il sera bon de déterminer l'évolution du personnage au sein de l'organisation : a-t-il connu des difficultés ou au contraire été récompensé pour son mérite, a-t-il toujours été en accord avec les préceptes de l'Ekonomat, a-t-il tenté, suite à une « illumination », de changer d'orientation, etc. ?

Il n'est pas réellement important de connaître tous les détails, mais simplement de le différencier des autres membres de l'Ekonomat en caractérisant sa personnalité.

MENTALITÉ ET TRAITS DE CARACTÈRE

En complément des motivations du personnage viennent ses traits de caractères qui parachèvent son identité. Ils représentent les éléments qui, consciemment ou non, devraient ressurgir dans les actions que le personnage entreprendra ainsi que dans les propos qu'il tiendra.

Les questions suivantes devraient permettre de cerner ces facettes du personnage, en aidant à en dresser un portrait.

Ce qu'il pense des possessions matérielles : jouent-elles un rôle clef dans la vie quotidienne du personnage, les dénigre-t-il, serait-il capable de se contenter du strict minimum ? L'argent en général constitue-t-il une fin en soi ou au contraire un élément néfaste au développement personnel ?

Ce qu'il pense de la technologie : est-elle un moyen ou un aboutissement, un élément indispensable ou une dérive de la science ? Quelle serait l'action du personnage s'il venait à découvrir un procédé technologique novateur, mais aux applications encore incertaines pouvant se révéler aussi néfastes que bénéfiques pour le genre humain ?

Ce qu'il pense de l'existence : peut-elle être sacrifiée sur l'autel de la morale, du vice ou d'une cause quelconque ? La réussite d'une mission ou l'accession à un élément susceptible de déclencher une prise de conscience de l'ensemble de la population sauraient-elle justifier une extermination massive ?

EN TERMES TECHNIQUES

Une fois le personnage généré, il faut déterminer ses spécificités et les caractériser en termes de jeu. Conformément au chapitre correspondant du Livre des Règles (p.36), le membre de l'Ekonomat dispose à sa création de 18D à répartir entre ses attributs, ainsi que de 7D à investir dans des compétences. Seuls les Avantages et Désavantages sont soumis aux règles exposées ici. Notez que les membres de l'Ekonomat ont également accès à des compétences et pouvoirs particuliers, développés dans la section suivante.



PARTICULARITÉS FIXÉES

Pour légitimer son appartenance à une organisation telle que l'Ekonomat, le joueur se doit d'acheter l'Avantage Contact (1D), ce qui traduit la possibilité de prendre contact avec un ou plusieurs autres membres de l'Ekonomat. Le meneur de jeu pourra moduler cet avantage en définissant les caractéristiques et l'influence du ou des contacts du joueur. Si l'historique du personnage le justifie, il pourra même ne pas lui imposer cet atout. Ce sera par exemple le cas pour un personnage ayant quitté les rangs de l'Ekonomat.

De même, le joueur sera en contrepartie contraint de choisir l'un des Désavantages suivants : Discipline (1D), Protégé (1D) ou Tendance obsessionnelle (1D). Notez que ces Désavantages sont tout naturellement destinés respectivement aux explorateurs, toujours soucieux de se préparer à tous types de situations, aux mercenaires, pouvant avoir des attaches familiales sur Néo-Knox, et aux espions, constamment sur leurs gardes. Ils peuvent également s'appliquer aux autres profils professionnels liés à l'Ekonomat, tels que les collecteurs financiers, les économistes ou les agents informateurs, mais il est évident que ces spécificités techniques n'auront de véritable intérêt que pour les carrières les plus « actives », vers lesquelles se tourneront logiquement les joueurs.

Dans tous les cas, rappelez-vous qu'il ne s'agit que de suggestions et qu'ici encore, le meneur de jeu avisé est encouragé à les adapter pour qu'elles s'inscrivent au mieux dans l'histoire du joueur.

PARTICULARITÉS FACULTATIVES

En dehors de ces deux Avantages/Désavantages imposés par le statut de membre de l'Ekonomat, le joueur est libre d'en acheter d'autres en vue de peaufiner encore plus son personnage. De tels achats s'effectuent selon les règles classiques, on se référera donc pour cela au Guide du Meneur (p.26 et suivantes).

Les membres de l'Ekonomat, quel que soit leur poste, ont eu maintes fois l'occasion de se trouver dans des situations susceptibles de générer l'un des Avantages ou Désavantages décrits dans le Guide du Meneur. Le meneur de jeu aura donc tout intérêt à exploiter

autant que faire se peut l'historique du personnage. Ainsi, une personnalité corporatiste auquel notre joueur espion aura subtilisé un précieux document constituera un parfait Ennemi. Dans le même ordre d'idées, il ne serait pas étonnant que notre joueur-explorateur, à force de périples spatiaux, n'ait pas développé un certain Sens de l'espace.

N'oubliez pas que les Avantages et Désavantages ne sont pas exclusivement destinés à renforcer ou amoindrir un personnage, ils sont surtout là pour lui donner plus de profondeur et devraient toujours s'inscrire logiquement dans son background, liés à un élément de son passé ou à une formation, un parcours particulier – ce qui aura également pour effet d'en faciliter l'interprétation par le joueur.

NOUVEAUX AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES

Non contents d'avoir accès à tous les Avantages et Désavantages communs aux autres personnages, les membres de l'Ekonomat se voient également réserver certaines nouvelles particularités. Ces nouveaux Avantages et Désavantages sont gérés comme les autres. Nous vous encourageons donc, là encore, à vous reporter au Guide du Meneur (p.26) pour plus de précisions.

Avantages

Méfiant (2D) – le personnage a appris à se montrer particulièrement méfiant envers les gens qu'il a l'occasion de rencontrer, mais aussi à l'égard des renseignements que ceux-ci lui fournissent. Il bénéficie en ce sens d'un bonus de +1D à tous ses jets de Perception visant à démasquer un mensonge ou une tromperie. Ce bonus peut être de +2D si le joueur a déjà eu affaire au personnage qui tente de le duper.

Rémunération (2D) – le personnage bénéficie de versements sur un compte de l'Ekonomat. Le montant des versements est laissé à la discrétion du meneur de jeu, mais ne devrait cependant pas excéder les 500 kublars par mois standard. Il va sans dire que l'Ekonomat ne saurait continuer à entretenir un membre ne lui rapportant pas un bénéfice substantiel. Le meneur est donc en mesure de

retirer cet Avantage au joueur s'il estime que ce dernier ne participe pas explicitement à l'enrichissement, même indirect, de l'Ekonomat.

Sympathie apparente (1D) – fort de la complicité et de l'empathie naturelle qu'inspire le personnage aux individus qui le côtoient, ce dernier se fait fort de délier les langues les plus rétives autour d'un bon verre de Ouiskey. Adoptant le point de vue de sa victime, le joueur l'amène de fil en aiguille, au cours d'une banale conversation, à aborder des sujets dont elle ne s'ouvre normalement qu'à des personnes qui lui sont très proches : la gestion douteuse du magasin où elle travaille, les ambitions de sa firme, etc. En terme de jeu, la difficulté des jets d'Investigation et Persuasion du joueur se voient réduits de 5 lorsqu'il se trouve dans ce type de situation.

Désavantages

Appât du gain (2D) – même si le personnage ne fait pas de l'argent une quête absolue, il présente pour lui un intérêt certain. Dans une situation où le joueur peut être en mesure de gagner une somme d'argent au moins égale à 1 000 fois son niveau d'Amarax, il doit effectuer un jet de Volonté pour ne pas céder à la tentation de tenter sa chance, et ce quels que soient les dangers ou les circonstances. La difficulté du jet est de 15

plus 5 par tranche de 1 000 kublars au-dessus de ce seuil.

Avare (2D) – le personnage se trouve être particulièrement attaché à ses possessions, de quelque nature qu'elles soient. Les autres joueurs devront généralement procéder à des négociations afin d'obtenir de lui une somme d'argent ou toute autre aide matérielle. Assurez-vous que ce Désavantage est en accord avec les priorités que le joueur s'est choisi : il ne saurait être convenablement interprété si le personnage a, par exemple, placé le Groupe en première position et Soi en dernière.

Surveillé (1D à 3D) – qu'il s'agisse d'une nouvelle recrue au sein de l'Ekonomat ou d'un personnage ayant par le passé agit à l'encontre des intérêts de l'organisation, le joueur est sous étroite surveillance. A 1D, l'Ekonomat se contente de connaître les déplacements du joueur et ses principales actions. A 3D, il est constamment épié : espions, micros, caméras, etc. A un degré élevé, ce Désavantage peut se révéler particulièrement difficile à gérer, aussi bien pour le joueur que pour le meneur – il est donc recommandé aux meneurs d'être particulièrement vigilants lors de l'attribution de ce Désavantage, qui risque d'exposer le personnage et le groupe à des poursuites, des filatures et des enjeux des plus délicats à gérer.

Portrait d'un personnage

La caractérisation du psychisme du personnage peut, à l'initiative du meneur, être particulièrement précise en plaçant le personnage dans différentes situations et en demandant par exemple au joueur « ce que ferait son personnage si... »

Que ferait le personnage...

- s'il était victime d'une injustice ?*
- s'il découvrirait une importante quantité de kublars ?*
- s'il était contraint de choisir entre un bien matériel et un être vivant ?*
- si la réussite d'une entreprise de groupe nécessitait de taire une importante découverte ?*
- si un de ses supérieurs directs lui donnait un ordre contraire à ses propres principes ?*

Il est également possible de transposer cette méthode dans le domaine du rêve en autorisant au personnage une analyse de situations inconcevables dans la réalité. Il peut alors exprimer toute sa profondeur sans se soucier des contraintes physiques, et faciliter d'autant l'analyse de la réponse en termes psychosomatiques. L'essentiel, pour de tels personnages, est de bien cerner les rapports à l'argent, à la possession matérielle, à l'autorité, à la hiérarchie et à la « valeur » de la vie, comparée à celle du kublar-roi...



COMPÉTENCES & POUVOIRS

*« Je respecte les hommes de valeur...
surtout lorsque celle-ci s'exprime en
dizaines de milliers de kublars. »*

— Renth, maître-fiducier

Qu'ils soient explorateurs, espions ou mercenaires, les membres de l'Ekonomat sont fréquemment confrontés à des situations pour le moins tendues... Pour y faire face, ils ont su développer, soit par les entraînements dispensés au sein de l'organisation, soit par des expériences personnelles, des aptitudes et des qualités particulières qui leur permettent de se sortir de bien des mauvais pas.

SPÉCIFICITÉ DES COMPÉTENCES

Les compétences qui sont exposées ici s'ajoutent à celles déjà présentées dans le chapitre correspondant du Livre de Règles, mais elles sont plus spécifiquement rattachées aux membres de l'Ekonomat. Elles obéissent aux mêmes principes, pour leur acquisition ou leur développement, que toutes les autres compétences (voir le Livre de Règles, p. 46).

Cependant, un meneur de jeu avisé pourra attribuer une ou plusieurs de ces compétences à un personnage extérieur à l'Ekonomat dans la mesure où l'historique de ce dernier témoigne d'un élément susceptible de lui avoir donné accès à la compétence demandée. Toutefois, afin de conserver les spécificités de chaque joueur et maintenir l'équilibre entre les différents types de personnages, il est déconseillé de démocratiser des compétences initialement spécifiques à une classe particulière, comme c'est ici le cas.

COMPÉTENCES D'AGILITÉ

Infiltration

Temps requis : 1 round minimum

Spécialisations : système de détection (mouvement, chaleur, etc.), milieux (égouts, conduits d'aération, toits)

« Les secrets les mieux gardés sont forcément les plus rentables », tel est le raisonnement que tiennent les membres de l'Ekonomat. Il est donc tout à fait naturel que leurs membres actifs, et plus particulièrement leurs espions, subissent un entraînement particulier pour acquérir les méthodes permettant de contourner les systèmes de sécurité et protections physiques. Tous les systèmes de détection – des faisceaux lasers aux capteurs de mouvements, en passant par les calorimètres –, mais aussi et surtout leurs failles, leur sont exposés dans leurs moindres détails pour faire d'eux de parfaits invisibles.

En termes de jeu, un joueur peut, en utilisant cette compétence, contourner un système de détection qu'il aura préalablement identifié (il sera impossible à un joueur d'échapper à un capteur s'il ne l'a pas d'abord localisé avec une compétence de type Perception ou assimilée). Il existe une variété quasi-infinie de capteurs, plus ou moins complexes, plus ou moins efficaces. Le seuil de réussite du jet de difficulté est donc laissé au meneur de jeu.

On notera cependant que la majorité des capteurs standard peuvent se contourner avec un jet contre une difficulté moyenne (15) à difficile (20).

COMPÉTENCES DE PERCEPTION

Camouflage

Temps requis : 1 round minimum

Spécialisations : milieux divers (end urbain, aquatique, forestier, etc.)

En plus d'être un facteur d'efficacité dans la conquête des kublars, passer inaperçu est aussi une question de survie pour les membres de l'Ekonomat – et plus particulièrement leurs espions et explorateurs. Dans cette optique, certains sont devenus de véritables maîtres de la discrétion et du déguisement, et plus encore du camouflage en général. Cette compétence permet à celui qui l'utilise de se fondre dans un milieu ou une population.

De base, le jet est de difficulté moyenne (15). Cette difficulté se voit majorée de +5 si le personnage qui souhaite utiliser cette compétence ne dispose pas du matériel

nécessaire (habits de déguisements, peintures de camouflage, etc.), et de +5 encore s'il n'a pas connaissance des habitudes de la population ou du milieu dans lequel il souhaite se fondre. En cas de réussite, tous les jets adverses visant à le démasquer voient leur difficulté augmentée de +10.

Dol

Temps requis : 1 round minimum
Spécialisation : aucune

Dans le cadre des relations entre personnages, l'utilisateur de cette compétence est en mesure d'effectuer des manœuvres dolosives, c'est-à-dire destinées à tromper une ou plusieurs personnes dans le but de leur faire prendre un engagement qu'elles n'auraient sinon pas pris.

Pour déterminer la difficulté du jet, le meneur prendra soin d'observer les intérêts du personnage concerné. A titre indicatif, le joueur pourra par exemple inciter un commerçant à signer un contrat pouvant mettre en péril sa boutique, avec un jet réussi de difficulté difficile (20). Le meneur veillera également à ce que l'utilisation de cette compétence s'inscrive bien dans les préceptes du code d'honneur que le joueur s'est choisi. Dans le cas contraire, le meneur ne manquera pas de procéder à l'attribution de points de Nécoréve...

COMPÉTENCES DE SAVOIR

Commerce (comptabilité)

Temps requis : 10 minutes minimum par page de compte
Spécialisation : aucune

Comment traiter des affaires budgétaires sans faire appel à la comptabilité ? L'Ekonomat a résolu ce problème en inculquant à toutes ses recrues des notions de comptabilité. Qui sait si même un mercenaire ne sera pas un jour amené à les utiliser ? En ayant recours à cette compétence, le personnage est capable de rédiger, mais aussi de déchiffrer des feuilles de compte. Il sera donc en mesure de repérer les faux au premier coup d'oeil, de relever tout élément pouvant découler d'une fraude fiscale ou d'une gestion douteuse, etc.



La difficulté du jet dépend essentiellement du volume de données à traiter, exprimé en holo-pages 3D. De base, cette difficulté est de 5 par page par tranche de 10 minutes. Le joueur pourra décider de passer plus de temps sur les comptes et réduira ainsi la difficulté proportionnellement au temps consacré. Par exemple, si le joueur analyse trois pages de comptes en consacrant 15 minutes par page, la difficulté est de 10 ($3 \times 5 \times 10/15$), tandis qu'elle serait de 15 (3×5) s'il ne passait que 10 minutes par page.

Analyse stochastique

Temps requis : 1 heure par éventualité envisagée
Spécialisation : aucune

L'impondérable fait partie du quotidien. C'est un fait avéré, et en particulier dans le domaine des affaires et des transactions financières. Rodés aux circonstances où l'imprévisible joue un rôle prépondérant, les membres de l'Ekonomat sont capables de prendre en compte ces facteurs aléatoires dans leurs analyses et leurs prévisions.

Evaluation

Temps requis : 1 round
Spécialisations : objets personnels, substances organiques, planètes...

Pour un personnage dont les intérêts sont, de près ou de loin, toujours liés à l'argent, l'évaluation pécuniaire des choses et des gens est une véritable seconde nature. Avec cette compétence, le joueur est capable d'évaluer, avec une marge d'erreur de 10 %, la valeur en kublars d'un élément matériel.

La difficulté du jet est facile (10) si le joueur a déjà eu à esimer ce type d'objet, et peut aller jusqu'à très difficile (25), face à un matériau exotique.



C a coule de source...

De par le lien spécifique qui unit l'Ekonomat au liquide de vie, tous les agents de la faction possèdent au minimum un talent qui leur permet de la dénicher. Perdu dans un désert, même le dernier des ouvriers saura capter l'humidité qui, au petit matin, se dépose à la surface des roches. Mais là ne s'arrêtent pas leurs compétences et les grands espions initiés savent faire passer, en un instant, n'importe quelle masse liquide par l'un ou

l'autre de ses états : solide, liquide, gazeux. Il semblerait même que certains maîtrisent la sublimation - passage du solide au gazeux et vice versa - avec toutes les conséquences que l'on peut imaginer. Sans parler de ceux qui disposent des techniques de déshydratation instantanée...



De fait, confrontés à une situation où plusieurs éventualités sont envisagées, certains membres de l'Ekonomat sont capables, en réussissant un jet de cette compétence (jet dont le seuil de difficulté, croissant avec la complexité de l'action envisagée, est laissé à la discrétion du meneur de jeu), d'apprécier en pourcentages les chances de réussite de chaque éventualité.

Erudition (vocabulaire financier)

Temps requis : 1 round minimum
Spécialisations : aucune

Tout bon agent de l'Ekonomat se doit d'être informé de l'état du marché financier de l'endroit où il se trouve, de façon à pouvoir repérer toute opération pouvant s'avérer profitable à l'organisation. A l'issue d'une formation de courte durée, « dividendes », « crédits » et autres « plus-values » n'ont plus de secret pour les recrues.

Cette compétence permet donc à une personne de suivre ou d'alimenter une discussion ou article à caractère financier : il

lui est ainsi possible, par exemple, de valider ou infirmer des rumeurs boursières en jugeant de leur bien-fondé. Un jet n'est demandé que si l'implication du personnage n'est pas totale : un joueur prenant une conversation en cours ou analysant un fragment de rapport financier en sont des exemples. La difficulté est alors laissée à l'initiative du meneur qui s'en référera au bon sens pour déterminer les éléments que le joueur peut « deviner » et ceux qu'il peut déduire.

COMPÉTENCES DE VIGUEUR

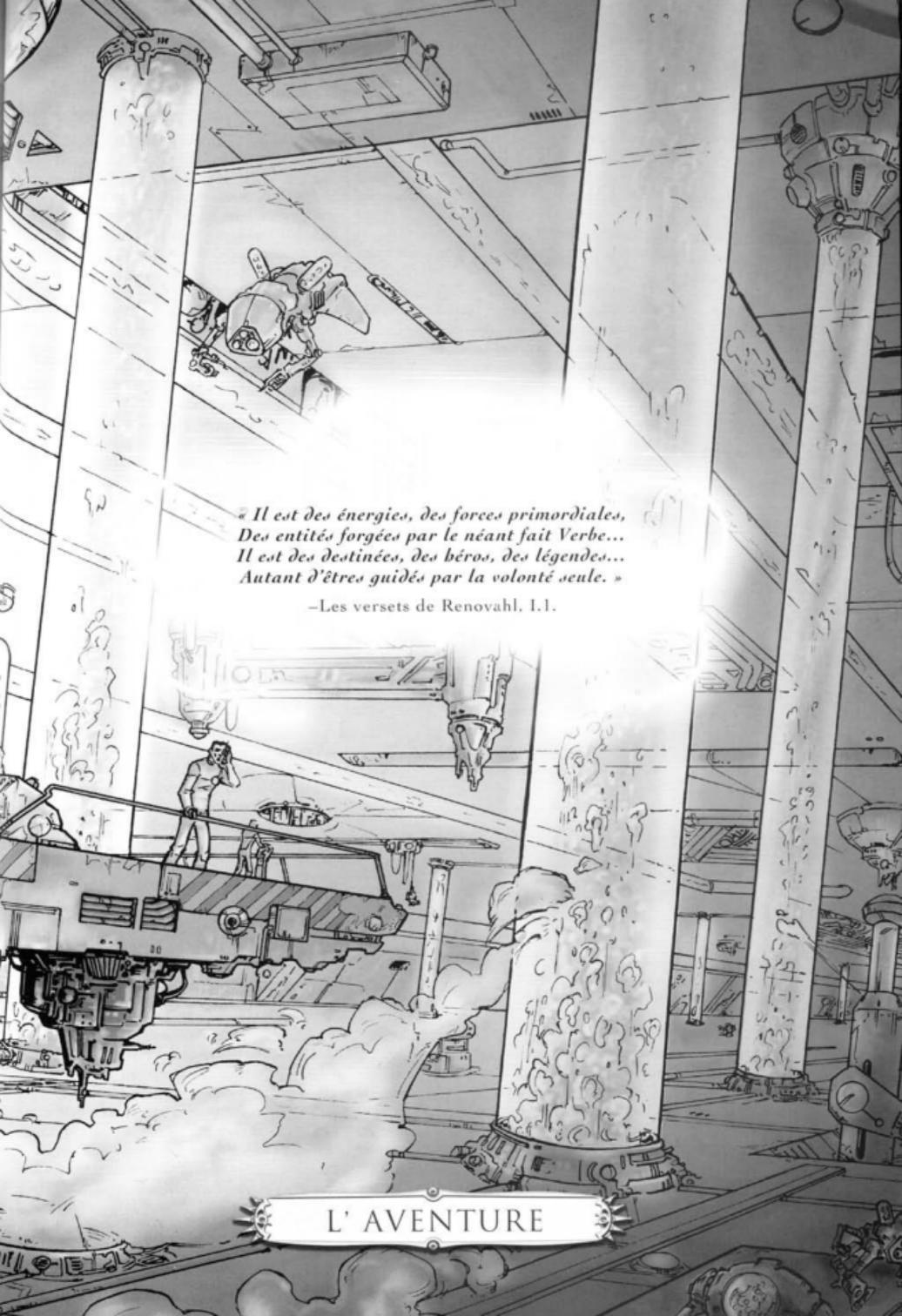
Résistance à la torture

Temps requis : 1 round minimum
Spécialisation : mentale, physiologique, psychologique

Si les membres de l'Ekonomat sont généralement assez habiles pour mener à bien leurs missions, qu'elles soient d'infiltration ou d'espionnage, les échecs sont de plus en plus rares. Dans de telles circonstances, la pérennité de l'organisation est une priorité - jamais les secrets de l'Ekonomat, son omniprésence, ou tout autre renseignement ne doivent être divulgués. C'est pourquoi les participants actifs susceptibles de se retrouver dans de telles situations subissent une préparation spécifique.

En termes de jeu, le joueur utilisant cette compétence est en mesure de ne pas passer aux aveux lors d'un interrogatoire musclé (il pourra de ce fait se passer d'un jet de Volonté habituellement utilisé dans ce genre de cas). Pour des sévices d'ordre physique, la difficulté du jet est proportionnelle au niveau de blessure infligé au joueur dans un facteur de 5 (sonné = 5, blessé I = 10, etc.). Dans le cas de pressions psychologiques, la difficulté est laissée à la discrétion du meneur qui se basera sur le code d'honneur du joueur, ses intérêts et tout autre critère susceptible d'intervenir.

Par exemple, le jet sera très difficile (25) pour un Skatawah dont on menace de détruire la planète d'origine à laquelle il est particulièrement attaché.



*« Il est des énergies, des forces primordiales,
Des entités forgées par le néant fait Verbe...
Il est des destinées, des héros, des légendes...
Autant d'êtres guidés par la volonté seule. »*

—Les versets de Renovahl. I.1.

L' AVENTURE



LA PESTE SOIT DE L'AVARICE...

LADY MARLANAH

C'est un haut dignitaire de l'Ekonomat qui gère tous les aspects économiques et financiers de nombreuses planètes industrielles. C'est une personne glaciale, autoritaire et supérieurement intelligente. Enfant, elle a contracté une maladie inconnue qui l'a horriblement fait souffrir pendant des années. Sous l'effet de ce mal étrange et d'un long traitement à base de drogues puissantes, Lady Marlanah a développé des capacités mentales extra-humaines. Par la suite, elle a travaillé ses formidables aptitudes, si bien qu'elle est devenue aussi efficace qu'un mentrek ! Cet entraînement un peu spécial a fait d'elle un individu supra-douée sur le plan de l'intellect, mais absolument incapable de gérer émotionnellement le surcroît d'informations neuro-sensorielles qui transitent par son cortex. Autrement dit, elle est folle à lier. Elle présentait déjà toutes ces caractéristiques lorsqu'elle est entrée au service de l'Ekonomat, mais comme elle a toujours fait montre d'une redoutable compétence commerciale, elle a rapidement grimpé les échelons. Ses troubles se traduisent par des crises de démence paranoïaque où elle rentre dans des rages folles. Mais dès les premier symptômes, elle s'esquive, si bien que personne n'a jamais soupçonné la gravité de son état.

D'apparence, Lady Marlanah est très stricte. Très grande, le visage pâle et émacié, une tête légèrement disproportionnée, des yeux proéminents, elle ne porte que de longues robes noires... Elle s'exprime toujours d'un ton sec qui ne semble guère laisser de place à la discussion.

Ses remarquables prouesses économique-financières lui ont naturellement ouvert les portes du cercle très fermé et très secret des Kublariens. Elle traque la moindre apparition d'un kubljar original, afin de le récupérer pour le compte de la secte. Le seul problème est qu'elle ne peut s'empêcher d'en conserver quelques-uns qu'elle cache soigneusement. Régulièrement, elle s'isole et sort de sa cachette la cassette contenant les 327 kublars originaux

qu'elle a pu détourner. Elle les cajole, leur donne des prénomms et leur parle comme à des enfants. Ces petites séances contribuent grandement à son équilibre. Elle en sort plus calme, plus détendue et plus efficace dans son travail. Récemment, son état s'est pourtant très sérieusement aggravé.

On lui a volé sa cassette...

LA FLÈCHE

C'est un espion de la chambre Scientifique de l'Ekonomat. Il a rempli de nombreuses missions et tous ses supérieurs vantent ses mérites. C'est un professionnel aguerri, toujours maître de lui-même et particulièrement doué pour improviser et tirer le meilleur parti de toutes les situations.

Parallèlement, il est également à la solde de la secte des Kublariens, à laquelle il rend de menus services. Les dignitaires de la secte se sont rendu compte que Lady Marlanah leur cachait quelque chose. Ils ont donc demandé à La Flèche d'enquêter. Celui-ci s'est alors fait passer pour un nouveau garde du corps spécifiquement attaché à la personne de Lady Marlanah. Au bout du compte, il a découvert la cassette et s'est enfui avec...

LES PERSONNAGES

Le groupe de personnages chargés de retrouver la cassette devra être relativement hétérogène, pour pouvoir faire face à toutes les situations - enquêtes et combats. Pour simplifier les choses, il peut être préférable qu'ils se connaissent déjà et qu'ils soient relativement aguerries, ce qui explique qu'une personne comme Lady Marlanah fasse appel à eux.

LEVER DE RIDEAU

ACTE I - BAGGDATHI

Décor - L'Amahdis d'aujourd'hui, capitale de la planète Baggdathi, n'a plus rien à voir avec l'Amahdis d'antan. Sa magnifique architecture, autrefois symbole de luxe et de joie de vivre, se délabre et est devenue oppressante. Celle qui était avant une cité dédiée au luxe et à l'amusement est désormais un territoire abandonné par ses dirigeants à la rapacité des charognards de l'univers.

SCÈNE PREMIÈRE - LES JOUEURS.
LADY MARLANAH

Les joueurs ont été contactés par une de leurs connaissances. Cette personne, parfaitement informée de leur manque chronique d'argent, a décidé de les mettre en relation avec une « grande dame ». Celle-ci a besoin d'un groupe de personnes motivées et compétentes pour mener à bien une mission dont elle n'a rien voulu dire. Un rendez-vous a donc été pris, dans un bar d'Amahdis.

Un homme de grande taille et solidement bâti se présentera à leur table et vérifiera leurs identités. Ceci fait, il s'écartera et Lady Marlanah fera son apparition. N'étant pas à l'aise dans ce genre d'endroit, elle sera encore plus froide et directe que d'habitude. Dans la mesure du possible, ceci devrait être un monologue, Lady Marlanah prenant très mal le fait d'être interrompue.

Elle prendra toujours l'initiative de la discussion et ignorera tout sujet de conversation qu'elle n'a pas elle-même lancé. Après avoir jeté un regard dédaigneux à la chaise amenée par l'un de ses gardes du corps, Lady Marlanah exposera au joueurs les raisons de cette entrevue. Elle leur confie la mission de retrouver une cassette, son contenu, ainsi que son voleur.

A la fin de l'entretien, les joueurs devraient disposer des informations suivantes : la description de La Flèche, y compris sa fiche cybernétique, une description de la cassette – un boîtier en netranekkon argent de la taille d'une boîte à chaussures – et un code de vidéo-com interstellaire, pour la tenir au courant de l'avancement de leurs recherches. Si les joueurs n'appellent pas régulièrement, c'est elle qui le fera. Elle ne révélera toutefois rien concernant le contenu de la cassette.

Elle leur fournira également un petit boîtier électronique permettant de localiser un traceur d'une portée de plusieurs milliers de kilomètres. Elle expliquera aux joueurs que le traceur est à l'intérieur de la cassette et qu'il leur permettra de la suivre à la trace lorsqu'ils auront localisé la planète où se trouve le voleur.

En fait, c'est l'un des klublars originels qui abrite le traceur.

Avec quelques jets de Perception réussis ou avec l'utilisation du premier pouvoir des Skatawah, les joueurs pourront en apprendre un peu plus sur le caractère de leur étonnante commanditaire.

Notamment, ils pourront comprendre que Lady Marlanah tient plus que tout à cette cassette et à son contenu. Cela incitera sans doute les joueurs à demander du matériel pour effectuer leur enquête, un vaisseau spatial ou une solide augmentation de leur prime. La somme est à fixer en fonction de l'état des richesses des personnages, mais il leur faudra àrement négocier, car Marlanah n'est pas d'un naturel généreux. Elle finira par céder, car elle tient plus que tout à retrouver sa cassette, mais prenez soin de profiter de cette scène pour offrir à vos joueurs une première discussion passionnée.

De toute façon, Lady Marlanah n'a pas l'intention d'honorer son contrat. Dès qu'elle aura récupéré son bien et mis la main sur le voleur, elle supprimera toutes les preuves et tous les témoins pour étouffer l'affaire et protéger « ses petits ».



SCÈNE DEUXIÈME - LES JOUEURS

Les relevés fournis par le traceur désignent l'astroport comme le dernier lieu fréquenté par La Flèche sur cette planète. Le dernier signal émis remonte à deux heures. Depuis, plus rien. Et pour cause : La Flèche a quitté Bagdathi pour Terra 4586, située à deux jours de voyage spatial. La principale difficulté pour les joueurs va donc être de découvrir la destination de La Flèche.

Pour cela, plusieurs possibilités s'offrent aux joueurs.

Premièrement, les personnages peuvent effectuer une recherche des départs d'astronavettes ayant quitté la planète depuis le moment où le traceur a cessé d'émettre. Il y a eu trois départs : Planète-Hôpital, Bunny-Chingel et enfin Terra 4586. En réussissant un jet en Connaissance de la Rue (10) ou en Astrographie (15), les joueurs devraient avoir vent de la réputation de Terra 4586 au regard de la pègre. Cette situation a grandement favorisé le développement d'économies parallèles : vol, reeel et autres trafics.

En particulier, c'est sur Terra 4586 que l'on trouve les meilleurs charmeurs de

serrures de cette galaxie. Un adepte du Veritas utilisant son premier pouvoir tout en étudiant les données astrographiques de ces trois planètes arrivera rapidement à la même conclusion.

L'autre possibilité s'offrant aux joueurs est de répertorier les voyageurs disposant d'un matériel cybernétique similaire à celui de La Flèche. En effet, les passagers sont systématiquement scannés avant de pouvoir embarquer. Pour obtenir ces informations, il suffit de pirater les bases de données voyageurs de l'astroport. Il s'agit d'une tâche difficile (20) en Informatique. Des joueurs inventifs peuvent faire diminuer ce seuil en se connectant depuis l'intérieur de locaux administratifs de l'astroport ou en obtenant certains codes d'accès – par la ruse ou en soudoyant un employé.

Les joueurs pourront apprendre qu'aujourd'hui, une seule personne portant à la fois un bras gauche cybernétique et un cyberspectacle, a quitté l'astroport. Cette personne s'est envolée pour Terra 4586...

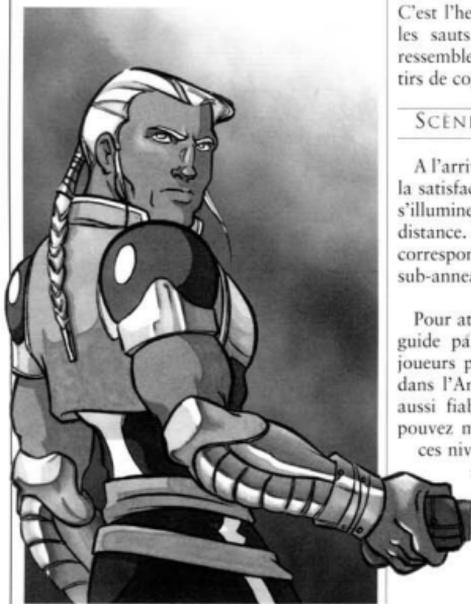
ACTE II - TERRA 4586

Décor – L'Anneau vert d'une endocytie. C'est l'heure d'affluence sur Suicide Allée et les sauts de désespérés se suivent et se ressemblent, sous les vivats de la foule et les tirs de cogans...

SCÈNE PREMIÈRE - LES JOUEURS

À l'arrivée sur la planète, les joueurs auront la satisfaction de voir l'écran de leur traceur s'illuminer, leur indiquant un cap et une distance. La mauvaise nouvelle, c'est que cela correspond aux niveaux les plus reculés du sub-anneau.

Pour atteindre ces niveaux, le recours à un guide paraît nécessaire. Heureusement, les joueurs pourront en trouver un à bon prix dans l'Anneau rouge. Ce guide pourra être aussi fiable que vous le souhaitez et vous pouvez même organiser une petite visite de ces niveaux obscurs pour vos joueurs s'ils n'y sont encore jamais passés – rencontre de familles de mutants, descentes de Bossus, parties de chasses organisées par des Aristos, etc.



Le plan de La Flèche

Après avoir dérobé la cassette, il a décidé de quitter rapidement la planète pour ramener les kublars originaux aux Kublariens. Pour cela, il lui faut rejoindre l'un des repères situé sur Dreer. Bien que membre de la secte, Lady Marlanah ignore l'existence de cette cache particulière. La Flèche soupçonne la cassette de contenir un traceur et, pour éviter d'être suivi à la trace, il choisit de faire un crochet par Terra 4586. Cette solution est risquée, puisqu'il peut être facilement repéré, mais il a pour instruction de ne pas attirer l'attention sur la secte ou l'Ekonomat. Il doit agir seul et ne compter que sur lui-même. Sur Terra 4586, il escompte trouver un charmeur de serrure capable d'ouvrir la cassette, puis se débarrasser du traceur et attendre ses nouvelles instructions.

SCÈNE DEUXIÈME - LES JOUEURS.
LA FLÈCHE. MALÈRE.
UNE TROUPE DE MUTANTS

Au fur et à mesure que les joueurs approcheront de leur destination, leur guide deviendra de plus en plus nerveux. Interrogé à ce sujet, il répondra que c'est parce qu'ils arrivent sur le territoire de Malère, un seigneur du crime local. Il porte un masque grimaçant et règne sur une troupe de mutants dissimulant leurs traits déformés derrière des masques personnifiant la peur, la haine, la tristesse. Aux abords du repaire de Malère, leur guide refusera d'aller plus loin. Il fournira quelques informations pour s'y rendre et en repartir, mais refusera catégoriquement de suivre les joueurs, même contre une forte somme.

La suite des événements dépendra largement de la manière dont les joueurs vont aborder la situation. Une attaque en force se révélera un suicide pur et simple. Même sous-armés, les mutants sont près d'une cinquantaine, sans compter La Flèche et Malère.

Une infiltration est envisageable. Cette solution aura sans doute les faveurs des adeptes du Fuga. Il faudra pour cela éliminer quelques gardes pour s'approcher de la salle principale où siège Malère et toute sa troupe. Mais le plus simple est encore la solution pacifique : aller voir l'une des sentinelles et demander audience auprès de Malère.

Quand les joueurs arrivent, ils voient Malère debout sur une estrade. Il discute

avec La Flèche debout en contrebas. Sur une table, un mutant est occupé à ouvrir la cassette à l'aide de quelques outils. Il pousse un cri de joie devant le couvercle qui s'ouvre et le spectacle des kublars qui s'offrent à lui. A partir de là tout s'enchaîne très vite. Malère porte immédiatement la main à son Viper-Pistol tout en dévoilant un large sourire. De son côté, La Flèche actionne le détonateur radio dissimulé dans son cyberbras, déclenchant les explosifs qu'il a disséminés un peu partout à son arrivée. De fait, La Flèche se doutait que le contenu de la cassette ne manquerait pas d'aiguiser la convoitise de Malère. Il avait donc prévu un plan de fuite. Il s'ensuit un chaos et une panique indescriptibles : explosions, fumée, flammes et des masques grimaçants courant en tous sens. Dans la confusion, La Flèche récupérera les kublars et disparaîtra. Les joueurs ne pourront rien faire car ils seront trop occupés à se défendre contre les mutants et Malère.

A l'issue du combat, La Flèche aura pris de l'avance sur les joueurs et aura quitté la planète avant d'être rejoint. En se renseignant sur les derniers décollages, les joueurs apprendront qu'une navette de l'Ekonomat a décollé en urgence à destination de Dreer.

ACTE III - DREER

Décor - Une pluie noire et visqueuse s'abat sur des passants qui hâtent le pas tout en enfilant leurs masques respirateurs et leurs capuches acido-protectrices...





SCÈNE PREMIÈRE - LES JOUEURS.
LA FLÈCHE, LES KUBLARIENS

Sur Dreeer, le traceur reprend vie et indique l'endroit où se trouve La Flèche. Il s'agit d'un hangar situé dans une zone industrielle polluée et complètement à l'abandon.

Lorsqu'ils arrivent sur place, Lady Marlanah les appelle et leur demande un rapport. Elle leur donne l'ordre d'attaquer sans plus attendre pour récupérer ses 327 kublars originaux. Elle précise également qu'elle veut le voleur vivant pour le châtier elle-même. Elle leur promet même de doubler leur récompense. Cette soudaine générosité devrait intriguer les joueurs.

L'assaut du hangar ne devrait pas poser trop de difficulté aux joueurs dans la mesure où La Flèche, qui ne s'attend pas à leur visite, n'est accompagné que de deux membres de la secte. La Flèche privilégiera l'esquive et la dissimulation. Lorsque ses deux acolytes auront été mis hors d'état de nuire, il s'enfuira. Il s'ensuivra une course poursuite sur les conduites aériennes et les passerelles métalliques qui grouillent dans la zone friche industrielle.

Au final, débrouillez-vous pour que les joueurs mettent la main sur La Flèche.

SCÈNE DEUXIÈME - LES JOUEURS.
LADY MARLANAH, LA FLÈCHE,
LES GARDES DE LADY MARLANAH

Peu après l'interception de La Flèche, Lady Marlanah débarque avec quelques gardes – le nombre est à fixer en fonction de vos joueurs. Elle exige alors de récupérer ses kublars et ordonne à La Flèche de les lui remettre sur le champ. Celui-ci se dirige alors vers une caisse, mais il est immédiatement entouré par les gardes. Il se saisit du sac rempli de kublars et le tend à Lady Marlanah. Alors qu'elle s'approche pour le prendre, La Flèche jette le sac en l'air et tire dessus avec un pistolet de défense dissimulé dans son cyber-bras – c'est un ajout très récent, ce qui explique le fait que cet appareillage ne figurait pas sur sa fiche signalétique. Il profite de la diversion pour se défaire des gardes et filer entre les caisses qui encombrant le hangar.

De son côté Lady Marlanah, voyant « ses petits » maltraités et éparpillés a une réaction étrange. Elle tombe à genoux en se tenant la tête à deux mains. Puis elle pousse un cri suraigu de plus en plus puissant. Ce cri cause une douleur intense à toutes les personnes présentes dans le hangar. Il s'agit d'une attaque Psionique occasionnant 3D de dommages, à laquelle on peut résister avec un jet de Volonté. Se boucher les oreilles ne sert à rien car il s'agit bel et bien d'une attaque psychique dont le cri n'est que la manifestation physique.

La Flèche profite de cette nouvelle diversion pour s'enfuir sans les kublars, après avoir déclenché le système d'autodestruction du repaire. Une voix féminine suave s'élève :

« Il ne reste que 5 secondes avant l'éradication totale de ce complexe. Je répète, 5 secondes avant l'éradication totale du complexe... »

Espérons que les joueurs prendront immédiatement leurs jambes à leur cou... Devant la menace imminente, tous le monde sort en vitesse, abandonnant le complexe à destruction imminente.

Seule reste Lady Marlanah, incapable de se résoudre à abandonner ses petits, agenouillée sur le sol, une grimace d'amour dément sur le visage.

Elle n'échappe pas à l'explosion...

DERNIER ACTE

Les joueurs se retrouvent sur Dreer. Leur employeur a été volatilisé et ils peuvent faire une croix sur leur prime. La Flèche s'est probablement échappé. Il pourra refaire quelques apparitions dans la vie des joueurs. Peut-être pourrait-il leur proposer un recrutement au sein de l'Ekonomat ? Après tout, ils ont fait preuve d'un talent suffisant pour le capturer.

Et La Flèche sait se montrer beau joueur.

En revanche, il n'en va pas de même avec Lady Marlanah si vous décidez qu'elle survit finalement, contre toute attente – un bouclier

psionique peut en effet le lui permettre. Une fois sortie du complexe dévasté, son état psychologique finit de se dégrader et elle nourrit une rancune hors du commun à l'égard des personnages. Au vu des nombreuses ressources dont elle dispose, et que sa paranoïa la pousse à dissimuler sur diverses planètes, on imagine sans mal qu'elle sera en mesure de préparer une vengeance terrifiante contre les personnages et les Kubliariens. Son profil lui permet de devenir un ennemi majeur, et surtout récurrent.

Vous savez, le genre de méchant qui meurt toujours de façon spectaculaire, mais qui revient quelques épisodes plus tard avec un nouveau plan machiavélique...

LES ACTEURS DU MENEUR DE JEU

Lady Marlanah

Caractéristiques & compétences :

Tout à 2D sauf Savoir 4D+2, Commerce 7D, Bureaucratie 6D, Perception 4D, Commandement 5D, Négocier 7D, Persuasion 6D, Psioniques 1D (pouvoirs latents)

Matériel :

Vidéo-com, pistolet de défense, champ de force personnel (+2D pour résister aux attaques).

La Flèche

Caractéristiques & compétences :

Tout à 3D sauf Agilité 4D, Armes à Feu 6D, Esquive 6D, Perception 4D, Discrétion 5D, Vigueur 3D+2

Matériel :

Veste blindée, Supra-Pistol, bras cybernétique avec lames dissimulées et prothèse oculaire avec vision ciblée.

Gardes de Lady Marlanah et des Kubliariens

Caractéristiques & compétences :

Tout à 2D sauf Agilité 3D+2, Armes à Feu 5D, Perception 3D, Vigueur 3D+2

Matériel :

Vidéo-Com, Supra-Pistols, vestes blindées et des cogans 45 dans l'acte III.

Malère

Caractéristiques & compétences :

Tout à 2D sauf Agilité 4D, Armes à Feu 5D, Esquive 5D, Bagarre 5D, Paléo-armes 5D, Perception 4D, Vigueur 3D, Connaissance de la rue 7D, Commandement 5D

Matériel :

Paléo-épée, Viper-Pistols.

Mutants de la troupe de Malère

Caractéristiques & compétences :

Tout à 2D sauf Agilité 3D, Armes à Feu 4D, Bagarre 4D, Corps à corps 4D, Paléo-armes 4D, Vigueur 3D

Matériel :

Divers et varié : haches, gourdins, supra-pistols (quelques-uns seulement).



FLOWER POWER

Ce scénario très mouvementé ne demande que le goût de l'aventure pour être joué. Il exploite le cadre du système Sorba-Kom décrit dans le présent ouvrage et met en scène un petit groupe de dissidents de l'Ekonomat que les joueurs devront démanteler au terme d'une histoire abracadabrante. Jouable indépendamment, ce scénario peut aussi s'intégrer dans une campagne, histoire de mettre les personnages à l'écart – et dans le pétrin – pendant quelques temps.

LE CHANT DES PALÉO-SIRÈNES

ROM-KORYEN

L'histoire commence dès que les personnages entrent en contact avec un baroudeur spatial répondant au nom de Rom-korYen. Ancien pilote de cargo mis prématurément à la retraite, son passe-temps consiste pour l'essentiel à capter une oreille attentive : il se laisse alors aller à des divagations sur la déliquescence de l'Empire, l'inégalité, l'absence de fraternité et autres valeurs paléo-morales généralement taxées d'archéo-passéistes.

Cette rencontre peut avoir lieu n'importe où, que ce soit dans le bar d'un spatio-port, celui de l'un des anneaux inférieurs d'une endocity, ou encore au détour d'un trafic d'informations ou de matériel illégal auquel se livraient les personnages.

Rom-korYen est un réservoir d'histoires sur des paradis utopiques, des rébellions et des causes à défendre au sein même de l'Empire. S'il adapte son discours en fonction de ses interlocuteurs, tous ces racontars conduisent les malheureux qui mordent à l'hameçon à la recherche de Bach-Talla, un planétoïde fictif du monde lointain de Sorba-Kom où, en guise d'utopie, on procède au remodelage de ces esprits naïfs et potentiellement séditeux, voire à leur extermination.

Cette action franchement vicieuse a valu à Rom-korYen et aux siens le doux surnom de paléo-sirènes.

LA CORDE SENSIBLE

Car Rom-korYen n'est pas un baroudeur, c'est un agent de l'Ekonomat : l'un des rouages d'un plan conçu pour tuer dans l'œuf toute action profondément subversive au cœur de l'Empire. Il y certainement une corde sensible à faire vibrer chez vos joueurs, que ce soit en fonction de leur passé, de leurs aspirations ou des voies qu'ils suivent. Adaptez le discours de Rom-korYen de façon à ce qu'ils décident de partir sur Bach-Talla. N'oubliez pas que le motif de leur expédition doit être idéologiquement ou matériellement illégal afin de donner un prétexte à leur exécution future.

QUELQUE CHOSE DE POURRI SUR SORBA-KOM

La délégation du StellComm sera probablement le premier interlocuteur des nouveaux arrivants et la maigreur de sa paperasserie comme sa nonchalance léthargique confirmeront, si besoin est, que Sorba-Kom sort un peu du cadre habituel. Toutefois, le microscopique maganat des Omni-Shakya est dans une effervescence pour le moins surprenante depuis quelques jours. Ce contraste est la conséquence directe d'un projet de nouveau jeu pour l'hypertélé mené de bout en bout par la famille du Brama-Radjah Prahlad Ahimsa depuis son palais-nénuphar de Varaha-Shadisa. Une cour de nobliaux occupant une caravane de vaisseaux de croisière est venue se perdre ici exprès pour l'événement, en voyage de luxe organisé par le circuit TetraTrek de Terra 546.

LA CROISSETTE DE NEOZEM

C'est donc dans une ambiance extraordinairement plus animée que celle à laquelle ils pouvaient s'attendre que les personnages vont débarquer dans le système de Sorba-Kom. Et bien entendu, les ennuis vont commencer dès leur arrivée !

Par de petits désagréments matériels tout d'abord : les taxes spatio-portuaires ont augmenté en flèche (il faut bien gérer tout ce trafic supplémentaire), il est quasiment impossible de trouver un technicien pour effectuer les réparations qui s'imposent sur le vaisseau (le voyage n'a peut-être pas été de tout repos), des nuées de nobles accompagnés de gardes brutaux papillonnent sur les nénuphar et les rares lieux narco-touristiques



proposés par TetraTrek, squattant au passage toutes les navettes de transport ainsi que la plupart des services qui pourraient intéresser les personnages.

Bien entendu, tout ceci n'est que passer. Une fois l'Astéro-Crash lancé et les premiers morts enregistrés, il ne faudra pas attendre bien longtemps (quelques heures en fait) pour que cette faune cossue reparte d'où elle est venue, allégée d'une pharaonique quantité de kublars. Au bout de quelques jours, il y a fort à parier que les autochtones ne sauront même plus s'il s'agissait d'une hallucination collective ou d'une villégiature expresse.

VOUS N'AURIEZ PAS CROISÉ UN AMI ?

Les personnages risquent d'être un brin dérotés par la situation. De plus, personne ne connaît « Bach-Talla ». Habituellement, le trafic spatial est nul et les tortionnaires de l'Ekonomat cueillent leurs proies dès l'arrivée. Mais avec l'afflux touristique, les guetteurs ont perdu leur trace. Ce délai permettra aux personnages de découvrir les environs, bien qu'il n'y ait pas grand-chose à faire hormis tester quelques milliers de drogues, profiter des nénu-plages bondées ou des excursions ridiculement dangereuses de TetraTrek.

En poussant un peu leurs investigations, les personnages pourront commencer à douter de l'existence de Bach-Talla. Selon la manière dont ils s'y prennent, n'hésitez pas à leur glisser quelques indices épars sur la situation. Voici quelques exemples – le degré de

difficulté recommandé pour le jet d'investigation est indiqué entre parenthèses :

Très Facile (5) :

« Vous cherchez quelqu'un ? Il y a beaucoup de gens recherchés par ici... Et personne n'a loisir d'aller les trouver sans une raison qui justifierait la perte de ses deux jambes. »

Facile (10) :

« Bachetalla ? La seule bachetalla que vous trouverez ici est gazeuse, parfumée de quatre ou cinq narcotiques et servie par de jolies donzelles travaillant à détrousser les gogos dans votre genre. »

Modéré (15) :

« Vous comptez vraiment vous aventurer au beau milieu des astéroïdes ? Les seuls assez fous pour braver les dangers de l'astronavigation sont des pirates. Les autres se contentent de faire paître leurs paléovaches dans les prés en priant pour que le ciel ne leur tombe pas sur la tête ! »

Difficile (20) :

« Ouais, vous savez que l'Astéro-Crash doit avoir lieu demain ? Bah moi j'ai entendu dire qu'il allait se passer quelque chose pendant la retransmission. C'est un de mes potes proche de l'équipe hypertélévisuelle qui m'a renardé. »

Méta-difficile (30) :

« Bach-Talla ? Visiblement vous avez gobé tout rond les bobards d'une saleté de paléosirène... On vous a abusés les gars et si vous voulez mon conseil, ne traînez pas dans les parages. D'ailleurs vous avez remarqué ? Vous êtes suivis... »



Au bout du compte, les personnages finiront donc par être repérés et signalés par des agents anonymes du StellComm. Ils se retrouveront comme par hasard dans le rang des vainqueurs d'un concours auquel ils n'ont même pas eu besoin de participer (comme le tirage au sort de leur numéro d'immatriculation de vaisseau ou n'importe quel autre prétexte qui semblera coller à la situation).

Les responsables du concours auront tôt fait de les retrouver et de les conduire à bord du Ninatic, un navire de croisière depuis lequel ils seront les spectateurs V.I.P. super-privilegiés du lancement d'Astéro-Crash !

L'autre intro

Il existe de nombreuses façons d'appâter les personnages. La plus barbare consiste à leur faire gagner une croisière fabuleuse dans un monde lointain afin d'assister au lancement en direct d'un nouveau jeu, dont nous aurons le loisir de parler plus loin. Une autre version exploite la filière de la piraterie. Si certains personnages trempent dans des affaires louches, profitez des rapports ambigus entre les factions du système Sorba-Kom pour les y envoyer faire un tour. Une mission de ravitaillement, d'escorte, leur permettra d'être témoins d'affaires impliquant des membres de l'Ekonomat.

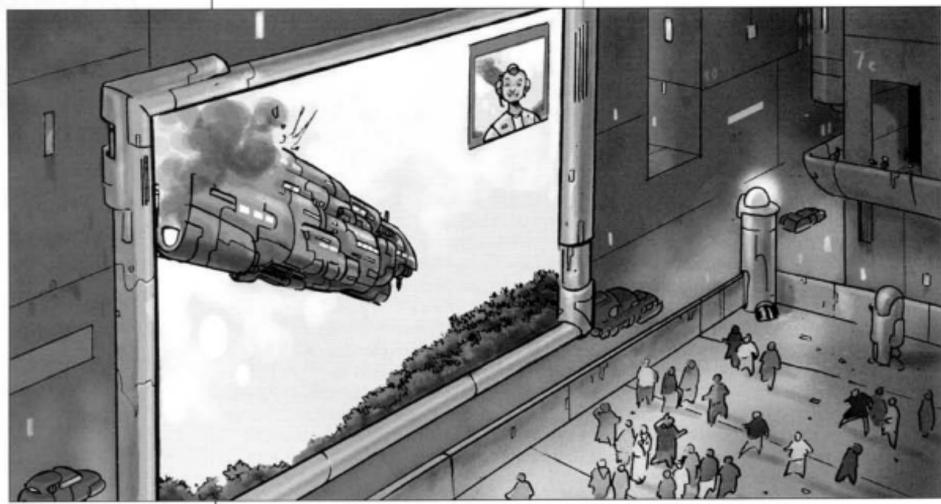
ASTÉRO-CRASH !

Le canal Pay-per-view de l'hypertélé va retransmettre en exclusivité le lancement d'un nouveau jeu – l'Astéro-Crash.

Seuls les candidats les plus démunis sont sélectionnés ; les plus pitoyables et les plus désespérés sont choisis pour habiter Fatalitas, la luxueuse exocity recouvrant l'entière surface d'un mini-astéroïde aménagé pour le jeu. Là-bas, ils vivront comme des nababs, en direct permanent dans toutes leurs activités pour le bonheur voyeuriste de milliards de TV-Addicts.

Bien sûr, rien n'aurait de saveur si les candidats n'étaient pas promis à une mort certaine. L'astéroïde est en effet dérivé de son orbite normale et propulsé à travers les treize ceintures météoriques de Sorba-Kom, exactement comme un lapin dans un champ de mines avec son lot de paniques et catastrophes attendues et, en sublime apothéose, la destruction inéluctable contre un astéroïde bien plus gros !

Le credo de l'Astéro-Crash est le même que l'épée de paléo-Damoclès : « Vivez comme un nabab sans jamais savoir quand la mort vous frappera ». En guise de dédommagement, la famille du défunt reçoit une forte somme en kublars. Pendant ce temps, les masses de TV-Adds parient sur le niveau de mortalité de chaque journée et la date de l'explosion finale.



VOUS POUVEZ COMMENCER À PANIQUER

Le Ninatic est une épave maquillée, son personnel est entièrement robotisé et ses passagers sont tous des empêcheurs de tourner en rond potentiels. Le tout est destiné à venir accidentellement percuter un astéroïde vagabond lors du lancement du jeu, dans le but de créer de l'événementiel. Les personnages sentiront vite qu'ils sont dans une dangereuse galère : plutôt que des nobles, les autres gagnants sont tous des individus subversifs, louches ou eux aussi à la recherche de « Bach-Talla »...

Quelques minutes plus tard une petite comète percute de plein fouet le Ninatic qui se met à zigzaguer entre les météores. Le système de gravité artificielle est touché et la foule se met à danser un ballet incongru dans le salon principal. La psychose va rapidement gagner l'ensemble des passagers et ce sera la ruée vers les nacelles de sauvetage. Attendez-vous à une distribution de bleus et de bosses, surtout en gravité zéro. Jouez à fond la panique en autorisant les idées les plus saugrenues destinées à favoriser un miracle en faveur des personnages.

Quoi qu'il arrive, les personnages iront s'écraser sur un astéroïde, loin des regards...

FLOWER

JUSQU'ICI TOUT VA BIEN

Flower est un astéroïde microscopique errant depuis des siècles au sein de la ceinture météorique. Paradis bucolique abritant une communauté pastorale de quelques centaines d'humains, les Floweris, qui vivent en paix et dans le dénuement le plus total depuis quelques mois.

Il y a pire endroit pour un naufrage...

Flower est une très ancienne colonie aurifère. L'or constitue le cœur de cette petite boule de fertilité, mais le souvenir de son existence s'est dissipé dans le chaos ambiant. Lorsque leurs navires se sont retrouvés pulvérisés à cause des rayonnements facétieux de Kom, les mineurs sont restés cloués au sol sans possibilité de repartir. C'est sur ce micro-monde idyllique que les personnages vont s'échouer. Recueillis par



un village de Floweris particulièrement souriants et amicaux qui les soigneront à coups de remèdes aux plantes et de cataplasmes divers.

Le village dans lequel ils ont atterri n'a pas de nom et semble complètement improvisé, un peu comme si des enfants s'étaient amusés à construire des cabanes dans les arbres. Les Floweris se baladent nus comme des vers et prônent le rejet de tout matérialisme. Le sourire permanent est pour eux le signe d'un état de conscience supérieur que leur permet d'atteindre le vin miraculeux de Merzem. Ils mentionnent pourtant volontiers les dômes brillants des villages couverts d'or que l'on peut distinguer à seulement quelques kilomètres de là, tout en prétendant qu'ils ont tout quitté voici déjà plusieurs mois.

LES VISITEURS DU SOIR

Pendant des siècles les Floweris ont vécu tranquillement dans une civilisation dénuée de toute technologie. Cela faisait bien longtemps qu'aucun vaisseau n'avait trouvé le chemin de Flower et les visiteurs qui débarquèrent un jour à bord d'une méduse en fer furent donc accueillis en héros, promettant un retour prochain aux plaisirs de la modernité.

Les visiteurs repartirent, non sans laisser en cadeau un vin miraculeux que toute la communauté put se partager. Le manège dura

En direct

Chers TV-Addicts, vous vivez un événement extraordinaire ! Eh oui, le décompte des morts vient de commencer avec la destruction en milliers d'éclats colorés du vaisseau de croisière *TetraTrek* qui emportait les heureux et défunts gagnants de notre concours super-VIP. Les gagnants du jour sont donc ceux qui avaient estimé la mortalité d'aujourd'hui à 250 personnes, plus une pléthore de rob-serveurs que nous aurons la bonté d'occidier ! Ce sublime accident n'est-il pas un prélude délicieux à la vie tourmentée des proto-pauvres dont nous allons suivre, hilares, l'agonie néo-damocléenne pendant de longues journées, en admirant leurs mines terrorisées par la menace mortelle du champ d'astéroïde ? J'en déféquerais de joie !



pendant plusieurs semaines : à chaque fois que les visiteurs revenaient, ils laissaient des jarres entières de ce vin exquis, repoussant toujours la date du départ. Puis les Floweris commencèrent à ressentir la béatitude et renoncèrent rapidement au confort matériel – pourtant fort modeste – de leur civilisation, à la grande satisfaction des visiteurs. D'ailleurs, à chaque visite, toute la population se retrouve enrôlée au démantèlement des maisons d'or afin que les visiteurs puissent débarrasser le peuple flowerien de ce fardeau.

Le travail est si dur que certains en meurent, mais dans la béatitude !

Les rebelles

Les personnages ne seront certainement pas dupes des raisons de cette pseudo-illumination. D'après les descriptions des Floweris, la méduse de fer pourrait bien être un hyper-cénacle – cf. Les Maganats, p.76 – et les visiteurs une poignée de truands accompagnés de pirates lourdement armés pour la forme. Comme eux, une poignée de rebelles qui n'a jamais goûté au vin de Merzem (ou est immunisée à ses effets) est arrivée à la même conclusion : la subite illumination et le pillage des ressources de Flower sont dus à l'emprise hypnotique du vin de Merzem.

Gondouri, un homme d'âge mûr, est le chef improvisé d'un groupe d'une cinquantaine de personnes essentiellement composé de femmes et d'enfants. Le temps qu'ils comprennent la situation, il était déjà trop tard et ils ne pouvaient rien faire seuls contre une douzaine de pillards armés jusqu'aux dents. C'est donc avec une lueur d'espoir que Gondouri se tourne vers nos vaillants personnages.

IL NOUS FAUT UN PLAN

Mais pour l'heure, les personnages ne peuvent rien faire de constructif tant qu'ils resteront coincés ici. Or, pour quitter les lieux, les rebelles ne voient pas trente-six solutions : toutes les semaines, les visiteurs reviennent collecter de l'or, approvisionner la population en vin de Merzem et enlever quelques Floweris qu'on ne revoit jamais. Gondouri suppose qu'ils servent de cobayes dans des expériences terribles, ou sont revendus comme esclaves.

Pour les personnages, la situation est vite résumée : sans armes et sans appui de la population adulte, une insurrection est impensable. Ne reste plus qu'une tentative d'infiltration dans le conteneur, pendant le chargement de l'or, ou une sacrée démonstration d'audace – ils arborent leur plus beau sourire, se mêlent aux travailleurs et se laissent capturer sans manifester la moindre opposition par les visiteurs !

Les joies de l'esclavage

Organiser l'un ou l'autre ne sera pas bien compliqué. Le vaisseau des visiteurs est bien un hyper-cénacle et une douzaine de pirates lourdement armés servent de matons sur le chantier d'un ancien village qu'une troupe bienheureuse de Floweris s'affaire à mettre en pièces. Quelques heures plus tard l'hyper-cénacle repart, lesté de son précieux chargement, non sans avoir au préalable gavé les locaux du tout nouveau vin de Merzem -2.

BOIRE LE VIN JUSQU'À LA LIE

Le Merzem est une drogue hallucinogène soluble puisée au cœur des racinelles de gigantesques paléo-nénuphars en provenance de NeoZem. Traitée par des procédés inédits, elle est indétectable dans l'eau. Produit de choix pour le contrôle des masses et rentrant parfaitement dans les projets de développement de l'Ekonomat, le Merzem n'a cependant rien d'officiel. Il s'agit du produit des recherches secrètes d'un triumvirat de scientifiques, dissidents de l'Ekonomat et victimes d'une soif de pouvoir démesurée.

Afin de ne pas attirer l'attention, ils ont réussi à se faire muter dans une petite station de météo sous-marine, abritée des regards et des curiosités comme on l'imagine, et l'ont progressivement transformée en laboratoire clandestin. Un mentrek déplombé, nommé Plumb-B, initialement recruté pour la coordination du projet, a rapidement échafaudé un plan à la démesure de sa psychose. Plumb-B n'envisage rien de moins que le contrôle total de l'univers bio.

Bien entendu, cela prendra peut-être un millénaire, mais à l'échelle de ses turbo-neurons, ce genre de considérations ne pèse pas lourd...

I nfiltration

Cette partie du scénario demande un certain doigté de la part des personnages qui risquent de ne pas comprendre immédiatement qu'il y a plus à trouver qu'une simple sortie. En cas de problème, n'hésitez pas à leur donner la possibilité de capturer l'un des scientifiques : ce ne sont pas vraiment des hommes d'action et ils pourraient être bien utiles pour éclairer les points obscurs si les personnages venaient à manquer de temps.

Psychopathe au dernier degré, Plumb-B est rapidement devenu le chef incontesté du groupe. Certaines de ses géniales théories sur les drogues de NeoZem ont jusqu'à présent échappé aux narco-scientifiques de l'Ekonomat et donnent une avance intéressante aux conjurés.

Selon l'une d'elles, l'efficacité des substances synthétisées sur NeoZem serait partiellement due à l'atmosphère de la planète, aux caractéristiques si particulière, ce qui réduirait notablement leurs effets dans un autre milieu...

L'organisation

Tandis que l'Ekonomat utilise les nénules de NeoZem comme autant de laboratoires à ciel ouvert, les dissidents ont déniché la perle rare dans la première des treize ceintures d'astéroïdes : Flower. Possédant à la fois la discrétion et le bétail requis pour les expérimentations, Flower offrait de grandes quantités d'or comme cerise sur le gâteau. Et comme nous le savons déjà, les Floweris ne furent pas longs à subjugué.

Chaque semaine, une expédition débarque sur la planète et repart, quelques heures et de fructueuses transactions plus tard, avec un groupe de cobayes ainsi qu'une pleine cargaison d'or qui couvre les frais et dégage un joli petit pécule en kublars.

L'autre recherche

Grâce aux expériences menées sur Flower, les dissidents ont pu synthétiser une drogue lymphatique se mêlant de façon totalement invisible au système éponyme du corps humain et s'intégrant à lui à la façon d'un virus. L'avantage de cette substance est d'avoir un effet auto-reproducteur rendant inutile la prise de doses ultérieures. Si la moitié des cobayes ramenés depuis Flower décèdent, c'est parce qu'ils sont les réceptacles de cette substance que leurs bourreaux récoltent. L'action physiologique du Merzem n'étant pas la même chez tous les sujets, c'est plutôt ce point qui explique qu'il y ait des survivants. A terme, Plumb-B prévoit l'extinction complète de son troupeau de Floweris.

POWER

Au terme de quelques heures de voyage, l'hyper-cénacle plonge dans les eaux entourant un nenu-îlot désert et anonyme. C'est juste sous la surface que se trouve la station météo recyclée par les dissidents. Le dôme du véhicule vient se greffer dans un sas au-dessous de la base et libère les esclaves et les pirates dans un petit hangar où se trouvent par ailleurs une demi-douzaine de motos sub-aquatiques ainsi que des jerricans, des combinaisons de plongée, de l'oxygène et du matériel servant à divers usages sur une planète comme NeoZem.



LES ÉVADÉS DU CLANDE

La station n'est pas grande et montre bien par sa vétusté et son manque de technologies de pointe qu'elle n'a jamais été la principale préoccupation des têtes pensantes de l'Ekonomat. Quelques bâtiments très austères reliés par des coursives étroites s'ouvrent sur des salles presque aussi spartiates que les antiques paléo-submersibles. A première vue, il n'y aurait aucune raison de suspecter une quelconque activité clandestine ; les salles de cartographie sous-marine et d'étude des courants et autres phénomènes maritimes sont assez banales pour peu que l'on s'y connaisse un peu. Il en va de même pour la salle d'observation principale (celle avec une grande baie vitrée) qui regroupe les contrôles et les communications, les chambres, les commodités ou les salles de détente.

Quatre autres chercheurs s'ennuient à mourir dans les lieux, calculant des paramètres abscons pour le commun des mortels. Le reste du personnel se compose d'une vingtaine de pirates embauchés comme mercenaires.

La seule pièce intéressante est la borne sphérique renfermant les instruments de mesure fichée au bout d'une longue tubulure plongeant à trente mètres de profondeur. On y accède par une unique échelle de maintenance, implantée dans la tubulure. Là-bas, dans une ambiance très électronique teintée par les veilleuses colorées, les quelques mètres-cubes disponibles sont occupés par un laboratoire dans la plus pure tradition clandestine. Les corps sans vie des Floweris dont la lymphe est drainée vers des alambics et des cuves s'entassent comme des quartiers de viande à l'abattoir. Des douzaines de tubes contiennent des solutions hyper-concentrées de drogues solubles inconnues (et plus ou moins au point d'ailleurs) et de leurs antidotes spécifiques.

MAINTENANT IL FAUT VRAIMENT S'EN SORTIR !

Si les personnages se sont infiltrés parmi les monceaux d'or du conteneur ils n'auront qu'à jouer de discrétion et attendre le moment propice afin de se glisser incognito dans la station. Se balader discrètement dans les coursives n'est toutefois pas chose aisée et il est impossible, vu le petit nombre de personnes, de se balader au grand-jour en toute impunité. Sortir par le sas est également proscrit pour le moment puisque l'hyper-

cénacle le ferme complètement et que son accès demande qu'on déverrouille les commandes depuis le poste de contrôle. L'un des moyens les plus pratiques sera de se faufiler dans les conduits d'aération.

Si les personnages se sont fait passer pour des esclaves béats le problème sera différent. Bien sûr, tenter un coup de force dans l'immédiat relèverait de l'inconscience, mais ils seront rapidement conduits à l'antenne médicale pour toute une batterie d'examen de routine. Ceux-ci n'ont pas lieu dans le laboratoire proprement dit par simple manque de place et seuls les corps à drainer y seront descendus. Une fois dans la salle, les tests automatisés vont durer une bonne heure. C'est bien suffisant pour que les personnages neutralisent le pirate qui monte la garde et cherchent un moyen de s'enfuir.

Dans les deux cas, il est important qu'ils mettent la main sur des flacons comportant la mention « dé-Merzem » (ainsi que sur les coordonnées astrographiques de Flower) afin de comprendre qu'il y a bien un moyen de libérer les esclaves. Idéalement, ils trouveront ces flacons en explorant le laboratoire clandestin ; sinon l'antenne médicale reste toujours appropriée.

Une fois qu'ils sont repérés, la fuite deviendra une urgence. Prévoyez le coup afin que les personnages ne se retrouvent pas bloqués dans la station. Evitez de les mettre aux commandes de l'hyper-cénacle (des motos sub-aquatiques suffiront), mais n'hésitez pas à le lancer à leur poursuite histoire de les motiver. D'ailleurs, ils ne risquent pas tant que ça : s'il y a de grandes chances qu'ils soient pourchassés sous l'eau, il est en revanche peu probable que les dissidents les suivent en surface par crainte d'attirer l'attention sur eux.

CAVALCADE CHEZ LES ÉLÉPHANTS ROSES

La course-poursuite finira néanmoins par gagner la surface et s'achèvera sur un chapelet de nénu-ilots peu ou pas peuplés. Pour gérer la situation vous avez le choix entre confronter les personnages à leurs poursuivants (mais les pirates sont en position de force), ou tenter de les faire se cacher parmi les populations hallucinées d'une nénu-île.

On remet ça ?

Il y a quantité d'autres sources d'aventure dans le système de Sorba-Kom et il serait dommage que les personnages repartent aussi vite. Un bon moyen pour les contraindre à rester serait de jouer leur retour au spatioport afin qu'ils constatent la disparition de leur cher vaisseau. Pourquoi ? Bah en fait, ce n'était pas une blague quand vous leur avez dit qu'il restait des taxes impayées. En leur absence le navire a donc été saisi et démantelé. Pour repartir chez eux ils vont donc devoir trouver un travail provisoire, comme par exemple steward pour les sorties dangereuses de la société TetraTrek... Rom-korYen ne perd décidément rien pour attendre !

LA CÉRÉMONIE

La diversité possible des communautés vous permet de placer pratiquement n'importe quel délire tant que celui-ci reste à base de drogues puisées au cœur des racines du nénuphar ou dispensées par les exécutants de l'Ekonomat. Le but est que les personnages puissent prendre un peu d'avance, suffisamment pour pouvoir se poser et établir un plan d'action au milieu d'une tribu extatique plutôt amicale et pétrie de rites chamaniques.

Qu'ils tiennent leurs informations d'un scientifique capturé pendant qu'ils étaient dans la station, de ses notes ou d'un examen fructueux du laboratoire, voire d'un Floweri ayant repris conscience (et fui avec eux ?) après ingestion de dé-Merzem, les conclusions pour sauver le peuple floweri d'une mort certaine devraient toutes mener au même point : il y a suffisamment de solution archi-concentrée pour réveiller tout le monde, mais le problème c'est de trouver un vaisseau pour aller la chercher et de l'administrer ensuite à tout le monde avant que les pirates et les dissidents ne rappliquent.

S'emparer de l'hyper-cénacle peut sembler la solution la plus simple mais après les récents événements la chose sera grandement improbable. Se faire remarquer par l'Ekonomat est la dernière mauvaise idée à avoir ! En effet, si les dissidents étaient effectivement démasqués, il y a fort à parier que l'Ekonomat reprendrait leur activité à son compte – et ne parlons même du sort des personnages...

C'est alors que l'hôte des personnages – un vieux chaman fumeur de pipe et apparemment pas si halluciné que ça – peut intervenir pour les mettre sur la piste des Céphalopodes. Ils ont déjà pu avoir l'occasion d'apercevoir ou d'entendre parler de ces gigantesques monstres à la carure de paléo-poulpes et supposés capables de se déplacer même dans l'espace en transportant des immensités d'eau autour d'eux. Selon les croyances animistes du vieil homme et de ses enfants, ces esprits protecteurs de la planète sont intelligents et foncièrement bons. S'ils fumaient ensemble le calumet et convoquaient les esprits à la belle étoile, peut-être l'un de ces Céphalopodes daignerait-il répondre et leur venir en aide.

La nuit venue, les personnages et les Floweris éventuellement présents (même les prisonniers dans l'éventualité où ils en auraient), qu'ils soient sceptiques ou pas, devront tous participer à une cérémonie dans la plus pure tradition des tribus paléo-indiennes d'Amérique de la bonne vieille Terra-Prima.



Alors qu'ils auront à peine commencé, les personnages pourront assister au décollage lointain de l'hyper-cénacle en direction de l'espace. Son vol semble alourdi par un chargement important (deux tonnes d'or et deux de matériel de laboratoire). Deux chasseurs pirates le suivent de près.

En effet, après les événements de la journée, Plumb-B a décidé de jouer la sécurité en délocalisant le labo clandestin directement sur Flower dont les coordonnées sont a priori inconnues de tous. Ce retournement de situation servira les personnages en leur permettant d'aller facilement piller la station à la recherche du matériel dont ils pourraient avoir besoin – des combinaisons et de l'équipement de plongée, notamment. Avec l'aide de leur tribu d'accueil, ils ne devraient guère avoir de mal à maîtriser les météorologues restants sans effusion de sang.

La cérémonie créera une sorte de lien mystique dont ils ne pourront démêler les effets réels de ceux suggérés par les hallucinogènes de la fumée du calumet. Les personnages auront l'impression de communiquer par images et sensations avec



une créature titanesque qui acceptera de les aider. Ces images montreront une pluie abondante tombant sur une plaine stérile et de maigres pousses fleurissant en grand nombre.

L'ALLIÉ MONSTRUEUX

Le plan de sauvetage consiste donc tout simplement à profiter de l'aubaine qu'un Céphalopode va prendre son envol spatial vers Flower, entouré d'une gangue d'eau gigantesque qu'il fera pleuvoir sur toute la surface de l'astéroïde, afin que les Floweris se réveillent massivement et se révoltent.

N'oubliez pas que des intervenants tels que le chaman peuvent aider les personnages à démêler l'écheveau de leurs visions, si le besoin s'en faisait sentir – aussi, n'hésitez pas à vous en servir.

Pour mener à bien cette opération, les personnages vont devoir filer vers la station pour récupérer les tenues de plongée, quelques armes improvisées éventuelles et des jerricans de dé-Merzem oubliés dans la précipitation du départ des dissidents. En réalité, une simple fiole pourrait suffire, même pour l'océan miniature qui formera l'enveloppe de la créature. Il ne s'agit pas d'une propriété de l'anti-drogue mais bien du Céphalopode. Les tenues de plongée, quant à elles, serviront pour le voyage car après tout, les personnages n'ont toujours pas de vaisseau à disposition. C'est donc en tant que nageurs à quelques mètres sous la surface de la gangue d'eau qu'ils devront demeurer pendant tout le trajet : une expérience pour le moins unique et privilégiée car les Céphalopodes ne prennent pas de passagers !

FLOWER POWER !

Au terme d'une course épique de quelques heures dans l'espace, Flower paraît bien petit en comparaison de ce monstre qui, au passage, a absorbé plusieurs météores sans ressentir le moindre dommage. Se positionnant en orbite autour de l'astéroïde, le Céphalopode déploiera ses tentacules tout autour et entamera de faire pleuvoir son enveloppe aquatique.

Les personnages pourront rejoindre la surface en descendant le long d'un tentacule et assister à l'éveil des Floweris, pleinement conscients d'être enfin libérés d'un joug psychique qui les réduisait en esclavage et bien décidés à en découdre.

Au niveau du sol la situation est pourtant bien moins rassurante que vue d'en haut – l'ombre de la créature obscurcit la luminosité de l'étoile et les torrents d'eau qui se déversent du ciel créent un puissant déluge qui aura tôt fait d'engloutir toute la surface ! Quant aux pirates, ils s'empresseront de prendre la poudre d'escampette et seront rapidement abattus par un jaillissement torrentiel tombé du ciel. Suivis par une horde rugissante de Floweris, les personnages auront pour seule issue l'hyper-cénacle des dissidents, vers lequel ils feraient mieux de se hâter.

Galvanisés par un Plumb-B fou furieux et accueillis par les pirates restant à leurs côtés, les dissidents vendront chèrement leur peau.

La montée des eaux

Si l'affrontement final doit être grandiose c'est plus en regard de la situation que de l'opposition réelle car, après tout, c'est dans une ambiance apocalyptique que se déroulent les derniers événements. Fuir ce micro-monde en perdition est la seule



chance de survie qui s'offre à la fois aux Floweris et aux personnages. L'hypercénacle, endommagé par l'écrasement d'un des chasseurs pirates sera incapable de prendre son envol et demeurera cloué au sol avant de finir englouti avec ses tonnes d'or et de drogues.

Une fois rassemblés, les centaines de Floweris guidés par les personnages pourront remonter le long d'un tentacule afin de se mettre hors de portée des eaux. En quelques heures seulement, le vieux microcosme bucolique de Flower sera devenu une petite planète aquatique au noyau d'or dans laquelle s'immergera le Céphalopode. Le voyage du monstre à travers l'espace ainsi que cette naissance phénoménale à laquelle les personnages auront pu assister aux premières loges auront attiré l'attention.

D'ici quelques heures, après un dernier frisson d'angoisse, des vaisseaux feront leur entrée en scène pour récupérer les naufragés...

EPILOGUE

En quelques jours le système de Sorba-Kom a bien changé. Les spatio-touristes ont déjà pris le large depuis belle lurette, l'Astéro-Crash s'étant terminé très rapidement suite à la rencontre de la cité avec NGC1616-a-126, un planétoïde vagabond qui fut sans pitié. A Vahara-Shadisa on planche déjà sur une amélioration du jeu permettant à quelqu'un pris au hasard dans la foule de téléguider l'astéro-cité entre les météores afin d'augmenter sa durée de vie...

Les Floweris trouveront refuge sur une nenu-île quelconque où ils rejoindront les sujets d'étude de l'Ekonomat. Si vous préférez ne pas les faire tomber dans une désespérante partie de cache-cache entre Charybde et Scylla, vous pouvez très bien les faire accueillir par la tribu-nénuphar des Mochitlàn qui fut si utile aux personnages.

Ces derniers seront rapidement en mesure de prendre la tangente, retrouver leur vaisseau pour rentrer chez eux et expliquer leur façon de penser à un certain Rom-korYen !

LES INTERVENANTS

Plumb-B, mentrek déplombé

Caractéristiques :

Tous ses attributs et compétences sont à 2D sauf : Agilité 3D, Savoir 4D, Savoir en narcotiques 6D, Perception 3D, Mécanique 5D Technique 6D, Chimie 8D.

Équipement :

Une blouse blanche, des outils de laboratoire, un vidéo-com, un émetteur-récepteur relié à ses pirates mercenaires.

Pirates mercenaires

Caractéristiques :

Tous leurs attributs et compétences sont à 2D sauf : Agilité 3D+2, Armes à feu 4D, Corps à corps 4D+2, Esquive 4D, Savoir 2D+2, Race alien 4D, Perception 3D, Recherche 4D, Vigueur 3D, Endurance 4D, Mécanique 3D, Conduite 4D, Pilotage 4D, Technique 2D+1, Sécurité 4D

Équipement :

Fusil Cogan trafiqué (5D+2 de dommages), électro-poignard (Vig.+1D+2 de dommages), armure disparate (+1D), casque avec lunettes de visée (+3D à distance et recherche) et liaison-com (reliant en permanence tous les pirates entre eux)

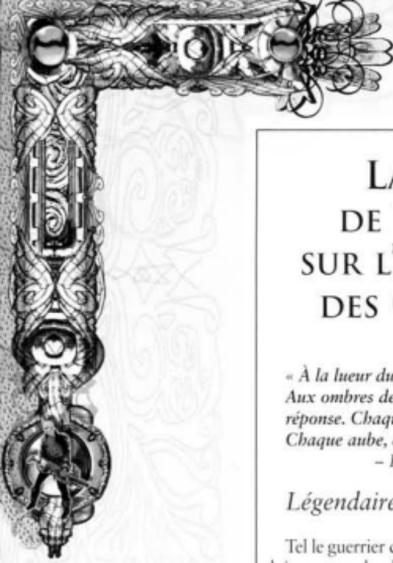
Scientifiques dissidents de l'Ekonomat

Caractéristiques :

Tous leurs attributs et compétences sont à 2D sauf : Savoir 4D, Savoir en narcotiques 5D, Hydrologie 5D, Perception 3D, Mécanique 4D, Technique 5D, Chimie 6D.

Équipement :

Une blouse blanche, des outils de laboratoire, des effets personnels (monnaie, photo, cartes, billet de transport...)



LA GESTE DE TÉNÈBRE SUR L'ÉCHIQUIER DES GARGALES

*« À la lueur du jour, les ténèbres succèdent.
Aux ombres de la nuit, la lumière est
réponse. Chaque terme est naissance.
Chaque aube, crépuscule. »*

– Les versets de Renovahl, I.4.

Légendaires...

Tel le guerrier qui, chaque jour, repousse plus loin encore les limites de son art, il est des hommes assez déterminés pour briser les cycles immuables et braver le cours de l'existence. Il en est d'autres, inconscients jusqu'alors, que les forces primordiales invitent aux premières loges du théâtre sidéral. Libre à eux de n'être que des spectateurs ou de saisir pleinement les rênes de leur propre existence...

INTRODUCTION

Ce scénario est le deuxième volet de la Geste de Ténèbre, une campagne d'envergure cosmique conçue pour offrir aux personnages une expérience unique, en les confrontant aux plus puissantes factions de l'univers. Influences des Maganats, entités surnaturelles, énergies élémentaires, complots de la Sainte Eglise Industrielle : tous les éléments sont réunis pour graver à jamais cette saga dans la mémoire des personnages, tous héros en devenir, choisis par le sort pour prendre part à la sarabande cosmique. De par l'importance de ses enjeux, cette campagne constitue à la fois une fresque hors du commun et un danger potentiel pour les meneurs de jeu, car elle mène les personnages au devant de révélations et de rencontres majeures qui, si elles ne peuvent qu'être enrichissantes et gratifiantes pour les joueurs, vont à ce point élargir l'horizon de leurs personnages que même les aventures les plus simples risquent de se teinter de ces nouvelles connaissances. Sa construction en chapitres permet de la mettre en scène avec souplesse, en intégrant des événements annexes et dénués de tout rapport entre chacune des parties. Chaque acte étant

parfaitement autonome, avec une introduction et un dénouement propres, la liberté d'action des personnages ne sera jamais compromise par l'attente du chapitre suivant. Pour permettre aux meneurs de jeu d'appréhender la campagne dans son ensemble et d'en gérer le déroulement à leur rythme, vous trouverez dans cet opus tous les secrets de l'intrigue principale et un aperçu des rebondissements à venir. En découvrant les motivations de chacun des intervenants, ainsi que les grandes lignes de l'histoire et de son évolution, chaque meneur de jeu pourra facilement émailler ses propres scénarios d'éléments relatifs à cette campagne et répondre aux questions et initiatives des personnages.

Le jour se meurt, les ténèbres affluent... Que résonnent les échos de la danse d'Ophidat !

SUITE À L'ACTE PRÉCÉDENT

Si les premiers pas des personnages les ont profondément impliqués dans l'intrigue de la campagne, les événements de l'acte précédent – « L'Élu des Arcanes » – ne constituaient qu'un préambule, une introduction aux véritables enjeux du complot qu'Ophidat fomentait en secret. Avant de poursuivre et de révéler les secrets fondateurs, il est important de rappeler certains événements et de tirer les conclusions qui s'imposent, car il est entendu que les personnages ont d'ores et déjà changé de position sur l'échiquier de l'univers. Leurs rencontres avec des figures aussi éminentes que Raymonde et le Rubis, Renovahl le prophète ou la famille Bolini n'auront pas manqué d'altérer leur statut et leur importance aux yeux de nombreuses factions. Et pour avoir gagné l'amitié et la protection de certains, ils seront devenus des ennemis aux yeux de bien d'autres...

En dépit des modifications que de nombreux meneurs auront été amenés à effectuer, afin de répondre aux actions des personnages ou d'apporter leur touche personnelle au scénario, il existe trois événements auxquels tous les acteurs du premier acte auront tôt ou tard été confrontés : la séance de divination en présence de Raymonde, la rencontre de Lynn et Katarine Bolini, ainsi que l'entretien final avec Renovahl. Ces trois éléments sont capitaux pour la suite de la campagne, car ils conditionnent l'implication des personnages, ainsi que de nombreux rebondissements à venir, et liés aux conflits qui se déroulent dans l'ombre.





Les informations qui suivent sont valables dès la fin du premier acte. Si vous estimez qu'elles peuvent apporter un plus à l'intrigue des aventures que les personnages pourront vivre entre leur départ de Novahl-Rê et le début de ce nouveau volet, n'hésitez pas à les utiliser à la façon d'un fil conducteur pour relancer l'action, brouiller les pistes ou sortir les personnages d'une mauvaise passe. D'un point de vue général, il ne peut être que positif que les aventuriers vivent des expériences enrichissantes entre chacun des actes de la campagne, car les dangers iront croissant...

RAYMONDE ET LE RUBIS

Autant les personnages pourront compter sur le soutien officieux des Bolini et sur la bienveillance de Renovahl, autant ils vont découvrir la rancune tenace et l'intérêt malsain que leur voue le Rubis... À la lecture du premier acte, on constate que Raymonde intervient très tôt dans la chaîne des événements, puisqu'elle avait découvert la destinée du jeune Lynn Orphéo Bolini bien avant l'entrée en scène des personnages.

Directement concernée par la « renaissance » de Renovahl, elle a manœuvré dans l'ombre pour suivre l'évolution de Lynn et s'assurer des motivations de son entourage – allant jusqu'à sonder l'esprit des personnages pour leur dérober les souvenirs relatifs au visage de Lynn. Sa tentative d'empêcher la renaissance de Renovahl étant restée vaine, le Rubis a continué ses recherches en se jurant de suivre à la trace les principaux responsables de son échec : les personnages, qu'il considère désormais comme des ennemis et des pions qu'il prendra plaisir à faire trébucher – sans toutefois les éliminer, car il sent leur destinée fortement liée aux événements en cours, et ne prendra donc pas le risque de les tuer.

Dès la conclusion du premier acte, Raymonde peut être utilisée en tant qu'éminence grise, agissant dans l'ombre pour surveiller les personnages et les exposer à des représailles. En plus d'épier son rival néo-Tarologue par le biais des Arcanes, elle prendra soin de suivre, de faire suivre et même de faire poursuivre les personnages, afin de rester informée de leurs moindres découvertes. Aussi, sans aller jusqu'à les harceler, n'hésitez pas à provoquer filatures, arrestations abusives, contrôles officiels et autres irruptions de malfrats dont vous pourrez émailler vos aventures, ainsi que ce nouvel acte. N'oubliez

pas que le statut de Raymonde lui ouvre grandes les portes de certains organes impériaux et de nombreuses factions mineures affiliées aux Maganats. Si ses clowns ont subi de lourdes pertes, elle trouvera sans le moindre problème une nouvelle équipe de traqueurs – déguisés en holo-reporters par exemple – et usera de son réseau d'influence pour maintenir une toile serrée autour du groupe. Les nombreuses consultations qu'elle donne lui permettront de sonder les mémoires de personnalités influentes, d'obtenir par recoupement les informations qu'elle recherche et même d'implanter des suggestions dans les esprits de ceux qui peuvent lui être utiles.

RENOVAHL ET L'ÉLU

S'il est probable qu'ils n'aient pas pleinement mesuré l'importance de leur rencontre avec Renovahl, l'une des fabuleuses entités mystiques de l'univers humain, les personnages finiront tôt ou tard par réaliser toute l'étendue de ce contact, qui les aura liés à jamais à la destinée du Prophète. Depuis le « hasard » qui les a amenés à partager les confidences du Supra-Prince en exil, lors de sa première fugue, ils sont entrés dans ce que Renovahl considère comme un « cercle kharmique », une dynamique de destinés qui en unit les membres par un fil tenu de rapprochements, de partages, de retrouvailles et d'actions communes ou complémentaires.

À leur départ de Novahl-Rê, les personnages auront donc gagné leur place dans le cercle dont font partie Renovahl, Lynn et les prêtres de l'Aube. Désormais, le Prophète ressent en permanence les émotions qu'éprouvent les autres membres de la communauté. Il peut voir par leurs yeux, entendre par leurs oreilles, comprendre par leur esprit, et surtout ouvrir des portes astrales qui lui permettent de faire naître des images, des visions, des messages... Si ces contacts doivent être réservés aux événements majeurs, tels que ceux que propose ce nouveau chapitre de la campagne, vous pouvez tout de même les utiliser dans vos propres aventures – avec précautions et parcimonie – pour offrir aux personnages des visions de Lynn, des souvenirs et même des bribes de réponses à certains problèmes. Sans partager complètement sa connaissance, Renovahl apportera réconfort et certitude lorsqu'il sentira ses pairs en proie au doute ou au tourment.

A priori, ni Renovahl ni Lynn ne sont censés intervenir de façon concrète hors de l'intrigue décrite dans ces pages – la moindre action du Prophète constituant un événement exceptionnel en soi. Seuls les mutants de la Communauté de l'Aube, à l'exception de Lôghon, figure majeure liée au Prophète, sont susceptibles de se déplacer et de fournir une aide physique aux personnages. En plus de ceux restés auprès de Renovahl, il en existe une petite centaine d'autres, disséminés sur une poignée de planètes de l'Empire. S'il venait à arriver quelque chose de fâcheux aux personnages sur le plan « mystique », comme de sombrer dans le Nécroërve ou perdre leur foi en leur Code d'honneur, l'Église neuroémotionnelle pourrait être mise en branle par le Prophète et prodiguer les miracles de l'Amourine au groupe. Renovahl, lui, n'interviendra pour aucun ennui « matériel », car sa conscience est trop élevée pour qu'il considère des menaces ou des blocages physiques comme de véritables sources de problèmes...

KATARINE BOLINI

Discrète, insaisissable, auréolée de la toute-puissance de l'Archi-Noblesse, Katarine Bolini est devenue le meilleur allié des personnages depuis les événements du premier chapitre. Pour s'être dressés contre la perfidie de Raymonde, avoir volé au secours de Lynn et réussi à lui sauver la vie, les aventuriers ont gagné la confiance de l'héritière des Bolini, qui n'hésitera pas à user de toute son influence pour les remercier. Tout en restant dans l'ombre de Corada, Katarine déploiera un incroyable éventail de contacts et de ressources pour sortir les personnages des mauvaises passes dans lesquelles ils pourront se fourvoyer – non par simple générosité, mais pour un mélange de gratitude fraternelle et d'intérêt, car elle est persuadée que le groupe est la seule entité indépendante en qui elle peut réellement avoir confiance pour toutes les actions relatives à Lynn.

Entre la fin du premier acte et le début du présent, ainsi qu'à l'avenir, au cours de chaque aventure que vivront les personnages, vous pouvez utiliser Katarine pour influencer favorablement le parcours du groupe. Accréditations officielles apparaissant au meilleur moment, pressions sur les robliks d'une endocité, crédit imprévu sur un compte bancaire, intervention d'une équipe de mercenaires lors d'une menace : Katarine

dispose d'un statut social suffisant pour faire office de « bon samaritain », et ce, sans jamais se mettre en avant. Elle prendra en effet toutes les précautions pour ne pas se faire démasquer et chargera Necktor de Hobero de superviser les opérations pour que « les sauveurs de son frère ne manquent de rien et ne courent aucun risque ». Katarine ne s'exposera au grand jour que si son frère est directement menacé – ces événements seront décrits dans la campagne.

Sans aller jusqu'à couvrir les personnages de trésors, n'hésitez pas à utiliser cette ressource providentielle pour les sortir du pétrin et leur donner le sentiment que, quelque part dans l'univers, une bonne étoile veille sur leur destinée. Qu'ils pensent d'ailleurs à Renovahl au lieu de la Supra-princesse ne serait guère étonnant...

Les principales motivations de :

Raymonde et le Rubis

- Suivre à la trace les moindres déplacements de Renovahl, de Lynn et du groupe des personnages, afin d'être capable d'intervenir à tout moment.
- Apprendre ce que sait Renovahl – qu'elle soupçonne d'avoir découvert un secret majeur en sondant les Arcanes, pour être la première à agir et devenir l'égal de Goyo-Vah.

Renovahl

- Se concentrer sur les mouvances cosmiques que les Arcanes lui permettent de lire, à la recherche de nouveaux signes sur l'événement cataclysmique dont il est désormais conscient.
- Suivre le parcours des membres de son cercle kharmique et de leurs ennemis : les Techno-Technos et Raymonde et le Rubis.

Katarine Bolini

- Protéger la vie de son frère Lynn par tous les moyens imaginables, quitte à mettre sa propre vie ou la réputation de la famille Bolini en péril.
- Offrir son aide aux personnages le plus discrètement possible, pour sauvegarder les seuls indépendants en qui elle a confiance depuis le départ de son frère.



LA DANSE D'OPHIDAT

Comme ces insectes microscopiques, incapables d'appréhender les réalités du monde des hommes, il est des vérités cosmiques qu'aucun esprit humain ne peut concevoir, tant les sphères dans lesquelles elles gravitent sont éloignées du berceau des mortels. L'existence des Gargales, tout comme celle des Portes et des univers qu'ils protègent, font partie de ces révélations que seules les consciences supérieures peuvent entrevoir, au terme d'une vie de quêtes et d'expériences mystiques. Leurs manifestations sont certes perceptibles, à l'image des mutations que subissent de nombreuses races extra-terrestres ou des bouleversements engendrés par le passage des flux, mais la nature même des Gardiens des six Portes échappe encore à toute définition. À ce jour, il n'est guère qu'une poignée d'êtres capables de concevoir leur existence – Renovah! est l'un de ces rares élus.

Les événements initiés dans l'acte précédent n'étaient que les prémices d'un cataclysme à la puissance phénoménale : la nouvelle mue d'Ophidat, Gargales de Lucioh, gardien des mondes de clarté et de ténèbres, source du pouvoir de la Sainte Eglise Industrielle. Tel un reptile titanesque, Ophidat sait son existence régie par le cycle de subtils mouvements qui, tout à tour, exposent ses écailles d'ombre et de lumière. Sans céder sa conscience au profit de l'une ou l'autre de ses tendances, la Gargales reste entière, tant dans sa puissance que dans son jugement, mais la teinte de ses écailles décide de l'orientation de ses décisions. L'événement serait des plus communs s'il s'agissait du soleil, qui se lève et se couche si fréquemment dans la vie des humains, mais le mouvement qu'Ophidat s'apprête à opérer n'est autre que le premier dans toute l'histoire de l'homme... Depuis des centaines de milliards d'années – une éternité humaine, un simple frémissement pour le Gardien –, les écailles sombres de l'entité ont toujours présidé. Et alors qu'une nouvelle aube se profile, la face d'ombre d'Ophidat a décidé de briser le cycle, d'empêcher la mue, de priver d'avènement son double de lumière et de subsister, seul, aux commandes de cet univers qu'il entend bien gouverner...

L'UNIVERS POUR DEMEURE

Pour mesurer l'ampleur du projet insensé d'Ophidat, il est important de bien saisir la puissance des Gardiens, des univers parallèles et des Portes qui y mènent. À la façon d'un

gigantesque cube, l'univers est serti, en chacune de ses faces, d'une porte intangible menant vers des lieux d'énergie pure. Ces portails sont non seulement défendus, mais également incarnés par leurs gardiens respectifs, au nombre de six, qui font office de clef, de serrure et de porte – à la fois guides et cerbères de ces dimensions extérieures. Qu'un grain de sable enraie la mécanique cosmique, et l'équilibre subtil des forces et des barrières est instantanément rompu. Qu'un des Gardiens disparaisse, et la force qu'il retient se libère dans l'univers avec la rage d'un torrent d'énergie...

Ce qu'Ophidat s'apprête à faire est tout simplement insensé...

Conscient qu'une rupture dans le cycle de son existence plongerait l'univers dans un chaos dont il serait lui-même victime, le Gardien de Lucioh a lentement mûri la plus folle des entreprises : puisqu'il lui est impossible d'empêcher ses deux pôles de se succéder, son corps immatériel effectuera bel et bien sa révolution, laissant ses écailles blanches succéder aux sombres, mais dans un même temps, l'univers tout entier tournera autour de lui... Pour comprendre tout le génie de ce projet, il faut imaginer l'univers comme une sphère parfaite au centre de laquelle émergerait le « corps » d'Ophidat. En accomplissant sa mue, le Gardien laisserait sa face de lumière apparaître et contempler le monde, tandis que sa face de ténèbres sombrerait dans le sommeil. Pour peu que l'univers tourne au même rythme et que les écailles d'ombre restent en phase, la partie lumineuse de la Gargales ne pourrait plus découvrir qu'un ersatz de monde, une copie, un leurre qu'Ophidat entend bien concocter à cet effet.

Faire pivoter l'univers... Aussi impensable que puisse sembler ce projet, Ophidat ne concevait qu'un seul obstacle majeur à sa complète réalisation – l'existence des Portes creusées dans les parois et des Gardiens qui, à la manière de bouchons, empêchent tout mouvement de ce volume incroyable qu'il souhaite faire pivoter. Il aura fallu l'incarnation de Gangez dans le corps du Métabaron et le départ de ce dernier vers un autre univers pour lui offrir la clef de cette énigme insoluble. Si la capacité qu'ont les Gardiens de s'incarner dans un corps physique était déjà une donnée connue, celle de continuer à retenir les flots d'énergie par-delà



L'ALPHA RETICULI

les frontières de l'univers n'avait jamais été mise à l'œuvre avant cet événement. En constatant qu'il était possible à un Gardien de s'abriter dans le corps d'un hôte, puis de quitter l'univers tout en maintenant son emprise sur la Porte, Ophidat a compris que s'il pouvait contraindre chaque Gargales à faire de même, en prenant soin de les réunir tous en un seul endroit, l'univers serait ensuite en mesure de pivoter sans risque de faire céder ses attaches.

De ce constat aussi logique qu'inconcevable sont nées deux étapes – la manipulation des autres Gardiens et la mise à l'œuvre des Technos-Technos. Tandis qu'Ophidat entend provoquer de subtiles séries d'événements visant à faire sortir les Gardiens de leur repaire, pour finalement les réunir et les couper du monde, la Sainte Eglise Industrielle entame une gigantesque série de mesures, d'analyses et de sondes dont le but n'est autre que de créer une copie virtuelle de l'univers – un monde illusoire, d'ores et déjà obsolète, sur lequel régnerait la partie lumineuse du Gardien de Lucioh...

Alors qu'Ophidat déplace un à un les pions qu'il entend utiliser pour sa partie d'échecs, la Sainte Eglise Industrielle se plonge dans la plus grande entreprise de son histoire, guidée par une injonction supérieure dont le Techno-Centreur comprend toute l'importance – à défaut d'en mesurer pleinement les répercussions. Grâce au Grand Réseau, qui permet aux Technos-Technos de partager instantanément la mémoire du moindre composant de l'univers, les ouvriers de la SEI s'attèlent actuellement à la réalisation de l'Alpha Reticuli, un procédé qui leur permet de photographier une portion de l'univers et de la figer, un instant, à la façon d'une image miroir multi-dimensionnelle. Les premières tentatives, toutes couronnées d'un parfait succès, n'ont pour le moment affecté qu'une échelle de taille planétaire, mais les instances de l'Eglise pan-Techno entendent bien s'attaquer sous peu à un système entier. Car le jour venu, c'est à l'univers dans son ensemble qu'Ophidat entend bien s'atteler...





Les recherches sur l'Alpha Reticuli sont voilées du secret absolu – seuls le Techno-Centreur et le Conseil des Circuits sont au courant du projet, et même eux ignorent tout des finalités de l'entreprise, qui restent connues des seules écailles sombres d'Ophidat. Mais la Sainte Eglise Industrielle n'en est pas moins en pleine effervescence. Des milliers de techniciens, tous voués au secret sur les plus infimes détails de leurs tâches morcelées, ont été chargés de gagner l'Exofrange et les Confins à bord de navettes spéciales, équipées de relais visant à amplifier les ondes du Grand Réseau et à vérifier l'exactitude des calculs des équipes au sol – la section Alpha Reticuli, masquée des regards par les sacro-saints murs de la Pyramide de Planète-Centrale.

En l'espace de quelques mois, des centaines de milliers d'ouvriers Techno-Technos ont donc gagné les destinations les plus diverses et procédé aux analyses les plus folles, tandis qu'un bataillon d'hommes et de mentreks procédait à des calculs complexes, attelés aux méga-ordinateurs de Planète-Centrale et

d'Étoile de Guerre, où l'Eglise procède à des relevés complémentaires. Les volontés d'Ophidat étant aussi claires et précises que les tâches qu'il a assignées à ses fidèles sont morcelées et confuses, aucune conscience n'est en mesure de percer à jour les véritables motivations de la Gargales. Seuls les néo-Tarologues, baignés dans les fluctuations des Arcanes, parviennent à ressentir les lointains remous des vagues qui s'apprentent à déferler...

LES ENFANTS COSMIQUES

Aussi titanique qu'elle puisse paraître, la tâche impartie aux Techno-Technos est loin d'être la plus délicate, puisqu'il reste à Ophidat à manipuler ses pairs sans éveiller leur méfiance. Depuis la nuit des temps, les Gardiens partagent un lien unique qui leur permet de se localiser, de se trouver les uns les autres et de communiquer entre eux à travers l'espace et les dimensions. Une fois ses ordres donnés, Ophidat a donc délaissé le plan d'existence des mortels pour se concentrer sur



LA MISSION KOHOME

les autres Gardiens et se pencher de nouveau sur leurs différences, leur caractère et leurs réactions probables face aux événements qu'il s'apprêtait à provoquer. Cette parfaite connaissance est l'une des clefs de son entreprise, car Ophidat a déjà tout prévu, même – et surtout – ce que les autres Gargales considéreront comme imprévisible et contraire à leur mode de fonctionnement naturel...

Après mûre réflexion, le choix d'Ophidat s'est finalement porté sur Bemb et Ruante, Gardiens de Per-Beod et de Chonch, pour être les premiers à entrer en scène dans la sarabande cosmique. Conscient qu'il devra faire de même avec tous les Gardiens, en vue de réunir les incarnations de chacun d'eux, Ophidat a préféré débiter en misant sur un savant mélange de prudence et d'audace. Prudence, en n'agissant que sur deux Gardiens dans un premier temps. Audace, en choisissant de commencer par les deux plus complexes. Gangez excepté, Bemb est en effet le seul des six Gargales à entretenir une relation avec un corps physique – une position qui le prédisposait tout naturellement, mais qui réduit sensiblement la marge de manœuvre du Gardien de Lucioh, car Bemb est parfaitement habitué aux corps des douze Maîtres Ekonomes, dans lesquels il s'incarne au gré de ses envies et de ses besoins matériels. Ruante, elle, a depuis longtemps choisi de s'isoler du monde des vivants et de se loger, tel un gisant, dans la glace d'une planète à la dérive. Son refus d'approcher les sociétés et sa volonté féroce, presque brutale, d'assumer sa fonction de Gardien sans jamais intervenir dans la vie des mortels, font d'elle le pari le plus risqué d'Ophidat.

C'est en opposant le profil de ces deux entités qu'est venue la solution. En provoquant une rencontre entre Bemb, parfaitement à l'aise dans son corps d'emprunt, et Ruante, qui n'a encore jamais tenté l'expérience, Ophidat est convaincu que la Gargale de Chonch viendra à considérer la perspective d'une incarnation si elle devine que Bemb en sait plus qu'elle, grâce à ce corps. Car sans être assujettie à des notions telles que la jalousie ou la paranoïa, Ruante est caractérisée par une soif de savoir et une perception extrêmement aiguisée des mouvements cosmiques.

Restait simplement à éveiller sa curiosité – un jeu d'enfant, pour Ophidat...

Conscient des recherches de l'Ekonomat sur les applications de l'eau, Ophidat a imaginé une succession d'événements susceptibles d'amener les scientifiques du Pilier financier de l'Empire à découvrir le corps de Ruante, serti dans sa planète glacière, puis à décider Bemb à se déplacer en personne. Son premier pion fut un géologue indépendant, Keneth Pinkle, connu des services officiels pour sillonner l'espace en quête de radiations et de sources d'énergie nouvelles. Usant des Technos-Technos comme d'un relais vers les réseaux d'information, Ophidat s'est arrangé pour que Pinkle découvre la localisation de Kohome, une planète à l'activité hydro-magnétique hors norme, et a fait envoyer une patrouille de surveillance dans la zone.

Une rapide série de mesures aura suffi à convaincre Pinkle de l'importance de sa trouvaille et de la nécessité de monter une expédition de grande envergure, pour procéder à des analyses plus poussées. Obéissant aux directives de la Sainte Eglise Industrielle, la patrouille intercepta alors la navette du géologue et l'informa de récents accords « garantissant à l'Ekonomat la priorité d'exploitation de toute découverte dans cette zone ». La nature humaine n'ayant plus de secret pour Ophidat, l'annonce eut l'effet souhaité et Pinkle décida sans tarder de prendre contact avec l'Ekonomat pour vendre son projet. Les soit-disant accords n'étaient que pure illusion, bien sûr, mais comment l'Ekonomat aurait-il pu manquer cette aubaine ?

En moins d'un mois, le géologue avait convaincu la délégation de la Chambre Puisatière de mettre sur pied une mission scientifique en direction de Kohome. Une trentaine d'experts et de techniciens rompus aux prélèvements en conditions extrêmes prirent le chemin de la planète glacière, guidés par Pinkle. Les premières conclusions dépassèrent vite les espérances les plus folles. Kohome n'était pas seulement constituée à 100% d'eau : sa glace semblait dotée d'une énergie propre qui, en plus de générer une intense production électrique naturelle, provoquait des modifications du relief et de la masse de la planète.

Le temps que les Maîtres de la Chambre soient alertés, un mouvement du sol permit à



deux agents de découvrir la silhouette d'une femme emprisonnée dans la glace. La Chambre Puisatière se transforma alors en une véritable fourmilière, et la rumeur ne tarda pas à remonter jusqu'aux oreilles de Bemb, qui quitta le corps du Maître Ekonome pour s'incarner dans celui d'un anonyme préposé aux archives géologiques, et prendre place à bord de la seconde mission.

Alors que les mortels restaient stupéfaits par leur découverte, le Gardien en avait déjà compris l'importance, car il savait pertinemment que les hommes de l'Ekonomat venaient de s'installer sur la

planète de Ruante. Sa surprise se transforma en méfiance lorsqu'il apprit la façon dont l'organisation avait localisé l'endroit. Une fois sur Kohome, il s'arrangea pour conserver l'anonymat et attendit l'occasion de se retrouver seul sur le site où les scientifiques entreprenaient d'extraire le corps de sa gangue de glace. La discussion qui s'ensuivit entre les deux Gardiens – voir « Dans le secret des Gargales » – eut deux conclusions d'importance : la certitude que le hasard n'était en rien responsable de l'incident et la décision de Ruante de s'incarner à son tour.

Exactement comme Ophidat l'avait prévu...

Dans le secret des Gargales

Un vent glacé soufflait sur la banquise. Le petit homme attendit que les derniers ouvriers quittent les abords de la grotte et s'approcha, silencieux comme une ombre, masqué des regards par la brume et les rafales chargées de flocons. À quelques mètres de la cavité, il s'arrêta pour ôter ses gants, puis joignit les mains à hauteur de poitrine et s'avança à pas lents sur les marches découpées au laser dans la glace.

– À nous deux, souffla-t-il, alors qu'une lueur verdâtre embrasait ses pupilles...

Un silence de tombeau régnait dans l'antichambre aux parois givrées. L'homme se faufila entre les poutrelles de soutien et les caisses de matériel, les mains toujours tendues devant lui, et se baissa légèrement pour pénétrer dans la crypte éclairée par les faisceaux des lampes au sodium.

Le gisant lui fit face, monolithique, figé sous l'épaisse couche de glace qu'aucun outil de forage n'avait encore réussi à percer. Haut de près de trois mètres, le corps nu avait tout de celui d'une femme, aux longues jambes serrées l'une contre l'autre, les bras croisés sur la poitrine, les yeux clos... Seule sa peau, comme faite de cristal pur, trahissait sa nature extra-humaine.

– Ma sœur, murmura-t-il, un indescriptible sourire aux lèvres.

À ces mots, la glace se couvrit d'une fine couche de buée, voilant d'ombres opaques le corps à la beauté troublante. Un long frémissement parcourut le bloc, dont la texture parut se modifier, abandonnant son aspect de plastique mat pour gagner en transparence.

– Ruante...

Le titan ouvrit les yeux, révélant deux globes dorés à la pureté étincelante. Aussitôt, la grotte s'illumina, embrasée par une clarté soudaine, et les parois se mirent à vibrer de plus belle. Aucune expression ne se lisait sur le visage du titan lorsqu'il s'anima, dégagant ses membres de la gangue de glace avec une lenteur de statue, et descendit de son piédestal pour s'approcher de l'homme.

– Ruante, reprit ce dernier d'une voix étrangement douce. L'heure est venue de quitter ton sommeil...

– J'ai senti ton approche, gronda une voix qui semblait émaner de la glace elle-même. Les lèvres du titan n'avaient pas bougé, mais sa main s'était levée, tendue vers celles que le petit homme conservait jointes.

– Mon approche, oui... Et celle des événements qui la provoquent, poursuivit-il gravement. Les ombres s'animent, tu les sens tout comme moi... Il nous faut cheminer ensemble, ma sœur. Viendras-tu avec moi ?

– Je viendrai, Bemb... Mais comme toi, je marcherai sur le monde par le corps d'un mortel...

Alors, seulement, le visage de Ruante s'illumina d'un sourire...

L'ÉVEIL DE RUANTE

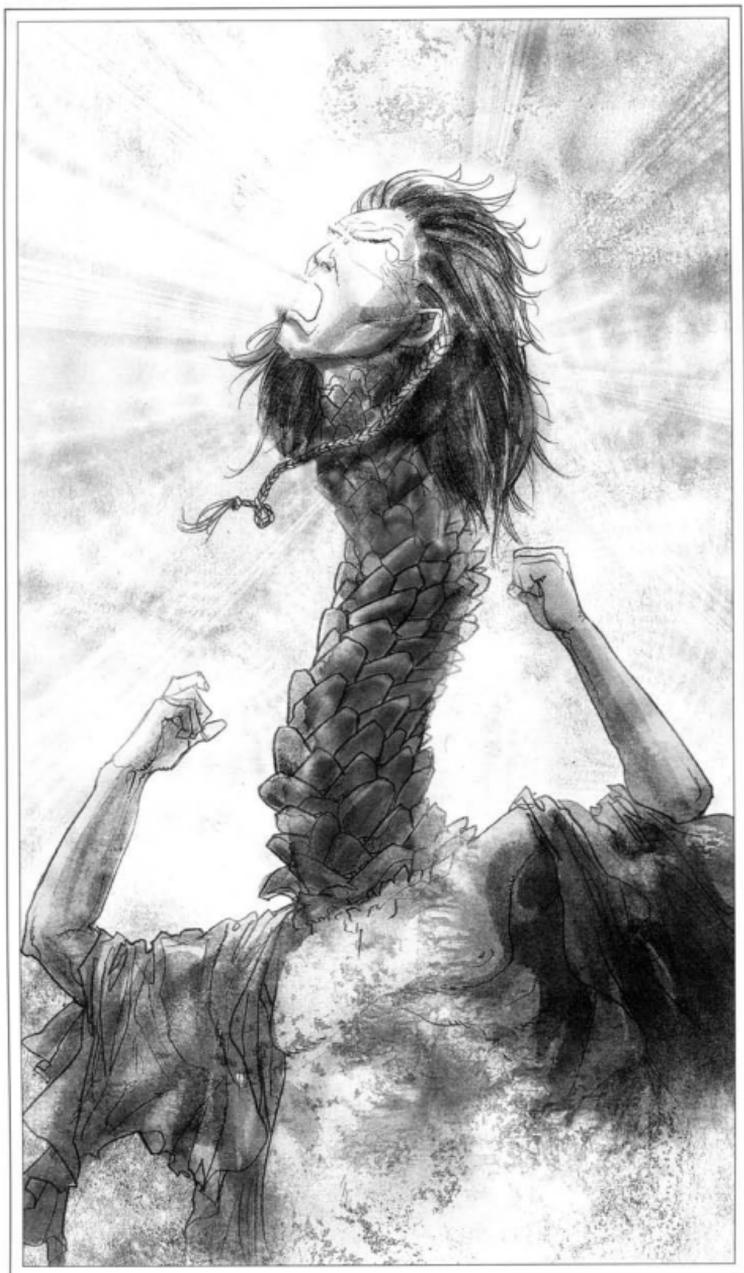
Les événements se précipitent au terme de l'entretien entre les deux Gargales, conscientes que quelque chose se trame et que les ombres d'Ophidae n'y sont pas étrangères. Tout d'abord, au lendemain de la discussion, Kenneth Pinkle se présente dans la grotte pour procéder à des analyses sur le bloc abritant le corps de Ruante. La Gargale l'étudie, le sonde, et profite d'un instant de solitude pour envahir l'esprit et investir le corps du chercheur. Lorsque les techniciens reviennent, l'homme est étendu sur le sol, un micro-laser à la main, et tous le croient victime d'une décharge magnétique en découvrant la gangue de glace inaltérée, dans laquelle la femme semble toujours endormie.

Sitôt incarnée, Ruante va trouver Bemb et le met devant le fait accompli. Un rapide échange mental s'ensuit, au cours duquel elle expose à son frère sa volonté de quitter Kohome pour sillonner l'univers et « se placer volontairement au cœur du tourbillon des hasards ». Ruante pense en effet qu'en se

laissant dériver, les événements se manifesteront d'eux-mêmes et entrerront en contact avec elle, sous une forme ou une autre – ce à quoi Bemb ne peut qu'acquiescer, en accord avec les grandes lois cosmiques. Pour tester l'implication de l'Ekonomat dans le « hasard » de la découverte de Kohome, Bemb suggère à Ruante de s'évader, dans le corps de Pinkle, et d'attendre que les réactions se produisent. Dans un même temps, il décide de regagner Néo-Knox et d'envoyer, dans le plus grand secret, un ange gardien d'un type très particulier veiller sur le corps physique de Pinkle. Ce garde du corps, c'est Syn, un prototype d'espion-assassin issu de la recherche en bio-informatique. Le relais idéal pour suivre les mouvements et intervenir au besoin, sans déployer un dispositif de grande envergure, aisément repérable.

Au matin, Ruante profite du sommeil de la majorité de l'équipe pour se faufiler jusqu'à une navette d'escorte et quitter la planète sans la moindre difficulté. Là, la Gargale crée une torsion dans les flux, projette le vaisseau de





façon aléatoire dans l'espace et se retrouve à l'orée des Confins, où elle attend, tout simplement. Le jeu des hasards montre alors toute sa complexité, puisque ni l'Ekonomat, ni les Technos-Technos n'ont le temps d'intervenir : un petit détachement de pirates en vadrouille fond sur cette proie inespérée et emporte le chasseur et son si précieux passager dans leur repaire – une planète creuse des Confins, baptisée Serrantes.

L'AGENCEMENT DU CHAOS

Une semaine environ avant que les personnages ne soient de nouveau impliqués dans l'intrigue, Ruante arrive donc sur Serrantes, où les ferrailleurs ont la surprise de découvrir le corps de Pinkle inconscient – la Gargales ayant simulé le coma, dans sa même logique de se laisser complètement porter par les événements. Lorsqu'ils comprennent qu'ils ont affaire à un chasseur d'escorte de l'Ekonomat, les ramasseurs d'épave paniquent, dépouillent le scientifique et prennent tout juste le temps de passer son corps au scanner, à la recherche d'instruments de communication greffés. Le résultat de leur sonde les effraie plus encore – ce qu'on imagine sans mal, étant donné la présence de Ruante... Ils mettent l'intensité électrique anormale dégagée par le corps sur le compte d'une irradiation spatiale et abandonnent Pinkle dans une décharge située non loin de leur aire d'atterrissage. Le chasseur est ensuite littéralement dépecé, puis vendu en pièces détachées, et personne sur Serrantes ne soupçonne l'importance de l'événement jusqu'à l'arrivée de Pinkle dans la cité souterraine...

De son côté, Bemb a regagné Néo-Knox et s'est empressé d'alimenter la thèse d'une trahison de Pinkle. Malgré l'aspect hautement confidentiel de la situation, plusieurs unités de mercenaires de l'Ekonomat ont été lancées à la recherche du scientifique et un avis de recherche public a également été mis en circulation, au risque d'alimenter la rumeur sur une éventuelle « négligence de l'Ekonomat ». Bemb entend bien provoquer les réactions à tous les niveaux et cet avis de recherche – assorti d'une prime de 50 000 kublars – constitue à ses yeux un coup de pied dans la fourmière humaine. Alors que l'enquête s'oriente sur le passé de Pinkle et les milieux scientifiques parallèles, Bemb réquisitionne le prototype Syn et l'envoie sur Serrantes, dans le plus grand secret, avec pour ordre de

L'omniscience de Renovahl

La vision du néo-Tarologue comprend tous les éléments qui s'étendent depuis la rencontre entre Bemb et Ruante, jusqu'au dénouement de ce volet de la campagne. Elle s'est manifestée sous la forme d'un « vécu », offrant à Renovahl de savoir, de sentir, de vivre tous les événements relatifs aux Gardiens. Désormais conscient de l'avenir, il sait tout ce que les personnages vont entreprendre, ce qu'ils vont réussir, là où ils vont échouer... Cette connaissance de leur avenir permet au Prophète de savoir qu'aucune intervention directe ne sera nécessaire – puisqu'il y a de grandes chances que les personnages survivent, n'est-ce pas ? – et vous offre une incroyable réserve d'informations. Sans jamais agir concrètement dans l'intrigue, Renovahl reste capable de transmettre des éléments, des indices, des visions, comme décrit précédemment. N'hésitez pas à en user pour renforcer l'ambiance supra-normale de ce scénario et aider les personnages à progresser – ou, à l'inverse, à brouiller volontairement les pistes.

protéger Pinkle et de lui faire un rapport régulier – à lui et à lui seul, voir l'encadré « L'œil de Bemb ».

Syn arrive sur Serrantes trois jours après son départ de Néo-Knox. Dans l'heure qui suit l'atterrissage de son chasseur furtif, Pinkle ne craint plus rien ni personne...

SURVOL DE L'ÉCHIQUIER

À la veille de l'entrée en scène des personnages, tous les acteurs sont en place, prêts à jouer leur rôle et à donner la réplique aux élus de Renovahl. Alors que l'enquête de l'Ekonomat piétine, Bemb reçoit le premier rapport de Syn et apprend tout de la planète où Ruante s'est réfugiée malgré elle. Il attend, patient, que de nouveaux événements se déclenchent. Sur Serrantes, Ruante se laisse bercer par les rencontres et les imprévus. Rapidement repéré par les indépendants du quartier central, le corps de Pinkle a été « pris en main » par le patron d'un bar de mercenaires, le Sharcoil, qui le protège de la faune. L'homme, un ancien mercenaire reconverti dans le trafic d'informations, attend l'arrivée d'un de ses contacts pour marchander



les aveux qu'il entend bien tirer du scientifique – et, au pire, empêcher les 50 000 kublars de prime. De leur côté, les ouvriers de la Sainte Eglise Industrielle poursuivent leur fastidieuse entreprise de mesures, sous l'œil attentif du Techno-Centreur, qui n'attend qu'un signe d'Ophidat pour lancer une nouvelle étape du projet Alpha Retiuli. Raymonde et le Rubis viennent de ressentir une perturbation dans l'équilibre des Arcanes. Il ne leur faudra que quelques jours pour comprendre ce que Renovahl sait déjà depuis près d'un mois – la mise en branle d'énergies titaniques et l'ombre grandissante d'Ophidat. Ils n'agiront pas directement, sauf si vous décidez de vous en servir pour corser la progression des personnages, et se contenteront de suivre l'évolution des événements. Quant au Prophète, il s'apprête à vivre l'un des événements les plus importants de toute son existence, puisqu'Ophidat lui-même va poser sur lui son regard cosmique...

Alors qu'il sondait les Arcanes, à la recherche d'un nouvel indice, Renovahl a malgré lui attiré l'attention du Gardien de Lucioh. Bien qu'infime, le mouvement d'Ophidat se retournant vers la présence astrale du néo-Tarologue provoqua une déchirure dans la trame temporelle et offrit à

Renovahl une terrifiante vision du futur. En une fraction de seconde, ce sont plusieurs semaines qui lui furent ainsi révélées, et à l'heure où les personnages se lanceront dans l'intrigue, Renovahl aura non seulement connaissance de leur avenir à tous, mais également de celui de Bemb, de Ruante, de Pinkle... Tous les événements de ce scénario, tout simplement.

L'INTRODUCTION DES PERSONNAGES

L'ouverture du deuxième volet pourrait avoir lieu immédiatement après la fin du premier, mais il est tout de même conseillé de proposer quelques aventures indépendantes aux personnages, avant qu'ils ne se lancent dans cette intrigue. Laissez-les vivre et évoluer, gagner en puissance, oublier certains détails de leur rencontre avec Lynn et Renovahl... Quand vous les sentirez prêts, mettez un terme à leurs péripéties en prenant soin, dans la mesure du possible, de terminer sur une situation stable et relativement calme. La scène d'introduction va les plonger immédiatement dans le feu de l'action et les personnages n'auront guère le loisir de s'y préparer.

Quelques instants après sa vision, alors que Renovahl reprend son souffle et appréhende l'importance de ce qu'il vient de vivre, tous les membres du cercle kharmique du néo-Tarologue vont subir le contre-coup de l'événement et partager, chacun à sa façon, une partie des connaissances nouvellement acquises par le Prophète. Les mutants de la Communauté de l'Aube vont entrer en transe, les adeptes de l'Eglise neuroémotionnelle ressentiront une vive chaleur dans la poitrine et les personnages, directement impliqués par la vision, vont vivre un bref moment de leur avenir. Cette scène aura tout de réel, des sensations aux voix, aux couleurs, aux blessures... Quelques rounds durant, le groupe va être plongé au cœur d'un combat qu'il croira vraiment mener – alors qu'il n'aura lieu que plusieurs jours plus tard, au beau milieu de ce scénario. Les balles vont siffler, le sang coulera certainement, des visages aperçus dans la fumée resteront gravés dans les mémoires, et une explosion d'apocalypse mettra fin à l'affrontement. Ensuite, les personnages se réveilleront, allongés, la tête lourde, le corps couvert de bandages pour certains, sous le regard bienveillant de mutants de l'Aube...

L'œil de Bemb

Initialement conçu pour l'espionnage industriel et l'infiltration, le prototype Syn offre à Bemb une panoplie de capteurs, caméras, scanners, relais longue-distance et améliorations physiques qui font de cet androïde suréquipé un ange gardien de premier choix pour Pinkle. Dans le secret du laboratoire central de Néo-Knox, il s'est donc isolé en tête-à-tête avec Syn et a gravé ses consignes dans les protéines de l'Intelligence Artificielle – protéger Pinkle contre toute agression et rendre compte de ses moindres faits et gestes. Protection maximale et permanente, enregistrement holo du contexte immédiat du scientifique, analyse approfondie de ses interlocuteurs, observation d'un périmètre de sécurité de 250 mètres de diamètre... Syn est un véritable rempart pour Pinkle, et un œil incroyablement efficace pour Bemb. Tous ceux qui approcheront physiquement Pinkle seront inmanquablement repérés par Syn, qui étudiera leur comportement, analysera leurs réactions et agira, le cas échéant, pour préserver l'intégrité du scientifique. Par ce biais, notez que Bemb sera également informé de tout événement digne d'intérêt, comme l'utilisation d'un pouvoir d'Amarax, par exemple.

Syn ne s'exposera jamais directement, tant pour préserver sa couverture d'ombre que pour éviter de s'attirer les convoitises des pirates qui grouillent sur Serantes. Confrontée à une menace physique directe, elle optera pour la fuite tant que Pinkle n'est pas menacé, mais n'hésitera pas à faire feu s'il y a danger pour le scientifique. L'éventualité de sa destruction est faible, mais toujours possible...

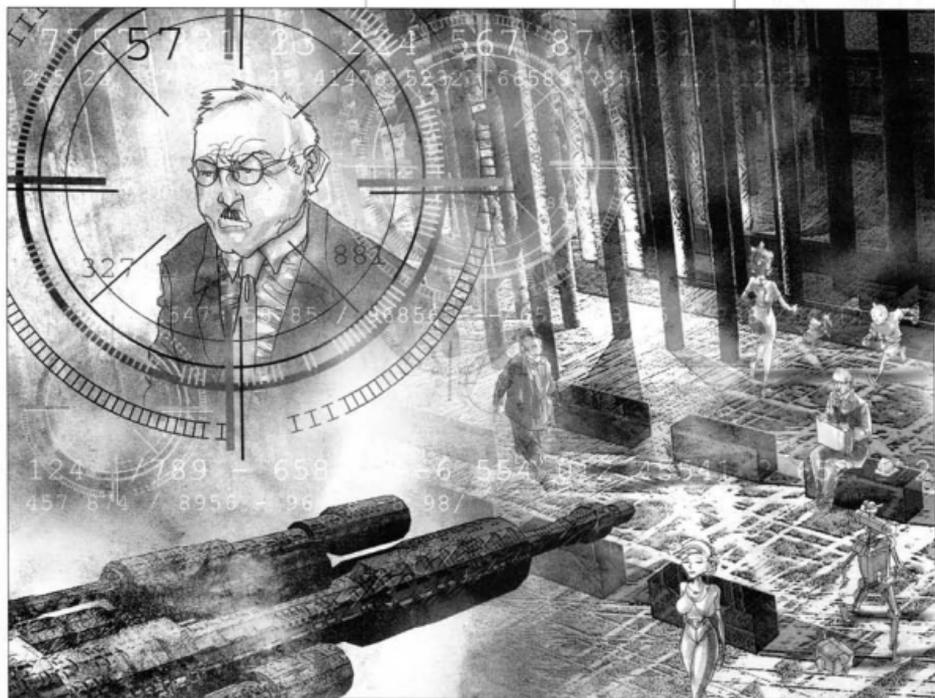
GÉRER LA SCÈNE D'INTRODUCTION

Une fois la table silencieuse, annoncez le début d'un combat et mettez les joueurs dans l'ambiance en demandant immédiatement l'initiative de chacun des personnages.

La scène a lieu sur Serrantes, dans les souterrains, où une bande de brutes payées par le patron du Sharcoil a pris les personnages en filature et déclenche les hostilités à grandes salves de fusils d'assaut. Un tuyau de chaufferie crève, emplissant le passage de fumée et de vapeur. Des cris résonnent, les premières rafales ricochent sur les parois de métal... Ne laissez pas à vos joueurs le temps de poser des questions et, s'ils persistent, sanctionnez-les par un tir qui leur fera bien comprendre le réalisme de la situation. Les détails précis sont laissés à votre appréciation, mais souvenez-vous que ce combat aura bel et bien lieu, un peu plus tard, une fois les personnages arrivés sur Serrantes. L'idéal semble donc de laisser planer un flou artistique sur les visages et les combinaisons

des agresseurs, mais de décrire plus précisément le décor, la rue souterraine et surtout la présence d'un homme inconnu dans le groupe. Cet homme, c'est bien évidemment Pinkle, que les aventuriers finiront tôt ou tard par retrouver.

Prolongez le combat sur trois ou quatre tours, pas plus, de façon à permettre aux personnages d'agir, de blesser – voire de tuer – et d'être blessés à leur tour. Il est en effet important qu'ils subissent des dommages, car ils devront être méfiants, une fois sur la planète Serrantes, et redouter de vivre ce combat qu'ils finiront pas deviner prémonitoire. Au terme de ce délai, la rue va littéralement implorer, suite au déclenchement d'une grenade. Les personnages se réveillent après un rapide trou noir, chargé de flash colorés et d'images de leur avenir que vous pouvez librement puiser dans les événements du scénario – visage d'habitants de Serrantes, agents anonymes de l'Ekonomat, corps d'emprunt de Bemb, silhouette du prototype Syn... Évitez de révéler les visages des acteurs



clefs de l'intrigue ou de donner trop d'informations aux personnages, mais jouez sur la vision de Renovahl pour leur distiller des bribes d'éléments qu'ils reconnaîtront ensuite. Ces premières informations seront très importantes pour le déroulement de

l'enquête. Prenez donc soin de préparer cette scène au regard des modifications personnelles que vous souhaitez apporter au déroulement de l'intrigue. La seule information capitale est le visage de Pinkle, que les personnages devront impérativement connaître.



LE CERCLE KHARMIQUE

Les personnages vont ouvrir les yeux sur les murs de pierre d'un complexe souterrain où réside une cinquantaine de mutants, tous membres de la Communauté de l'Aube. Le premier visage à se pencher sur eux sera celui d'Orme, guide spirituel et figure de mère pour la petite famille, qui compte également de nombreux enfants. Orme attendra que tous soient en état de se lever ou de s'accouder sur leurs couches – car certains porteront encore bandages et emplâtres aux odeurs végétales – et souhaitera la bienvenue aux « envoyés du Prophète ». À mots choisis, très calmement, la mutante décrira la façon dont les personnages ont fait irruption dans la grotte, au centre d'une large sphère de brume qui semblait « provenir d'une autre réalité ». En répondant à leurs questions, elle leur apprendra qu'ils sont ici depuis deux jours, qu'ils ont été soignés et que le complexe caverneux où ils se trouvent est situé dans les profondeurs de Terra 902 – situez cette planète à quelques jours de voyage de Serrantes et à un saut en hyperspace de celle où se trouve le vaisseau des personnages, si ces derniers en possèdent un.

Orme connaît Lóghn et certains des mutants que les aventuriers auront rencontrés, dans l'épisode précédent. Elle a également perçu un changement dans les signes envoyés par Renovahl et parlera de « bouleversement cosmique imminent », sans toutefois mesurer l'importance du cataclysme ou en comprendre l'orientation. Une autre question à laquelle elle ne pourra pas répondre est celle qui brûlera très certainement les lèvres des personnages : « Mais que nous est-il arrivé ? ». Orme croit que le lien qui unit Renovahl aux aventuriers a projeté ces derniers sur Terra 902, au moment où ils risquaient de mourir, mais les personnages n'ont aucun souvenir des minutes précédant le combat. Chacun d'eux se souvient qu'il marchait dans une rue, nettoyait ses armes, pestait en passant devant une enseigne holovid pornographique – mais aucun ne peut se rappeler avec précision le moment de la « rupture ». Un premier mystère sur les bras...

Les personnages n'auront guère le temps de prolonger la discussion. Une heure après leur réveil, des grondements métalliques vont résonner dans les couloirs souterrains menant au complexe – un détachement de Bossus, armés jusqu'aux dents et bien décidés à « purifier » la zone. La scène doit être atroce,

marquante. Hommes, femmes, enfants : tous les mutants seront éliminés sans la moindre pitié, fuchés en rafales et achevés à coups de matraque. Les personnages ne risquent rien tant qu'ils n'ouvrent pas le feu, car les Bossus les croiront prisonniers des mutants. Ils redoubleront même d'ardeur en découvrant que ces « saletés de déchets organiques ont torturé des innocents ». Si l'un des personnages est un mutant, arrangez-vous pour qu'il soit blessé à la tête lors du combat d'introduction – il sera ainsi bandé et méconnaissable, lors de la descente des Bossus. Blessés, pansés, avec leurs possessions regroupées dans un coin de la grotte principale, les aventuriers seront pris pour des victimes et rapidement entourés par les

Revisiter le futur

Les personnages devraient rapidement deviner que la scène de combat n'est pas un événement de leur passé, mais de leur avenir, ou d'une autre réalité – ce qui, dans ce cas précis, revient au même.

Pour éclaircir ce mystère, ils risquent de provoquer des actions qui vous forceront à leur révéler certains détails, voire à leur faire revivre la scène en intégralité. Au terme de leurs premières recherches, n'hésitez pas à leur permettre de comprendre la nature de cette vision, mais gérez de façon plus graduelle les souvenirs qu'ils pourront en récupérer.

Les personnages sont potentiellement en mesure d'apprendre tout ce que Renovahl a vu de leur avenir, mais ils sont bien trop novices en la matière pour accéder à l'ensemble de la vision et devront se contenter de fragments diffus. S'ils emploient des méthodes qui vous semblent appropriées, telles que des pouvoirs de Veritas ou de Skatawah, livrez-leur des bribes d'informations qui les aideront à progresser. Ainsi, le pilote pourra revivre le moment où il a entré les coordonnées de Serrantes dans l'ordinateur de bord, un Skatawah se souviendra qu'il a senti une incroyable présence énergétique qu'il qualifiera de « mouvante », un Fuga se rappellera d'une esquivée désespérée pour éviter une salve de laser...

Choisissez avec soin les informations que vous leur révélez ainsi, car vous devrez impérativement les mettre en scène dans un futur proche.



Bossus, qui les escorteront jusqu'à l'Anneau rouge et les quitteront sans même vérifier leur identité. Une fois seuls, les personnages devront prendre les choses en main et réunir suffisamment d'indices pour se rendre sur Serrantes, où tout va bientôt se jouer.

PREMIÈRES RECHERCHES

L'enquête débute dans l'Anneau rouge de Terra 902 et s'achève une fois le groupe arrivé sur Serrantes. Pour commencer, il est possible que les personnages décident se rendre sur la planète où se trouve leur matériel – ils n'ont en effet sur eux que les armes et les vêtements qu'ils portaient au moment de la vision, c'est-à-dire ni matériel lourd, ni vaisseau. Dans ce cas, gérez le voyage sans incident particulier, mais offrez au groupe un premier aperçu de l'activité des Techno-Technos en les faisant patienter, aux abords du Tunnel qu'ils seront contraints d'emprunter, et en leur décrivant de nombreux vaisseaux particuliers, escortés d'un croiseur lourd en stationnement sous la station de contrôle. Les ouvriers de la Sainte Eglise Industrielle sont actuellement en pleine effervescence, et les personnages le sentiront, faute de comprendre pourquoi.

Une fois le groupe équipé, l'enquête peut commencer. Les personnages disposent de peu d'informations, mais entre leurs contacts dans les différents milieux et les éventuels pouvoirs d'Amarax dont ils disposent, une piste devrait rapidement se dessiner. Puisse dans les rumeurs et les indices qui suivent pour récompenser leurs recherches, en fonction de leur pertinence et de la réussite de leurs jets de compétence, mais n'oubliez pas que les personnages sont déjà en possession de l'information capitale – à savoir la localisation de Serrantes. L'ellipse temporelle qui a provoqué leur vision est de telle nature qu'ils ont réellement, physiquement vécu cette scène. Il leur est donc possible de faire ressurgir des souvenirs d'un passage de leur vie qu'ils n'ont pas encore vécu... Les pouvoirs des Veritas et des Skatawah peuvent aider les personnages – reste à voir s'ils les possèdent ou s'ils doivent trouver un adepte capable de les aider.

En se renseignant dans le milieu des indépendants, les personnages pourront apprendre que « les Techno-Technos semblent partout, en ce moment ». Avec un peu de chance, ils croiseront la route de voyageurs qui, de retour d'un récent trajet en hyperspace, auront pu observer des allers et venues de nombreux chasseurs légers et de quelques

« vaisseaux d'exploration jamais vus auparavant ». S'ils se renseignent auprès de factions pirates ou mercenaires, ils finiront par apprendre qu'un avis de recherche fait actuellement grand bruit – il faut dire que 50 000 kublars pour capturer vivant un seul individu ne passent pas inaperçus... Le portrait holo de Pinkle a circulé librement, mais les chasseurs de prime déjà sur le coup rechigneront à le transmettre à de nouveaux concurrents potentiels. Personne ne connaît le nom de cet homme si aprement recherché par l'Ekonomat, mais les rumeurs les plus folles circulent à son sujet – espionnage industriel, clone en fuite, Maître Ekonome en exil, etc. Rappelez-vous que le patron du Sharcoil, qui garde jalousement Pinkle en otage, ne se vantera pas de sa juteuse trouvaille.

Si les personnages ont renforcé leurs liens avec Katarine et Nektor au cours de précédentes aventures, vous pouvez leur permettre d'obtenir des informations nettement plus précises en utilisant ces contacts. Un dossier complet sur Pinkle pourra leur être remis, contenant son profil, son portrait, son histoire personnelle et le détail de ses recherches, de sa naissance jusqu'à sa récente disparition, aux abords de la planète Kohome – Bemb se garde bien d'empêcher l'accès aux informations, pour ouvrir plus grand la porte aux réactions. À partir du moment où le groupe sera en possession du nom de la planète glaciale, les personnages pourront compléter leurs renseignements et apprendre le départ d'une mission d'exploitation hydrolique de l'Ekonomat, ainsi que la présence repérée d'intercepteurs Techno-Technos, durant les semaines qui précéderont l'arrivée des équipes de techniciens.

CAP SUR SERRANTES !

Au final, tout en devinant les implications croisées de la Sainte Eglise Industrielle et de l'Ekonomat, les personnages trouveront tôt ou tard l'identité de Pinkle et/ou la localisation de Serrantes. S'ils n'y vont pas par leurs propres moyens, il est possible qu'ils rallient une équipe de chasseurs de primes pour partir à la recherche de Pinkle ou même, s'ils en ont la puissance et le pouvoir, qu'ils usent des Flux pour se transporter directement sur la planète, guidés par la présence de Pinkle et la force de leurs souvenirs.

L'arrivée sur Serrantes peut s'effectuer sans encombre, mais la planète – peuplée de mercenaires, trafiquants, pirates, ferrailleurs et

autres indépendants en transit – est en mesure d'offrir son lot de rencontres spatiales, de tentatives d'arrondissement et même d'accostages brutaux. Le vaisseau sera interpellé quelques minutes avant l'approche pour atterrissage et autorisé à se poser, une fois les procédures de routine effectuées. L'absence de contrôle douanier risque de surprendre les personnages, mais ils vont rapidement découvrir que Serrantes échappe à de nombreuses règles en vigueur.

Repaire d'indépendants en tous genres, Serrantes bénéficie de la protection tacite de nombreuses factions affiliées aux Maganats, avec qui le trafic de marchandises illicites, la vente d'informations et le marché des hommes de main vont bon train.

La cité principale, à qui la planète doit son nom, compte un peu moins de deux cent mille habitants. Elle est couplée à un astropport équipé du dernier cri en matière de hangar et d'atelier de réparation, ainsi qu'à un ensemble de tubes qui la relie aux différentes décharges, situées à une dizaine de minutes de la ville, et où les amateurs de pièces détachées sont sûrs de trouver leur bonheur. La cité centrale s'étend sur trois niveaux souterrains, bondés de bars animés, de commerces plus ou moins frauduleux, de salles de plaisir et de passages enfumés. L'ambiance est comparable à un mélange d'Anneau rouge et d'Anneau noir, pleine de machines et de tuyaux de chaufferie.

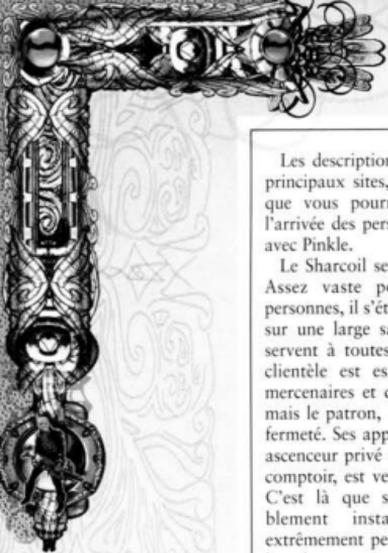
Ici, les règles sont simples : les patrons des commerces sont rois, les clients font le service d'ordre et les fauteurs de trouble ne restent jamais bien longtemps – bien que le trouble semble précisément être le sport national... Les armes à feu foisonnent, des plus modestes aux plus illégales, et la réglementation sur leur port n'est laissée qu'à l'appréciation des tenanciers des bars. La drogue est assez rare, délaissée au profit des trafics de pièces détachées, de munitions, de surplus militaires et de moteurs de vaisseaux. Le commerce de la main-d'œuvre reste prédominant, avec ses comptoirs où fleurissent les propositions d'embauche et les expéditions montées autour d'une table crasseuse. Techniciens, mercenaires, gardes du corps, traducteurs ou mentreks déplombés, on y trouve toute sorte d'hommes de main, y compris des mutants psioniques et des adeptes de l'Amarax – majoritairement engagés sur les Voies du Bushitaka et du Rayah.

Autant dire que les personnages n'auront aucun mal à se fondre dans la foule...

LA COUR DES MIRACULÉS

Pour vous représenter Serrantes, imaginez trois étages typiques de l'Anneau rouge, supprimez toute présence officielle et réduisez de moitié le nombre d'écrans holo scintillants de publicité. Ainsi, vous n'aurez aucun mal à guider les personnages et à répondre à leurs premières questions – où dormir, où manger, comment se déplacer, etc. Toutes les intrigues secondaires sont imaginables et vous gagnerez à utiliser toutes sortes de personnages, de bars, de mutants et d'incidents mineurs de votre cru. Une fois les aventuriers posés, laissez-les explorer la ville et partir en quête d'informations.





Les descriptions qui suivent présentent les principaux sites, intervenants et événements que vous pourrez mettre en scène, entre l'arrivée des personnages et leur départ final avec Pinkle.

Le Sharcoil se situe au troisième sous-sol. Assez vaste pour accueillir deux cents personnes, il s'étend en longueur et débouche sur une large salle commune où les tables servent à toutes sortes de négociations. La clientèle est essentiellement composée de mercenaires et d'indépendants « musclés », mais le patron, Zyg, fait régner l'ordre avec fermeté. Ses appartements sont reliés par un ascenseur privé dont l'accès, isolé derrière le comptoir, est verrouillé par un pavé digital. C'est là que se trouve Pinkle, confortablement installé. Zyg se montrera extrêmement persuasif quand il dira n'avoir jamais vu cet homme, et sûrement plus encore lorsqu'il cherchera à négocier ses « éventuelles informations » avec les personnages. Si ces derniers se montrent trop insistants, il les fera sortir *manu militari* et louera les services d'une bande de gros bras pour les tenir à l'écart. Si, au contraire, ils apportent de « solides garanties de leur bonne volonté », entendez par là une grosse somme de kublars, Zyg consentira à négocier une entrevue avec Pinkle, mais ce dernier ne quittera pas les lieux.

Les nombreux hangars et ateliers de Serrantes sont susceptibles de récompenser les longues recherches des personnages en matière de pièces détachées, d'équipement militaire, d'armes trafiquées, de munitions rares... Ici, ils peuvent se procurer à peu près n'importe quoi de métallique et de manufacturé, en négociant avec les marchands d'armes ou les ferrailleurs. Le repaire des ramasseurs d'épaves est bâti non loin des décharges à carcasses, à l'ouest, entre la cité et l'astroport. L'ambiance y est sensiblement plus « hostile » qu'au sein de la ville, surtout si le groupe s'est fait remarquer en arrivant à bord d'un « beau joujou », mais les personnages ne risquent, tout au plus, qu'une rapide échauffourée. De plus, en menant habilement les discussions, ils pourront peut-être apprendre « le drôle de truc qu'est arrivé à Deutch et à Kemmler, y a quelques jours » et reconstituer progressivement le scénario de l'arrivée de Pinkle sur Serrantes. Les deux ferrailleurs peuvent être retrouvés, méfiants et avarés en commentaires – car ils croient que les personnages sont

envoyés par l'Ekonomat –, ou bien avoir été éliminés par les hommes de Zyg, s'ils ont trop parlé ou ont cherché à mettre la main sur le scientifique, en apprenant l'existence de la prime. Ces options sont valables. La première offre des renseignements sur Pinkle, la seconde mène les personnages vers Zyg – à vous de choisir, en fonction de l'avancée de leurs recherches.

DANS LE SILLAGE DU GARGAL

En plus des événements provoqués par les recherches des personnages, une série d'incidents va émailler leur séjour et répandre dans la cité un flot de rumeurs des plus inquiétantes.

Tout d'abord, les habitants commenceront à parler à mots couverts de « droles de trucs dans les souterrains » et décriront, à grand peine, des phénomènes physiques provoquant des déformations, des mouvements du sol, des craquelures dans les parois... La présence de Ruante est en effet responsable d'une série d'émanations énergétiques qui altèrent les reliefs, indépendamment de sa volonté – des Skatawah gagneront à s'y intéresser de près. La piste précise sera très difficile à remonter, mais l'épicentre des manifestations se situe autour du Sharcoil, qui risque à son tour de subir les contrecoups de la présence de son hôte.

Après, ou même pendant la première visite des personnages au Sharcoil, Zyg va découvrir que Pinkle a disparu de sa chambre. Le corps du scientifique se transportera, tout simplement, pour aller errer dans les rues, sous le regard vigilant de Syn. Lors de cette escapade, il sera reconnu par quelques mercenaires qui, mal inspirés, tenteront de s'emparer de lui... et tomberont sous les coups de son garde du corps. La découverte des corps et les interventions de Syn peuvent constituer deux éléments de choix dans l'enquête des personnages.

À partir du moment où les personnages auront localisé Pinkle, ils pourront s'attirer les foudres des hommes de main de Zyg et celles, laissées à votre appréciation, d'autres groupes d'indépendants motivés par la prime. C'est avec l'un d'eux que vous devrez tôt ou tard mettre en scène le combat qui a servi à l'introduction des personnages. Situez l'incident dans les sous-sols, en prenant soin d'amener la scène aussi subtilement que possible, et laissez les personnages

comprendre ce qui leur arrive. Vous pouvez très bien entrecouper le combat de flashes de « déjà-vu » qui, d'un point de vue technique, donneront l'avantage de l'initiative aux personnages qui auront reconnu l'instant. Une fois le combat achevé, laissez le groupe se réfugier à l'abri et offrez-leur une nouvelle vision, générée par l'accomplissement de la boucle temporelle et la présence de Ruante à leurs côtés. En quelques secondes, les personnages vont vivre comme s'ils en avaient été les spectateurs la découverte du gisant par Pinkle – la scène s'arrêtera sur la description de Ruante ouvrant les yeux, dans une explosion de lumière. Cette scène fait gagner à tous les personnages un point d'Amarax permanent.

Ils ne devraient guère tarder à comprendre que Pinkle est « habité » et relier les derniers points obscurs de l'intrigue – puis décider de quitter Serrantes au plus vite. S'ils prolongent leur séjour de plus de 24 heures, faites intervenir deux Inquisiteurs Techno-Technos qui, sitôt débarqués dans leur vaisseau aisément reconnaissable, marcheront droit vers les personnages et leur demanderont de les suivre pour « répondre à la convocation expresse des autorités pan-Technos ». S'ils quittent la planète, ils seront également arraisonnés, dans l'espace cette fois, et se retrouveront finalement dans la situation voulue : autour d'une table ronde.

Si Syn n'est pas détruit, il suivra le groupe sans plus se cacher et Pinkle présentera l'androïde comme son garde du corps.

SUR LA TOILE DU SERPENT

L'épisode Serrantes doit s'achever sur le départ des personnages et de Pinkle, peu importe la destination. Après quelques heures de voyage, ils seront sommés de se stabiliser par un intercepteur Techno-Techno qui annoncera la « destruction immédiate en cas de refus ». Le vaisseau des personnages sera alors tracté dans les soutes cyclopéennes de l'intercepteur et les passagers seront pris en charge par des Techno-Technos qui les guideront vers des chambres au confort spartiate. Séparé les uns des autres pendant une heure, sans moyen de communiquer, les personnages seront observés, sondés par le biais des nano-capteurs en suspension dans la pièce, et finalement réunis dans une salle circulaire au centre de laquelle un primat auréolé d'un œuf d'ombre les accueillera. Aucune trace de Pinkle... Le haut

fonctionnaire exigera un récit détaillé des événements et annoncera aux personnages que leur vie est désormais entre les mains de la Sainte Eglise Industrielle, qui disposera de leur sort comme elle l'entend. La coopération, annoncera-t-il ne fera que rendre leurs dernières heures moins pénibles...

Qu'ils aient ou non révélés tous leurs secrets au Techno-Techno, les personnages seront sauvés *in extremis* de la dissection par l'irruption d'un messager – « une communication de la plus haute importance, primat » – et patienteront seuls dans la pièce après le départ en trombe de leur interlocuteur. Une dizaine de minutes plus tard, ce dernier reviendra et leur annoncera, un mauvais sourire aux lèvres, que « les geoles de l'Ekonomat ne sont pas plus douces que les laboratoires de la Sainte Eglise... »

Reconduits à leur vaisseau, les personnages auront la surprise de découvrir une navette de l'Ekonomat en stationnement, à quelques encablures de l'intercepteur, et de s'y faire tracter sans délai. Une fois dans les soutes, une communication s'établira sur leurs écrans internes et un agent de l'Ekonomat se présentera à eux. Derrière lui, Bemb plongera son regard par-dessus son épaule et sondera chacun des membres du groupe, gravant à jamais dans sa mémoire le visage des aventuriers. La discussion sera brève et se résumera à des remerciements, des félicitations et l'assurance de la gratitude de l'Ekonomat pour « service rendu ». Les personnages ne gagneront rien en tentant de négocier : l'Ekonomat a récupéré Pinkle et Bemb a eu la preuve de l'implication des Techno-Technos dans la découverte de Kohome. Les personnages seront relâchés sitôt la fin de l'entretien, sans aucune chance de revoir Pinkle, mais libres de leurs faits et gestes.

Faut-il préciser que l'Ekonomat aura consciencieusement enregistré toutes les informations relatives au groupe, que Bemb et Ruante auront décelé en eux la marque d'une destinée intimement liée aux événements, et que les Techno-Technos ne tarderont pas à se tourner vers ces témoins gênants d'un pan de l'Alpha Reticuli ?



STELLCOMM

- La valeur de votre cargaison étant inférieure à celle des taxes cosmoportuaires, je vous recommanderais de la passer par-dessus bord... Une perte sèche dites-vous ? Mouais... On voit bien que vous ne connaissez pas les encaisseurs du bureau des douanes ! -

- Conversation anonyme.

Le Super-Ministère du Commerce interstellaire est une entité administrative et logistique colossale qui emploie des centaines de millions de personnes toutes dévouées à l'Empire. Loin d'être isolés dans une nef bruyante unique - qui serait comme une fourmière de documentalistes, d'archivistes et de législateurs pointilleux -, les agents du StellComm sont disséminés dans les structures locales de chaque cosoport et de chaque planète où sont perpétuées les lois immémoriales du commerce. Intégrés dans le paysage administratif-commercial où ils occupent une infinité de postes aux dénominations les plus ésotériques, ils forment les rouages d'une gigantesque organisation qui veille scrupuleusement à la bonne marche des « affaires » de l'Empire.

SUPRA-MINISTÈRE

Pour mener à bien toutes ses activités, le StellComm est compartimenté en ministères, comités, bureaux ou offices. Tous sont encadrés par une noria de superviseurs dont les fils hiérarchiques remontent jusqu'à Planète d'Or où siègent les hauts responsables.

CABINET DES RÉGLEMENTATIONS

C'est l'organe le plus élevé dans la hiérarchie du StellComm et le seul à n'être représenté que sur Planète d'Or. Le Cabinet des Réglementations élabore toutes les lois et procédures du commerce interstellaire pour l'univers tout entier, et tranche les cas litigieux. Présidé par Anton-Exus, il est composé des hauts responsables des autres organes du StellComm, ainsi que de représentants consultatifs de l'Ekonomat, des Maganats et de la SEI. Les règlements sont discutés et votés par l'ensemble des hauts

responsables, mais les desiderata des consultants sont préalablement et soigneusement étudiés, de façon à ce qu'aucune faction ne soit oubliée. Les membres délégués de l'Ekonomat s'intéressent particulièrement aux conditions douanières. Ceux des Maganats se sentent en général davantage concernés par les procédures cosmoportuaires, tandis que ceux de la SEI s'intéressent avant tout à la gestion des abords des Techno-Tunnels. D'autres organismes commerciaux, tels que la Guilde des Marchands Impériaux, sont régulièrement invités à se joindre à l'assemblée consultative pour débattre de cas de figures spécifiques.

OFFICES D'ADMINISTRATION COSMOPORTUAIRE

Plus proches de la vie quotidienne des planètes, les Offices sont chargés d'appliquer la législation du StellComm sur la terre ferme. Mais au-delà du contrôle des règles de sécurité effectué en collaboration (si ce n'est en concurrence) avec les autorités locales de chaque planète, les Offices régissent en grande partie toute la logistique des cosmoports, et gèrent l'espace pré-atmosphérique.

BUREAUX DE LA NAVCOMM

Auxiliaire incontournable de l'Office d'Administration Cosmoportuaire, le Bureau de la Navigation Commerciale (ou NavComm) délivre les immatriculations des vaisseaux marchands, les licences de transport des sociétés, les permis des pilotes qu'elles emploient, ainsi que les autorisations et dérogations diverses qui sont sollicitées.

BUREAUX DES DOUANES

Les contrôleurs des douanes avalisent les mouvements de marchandises à travers l'espace, enregistrent les cargaisons et perçoivent les taxes impériales applicables. Omniprésents sur les cosmoports comme aux abords des Techno-Tunnels, et plus sporadiquement sur l'ensemble des grands axes stellaires, ils sillonnent les routes commerciales et traquent les vaisseaux suspects, afin de sanctionner très sévèrement toute tentative de fraude et de contrebande.

BUREAUX DES ROUTES SPATIALES

Essentiellement présent sur le terrain, le BRS est considéré comme la cinquième roue du carrosse par le StellComm qui n'hésite pas à réduire ses crédits en cas de restriction budgétaire. Ses missions concernent pourtant des domaines importants du commerce spatial puisque le BRS est responsable du relevé et de la tenue à jour des routes hyperspatiales et des coordonnées astrographiques, ainsi que du balisage et de l'entretien des secteurs aux abords des tunnels. Son fonctionnement repose sur une collaboration plus ou moins étroite avec la Chambre des Nouveautés de l'Ekonomat et les navigateurs hyperspatiaux en général.

IMPLANTATION

Sur le terrain, l'implantation du StellComm se traduit par la présence de bureaux et autres délégations dans tous les cosmoports de l'univers. Les secteurs les plus importants en termes de flux économiques abritent quantité d'officines et d'employés actifs dans tous les domaines de gestion du Super-Ministère. Pour leur part, les planètes mineures sur le plan du commerce interstellaire n'accueillent souvent que de maigres délégations amputées des dizaines de milliers d'employés nécessaires à une gestion efficace. Celles-ci sont donc focalisées sur les intérêts locaux prépondérants.

Parallèlement à la formation de ses agents – dont les effectifs sont toujours insuffisants au regard de la tâche à accomplir –, le StellComm est souvent le premier employeur sur de nombreux mondes aussi bien majeurs que mineurs. Tous les corps de métiers utiles



sur une zone cosmoportuaire relèvent potentiellement de l'un des innombrables bureaux du StellComm – aussi bien les agents de sécurité, que les pilotes, mécaniciens, manutentionnaires, préposés à l'entretien des pistes et autres actifs nécessaires au bon fonctionnement administratif d'une zone cosmoportuaire.

Comme le disent en souriant les aventuriers et les pilotes, rompus à toutes les subtilités de la vie spatiale, « si tu peux voir l'espace, le StellComm n'est jamais loin... »

De l'importance des tavernes...

Les vaisseaux des douanes, des contrebandiers et des pirates se livrent à une incessante partie de cache-cache. Les douaniers ne bénéficient pas toujours de l'appui militaire indispensable à leurs missions de contrôle. Aussi cherchent-ils en permanence à corriger leurs faiblesses dans certaines zones, afin de contrecarrer les agressions et activités illicites en perpétuelle augmentation. De leur côté, les pirates intelligents (les autres finissent toujours par tomber sur l'Endogarde) recherchent les secteurs offrant le meilleur ratio prise de risques-enrichissement. Enfin, les contrebandiers s'intéressent aux passages les plus « perméables » – c'est-à-dire les moins surveillés par l'Endogarde, mais suffisamment protégés tout de même pour éviter les mauvaises rencontres.

Dans tous les cas, les stratégies des uns et des autres sont le fruit d'un important travail de renseignement. Et a-t-on jamais trouvé mieux que les bonnes vieilles tavernes pour aller à la pêche aux informations ?



SYNOPSIS DE SCÉNARIO

« Chers TV-ad adorés, restez bien tranquille dans vos conaps. Dehors l'aventure gronde. Dangers à tous les coins de rue, sans parler des bio-microbes et autres aléas ! Heureusement, notre grandissime Prez veille sur nous et nous protège des affres de l'extérieur... »
– Diavaloo.

PIRATES TRAMES. ET NÉO-HAKERS

« Monsieur, votre compte est débiteur. En vertu de l'article 81EKO3 alinéa 47 du code fiduciaire, vous avez vingt-quatre heures pour le réapprovisionner. »

Les banques de données du réseau informatique de la petite planète de Cordanira ont été victimes d'un piratage. Ce sont les comptes de millions de petits porteurs qui ont été ciblés. L'Ekonomat ne veut rien savoir et applique fermement les sanctions légales. Il envoie ses corsaires-collecteurs.

A l'instigation d'une famille noble d'un maganat gourmand, cette opération de haut vol a été organisée pour semer un vent de panique au sein de l'institution financière de la planète. Mais en fait, le but réel de la manœuvre était de dérober de nouveaux brevets scientifiques gardés secrets par l'Ekonomat. S'ils venaient à être découverts, les nobliaux ne manqueraient pas de nier, mais ce sont bel et bien eux qui ont fourni le matériel et le logiciel viral à un groupuscule d'anarco-hackers.

Ils sont quatre : Max le néo-hacker, Placy la spécialiste des réseaux de communication, Gostran le scientifique et Hezer, qui est Maître-Contrôleur à la Chambre Financière de Cordanira. Revirement de situation, ce groupe devenu riche et fortement cupide refuse de transmettre les brevets à leur commanditaire. En fonction de leurs relations et des rapports qu'ils entretiennent avec chacune des factions impliquées, les joueurs pourront agir pour leur propre compte, celui de l'Ekonomat, celui de la famille noble ou encore celui des anarco-hackers. Les avoirs bancaires des personnages peuvent naturellement être vidés sur commande, si vous avez besoin de leur forcer la main...

MISSION DE SAUVETAGE

« Mayday ! Mayday ! Vaisseau de prospection Jikamo 49.1, demandons assistance d'urgence ! Mayday ! Mayday... »

Un vaisseau appartenant à la Chambre des Nouveautés est en détresse. Une analyse radar de la zone révèle que les joueurs sont les seules personnes à proximité de la source d'émission. Lorsqu'ils se rendent sur les lieux, leur vaisseau est furieusement attiré vers un champ d'astéroïdes. Ils ne subissent aucune avarie et parviennent en vue de l'épave recherchée. A bord, tout l'équipage est mort carbonisé, sauf une personne dans un état critique. Les soutes sont vides et les instruments ne fonctionnent plus. Le rescapé s'appelle Rig. Dans une main, il tient un cristal étrange. S'il est soigné, il restera traumatisé quelques jours pendant lesquels il ne prononcera pas un mot.

De retour sur le vaisseau de secours, les joueurs constatent de multiples ennuis techniques. C'est le cristal qui en est la cause, car il capte les sources d'énergie puis libère subitement une formidable décharge lorsque son porteur éprouve un sentiment de détresse. L'équipage venait de faire un tour sur la planète Xentus. Dès leur retour à la vie civilisée, les joueurs vont être traqués par les services secrets de l'Ekonomat qui veulent récupérer Rig à tout prix, de même que le cristal.

S'ils ne peuvent kidnapper Rig, ils doivent l'éliminer. A terme, s'ils ne parviennent pas à acheter le silence des joueurs, ils les tueront également, sans le moindre remords.

ENQUÊTE

« Au pied Herma ! Herma ? Herma ! Où es-tu Herma ? »

Une connaissance des joueurs leur demande de retrouver l'animal de compagnie de Rolando Tegliani. Rolando est un ponte de la finance sur Badmech. Il occupe le poste de Maître-banquier et gère, entre autres, les comptes des Kama-Ming. Le souci est qu'il est sujet à des pertes de mémoire.

Pour pallier en partie son handicap, il a dissimulé un pense-bête dans le collier de sa Girl-Dog Herma. Parmi les informations qu'il contient, il y a notamment les codes des comptes numérotés de l'Archi-famille, ainsi que la combinaison d'un coffre secret de

l'Ekonomat. Petro est l'assistant de Rolando. Il convoite sa place. Afin de lui faire perdre ses fonctions pour incompétence, il informe des pirates de la situation, et ceux-ci s'empressent de rechercher le gentil toutou. Par mesure de sécurité, il modifie tous les codes. Herma peut être n'importe où. Lorsque les PJs la retrouveront, peut-être aura-t-elle perdu son collier. Quoi qu'il arrive, Petro sera assassiné pour s'être joué des pirates. Attention, Herma est une ancienne humaine transformée en « Toutou à son papa » après une lobotomie partielle. Qui sait ce qui a bien pu lui arriver ?

MISSION DE CONVOYAGE

« Dis-moi, c'est bien le petit dernier de chez Muira que tu as ? Alors, il est bien pour le combat de loin ? »

Les PJs sont démarchés par un Maître-convoyeur manquant de main-d'œuvre pour escorter une flotte de dix navires-cargo. Ils transportent des perles de conque de Néoknox à Laylin où Sa Majesté la Reine Louisabeth de Rétro-Winds'or a projeté de construire un palais aquatique.

Après plusieurs sauts dans l'hyperespace, ils doivent affronter une escouade de pirates. Malheureusement, le vaisseau dont ils ont la charge est endommagé et doit être réparé pendant que le reste de la flotte poursuit son voyage. Ils accostent sur Furcol, une planète coloniale d'extraction de métaux, propriété de William de Rétro Winds'or, cousin très éloigné de Sa Majesté. William organise une fastueuse réception improvisée à l'attention de l'équipage. Il les saoule, obtient des réponses à ses questions et fomenté un plan pour se venger de sa mise à l'écart des fastes nobiliaires. Lorsque le vaisseau repart et passe dans l'hyperespace, les coordonnées d'arrivée ont été reprogrammées. Le comité d'accueil est constitué de mercenaires auxquels William a déjà vendu la cargaison.

SCÉNARIO CATASTROPHE

« Aujourd'hui le temps sera plutôt clément. Il fera grand beau sur toute la planète. Seules quelques précipitations viendront troubler le Nord-Est, mais rien de très méchant. »

Les PJs sont missionnés par un riche Maître-extracteur pour veiller sur sa famille



et la distraire pendant son congé annuel sur Tanarol – petite planète-paradis. Après avoir récupéré ses enfants sans Kaji et les avoir amenés à bon port, les joueurs et la marmaille sont victimes d'une catastrophe.

Un astéroïde de taille titanique a échappé à la vigilance des astronomes. Un vent de panique souffle sur la planète lorsqu'il la heurte. L'onde de choc entraîne de violents séismes qui s'accompagnent de raz-de-marée ébranlant les cités, terrassant les édifices. Le ciel se couvre d'un épais nuage noir. La situation est cataclysmique. Il règne une ambiance de fin du monde. Les gens courent en tous sens, se piétinent pour accéder au spatio-port hors d'état de fonctionner, et quitte à mourir s'entretuent pour régler de leur vivant d'anciennes querelles sans importance.

Prisonniers à la surface, les joueurs devront survivre en attendant les secours ou fuir par leurs propres moyens. Qui sait si, dans la panique, ils soupçonneront les astrologues d'avoir volontairement laissé le désastre se produire...

Sur quels ordres ?



LES ARCHÉTYPES

« Dis-moi ce que tu dépenses, je te dirai qui tu es. »
– Expression courante chez les Ekonomes.

FONCTIONNAIRES DE CLASSE A

MAÎTRE

Sourcier, contrôleur, extracteur ou banquier, cet agent pratique l'art du chronomètre. Le mot d'ordre est rentabilité et sa devise, « le temps, c'est de l'argent ». Sa tâche principale est de coordonner et de réformer l'Ekonomat – il est tenu pour responsable si les plans ne sont pas respectés. Il étudie les comportements humains qu'il s'efforce de mettre en équation : recensement, consommation par habitant, par tranche d'âge...

Agilité 2D, Savoir 4D, Bureaucratie 6D, Commerce 7D+2, Culture 5D, Erudition 4D, Mécanismes juridiques 6D+1, Mécanique 2D, Perception 4D, Commandement 5D, Contrefaçon 4D+1, Escroquerie 5D+1, Négocie 7D, Persuasion 6D+1, Vigueur 2D, Technique 3D, Ingénierie 5D+2, Sécurité 5D+1

EXPLORATEUR

Aventurier de l'extrême, il parcourt l'Univers en quête de mondes inconnus. Son espérance de vie est ridicule. Mais le prestige de cette classe est si grand qu'elle attire bon nombre d'agents de l'Ekonomat en mal de sensations.

Agilité 3D, Armes à feu 4D+1, Savoir 3D, Astrographie 4D+2, Culture 3D+2, Races aliens 4D+2, Survie 5D+1, Mécanique 4D, Astro-nav 4D, 5D+2, pilotage 5D+2, Perception 2D, Recherche 4D, Vigueur 3D, Technique 4D

ESPION

Son quotidien est l'inconnu. Epaulé par l'explorateur, il voue sa vie à la recherche des secrets que l'Univers n'a pas encore dévoilés, mais c'est aussi un scientifique à la tâche ingrate de breveter, après essai, les découvertes et autres nouveaux procédés industriels.

Agilité 4D, Savoir 4D, Erudition 6D, Mécanique 2D, Astro-nav 4D, Conduite 4D, Perception 3D, Investigation 5D, Vigueur 2D, Technique 2D, Ingénierie 6D

ESPION-TERRORISTE

Sa fonction première est de collecter les secrets non brevetés, mais déjà découverts. C'est un parasite infiltré dans toutes les structures actives. Au cœur de toutes les activités, licites ou illicites, il a carte blanche, aussi bien lorsque ses missions de renseignement exigent l'emploi immédiat du chantage, de l'extorsion, ou de la force brute, que dans la plupart des situations auxquelles le confrontent sa vie trépidante.

Agilité 4D, Armes à feu 6D, Esquive 5D+1, Savoir 5D, Mécanique 4D, Perception 4D, Vigueur 3D, Technique 2D, Sécurité 6D+2

FONCTIONNAIRES DE CLASSE B

CONTRÔLEUR

Expert en législation commerciale, il contrôle les dépenses, les investissements et les recettes des entreprises, en vue d'établir des bilans de santé. Il pare aux fraudes et transmet ses rapports aux Maîtres-contrôleurs qui jugent les litiges et les transgressions commerciales. Le contrôleur de la Chambre puisatière est responsable de la qualité de l'eau et donc de son épuration.

Agilité 2D, Savoir 4D, Bureaucratie 6D+1, Commerce 5D+2, Intimidation 5D, Recherche 6D, Mécanique 2D, Perception 4D, Contrefaçon 6D, Investigation 7D, Vigueur 3D, Technique 3D

PROSPECTEUR

Sa vocation est de transmettre aux dirigeants de l'Ekonomat la valeur chiffrée en kublars des ressources que renferme une planète en son sol, ainsi que le temps estimé pour son exploitation complète.

Agilité 2D, Savoir 4D, Mécanique 3D, Pilotage 4D, Capteurs 6D, Perception 4D, Investigation 4D+2, Recherche 5D+1, Vigueur 3D, Technique 2D

SOURCIER

Il est spécialisé dans l'utilisation des sondes spatiales et autres scanners. A l'image du prospecteur, il élabore un plan d'exploitation de l'eau d'une planète en précisant les contraintes susceptibles d'être rencontrées. Il met au point des systèmes d'irrigation

FONCTIONNAIRES DE CLASSE C

EXTRACTEUR

Tout au bas de la hiérarchie, il travaille dans les usines où il manipule les outils de pompage de l'eau. Il est également présent dans les centrales d'épuration.

Agilité 2D, Savoir 2D, Mécanique 3D, Perception 3D, Vigueur 4D, Natation 6D, Technique 4D, Réparations 5D

CONVOYEUR

La tâche qui lui incombe est de transporter en toute sécurité les richesses de l'Ékonomat, Kublars et eau potable, à travers tout l'Empire. Pour la sécurité il est généralement escortés par les Corsaires de l'Ékonomat.

Agilité 3D, Armes à feu 5D, Savoir 3D, Astrographie 4D+1, Bureaucratie 4D, Tactique 4D, Mécanique 4D, Artillerie 5D, Astro-nav 6D, Capteurs 4D+2, Ecran de protection 6D, Pilotage 6D, Perception 2D, Vigueur 4D, Technique 2D, Réparation instruments de vol 4D+2

CORSAIRE DE L'ÉKONOMAT

Agent de base du bras armé de l'Ékonomat, il a pour mission d'assurer la sécurité des convois de marchandises, des transferts de fonds et de certains établissements. De plus, il sert très souvent de garde du corps aux pontes de l'Ékonomat. Son équipement et son vaisseau bénéficient généralement des dernières inventions high-tech.

Agilité 3D, Armes à feu 5D+2, Savoir 2D, Intimidation 3D+2, Mécanique 4D, Artillerie 5D+1, Pilotage 5D, Exosquelette 4D+1, Pilotage 5D+2, Perception 2D, Vigueur 3D, Technique 4D+2, Sécurité 5D

CAISSIER

C'est celui que les quidams, qui le comparent volontiers à une austère paléo-calculatrice, rencontrent le plus souvent. En dehors de l'argent, il n'a aucun sujet de conversation et s'exprime uniquement dans une espèce de jargon financier totalement incompréhensible. Des réclamations ?

Agilité 3D, Savoir 4D, Bureaucratie 5D, Mécanismes juridiques 4D+2, Mécanique 2D, Perception 4D, Discrétion 4D+1, Escroquerie 4D+2, Vigueur 3D, Technique 2D, Sécurité 3D

assurant l'arrivée d'eau dans les conapts. Enfin, il maîtrise la technique de « désubstantiation » de l'eau.

Agilité 2D, Savoir 4D, Bureaucratie 5D, Commerce 4D+2, Mécanique 4D, Capteurs 7D, Perception 3D, Vigueur 3D, Technique 2D

BANQUIER

La bourse est son lieu de travail. Cotations, transactions et opérations sont les mots-clés de son vocabulaire. Il gère aussi bien les portefeuilles des puissants que ceux des petits porteurs, mais fait fructifier l'argent grâce à l'argent, mais n'accorde aucune garantie de plus-value à sa clientèle, et prend une commission journalière.

Agilité 2D, Savoir 4D, Bureaucratie 6D+1, Commerce 6D+2, Volonté 5D, Mécanique 2D, Perception 2D, Discrétion 4D, Vigueur 4D, Technique 4D

AGENT

Il a plusieurs rôles prépondérants. Il assure la communication entre tous les échelons, il fait respecter les réformes et il distribue les plannings individuels. Il lui incombe également, sur ordre express, de démarcher de riches prospects pour leurs proposer des prêts à faible taux.

A cette occasion, il peut favoriser une personne au détriment d'une autre, mais il lui faut encore trouver de nouveaux débouchés à la production d'eau potable. Pour toutes ces tâches, il est commissionné.

Agilité 2D, Savoir 4D, Bureaucratie 5D, Commerce 6D, Mécanique 2D, Perception 4D, Escroquerie 5D, Persuasion 5+2D, Recherche 4D+2, Vigueur 3D, Technique 3D

OUVRIER-DIRECTEUR

Il encadre les ouvriers dans leurs travaux quotidiens. Également architecte, il élabore les plans de construction d'usine, de centres bancaires, avec pour seul souci le rendement et les compte-rendus qu'il doit faire à ses supérieurs directs.

Agilité 2D, Savoir 2D, Mécanismes juridiques 4D+2, Intimidation 5D, Mécanique 3D, Artillerie 5D, Perception 4D, Commandement 6D, Investigation 5D+1, Vigueur 3D, Technique 4D, Ingénierie 6D+2

INDEX DES ILLUSTRATIONS

Cyril Adam : pages 7, 44, 45, 46, 47, 48, 51 et 67.

Virginie Augustin : pages 1, 21, 25, 26, 28, 32, 33, 34, 37, 42, 123 et 125.

Aleksi Briclot : pages 24, 25, 30, 31 et 35.

Christine Chatal : pages 87, 88, 89 et 90.

Frasier & Jewel : pages 13, 14, 17, 36, 77 et 78.

Renaud Garcia : pages 54, 62.

Juan Gimenez : pages 2-3 et 4-5.

Eric Liberge : pages 103, 107, 108, 111, 112, 115, 116 et 119.

Anne Louvin : pages 18, 19 et 20.

Sébastien Micaelli : pages 61, 70, 71 et 73.

Ahmed Nasri : pages 10-11, 41, 52, 59, 69 et 85.

Didier Poli : pages 93, 94, 95, 97, 99 et 100.

Yoshi Tamura : pages 83 et 84.

Olivier Thomas : pages 55, 56, 57, 58, 60, 72 et 74.

Yann Valéani : pages 57, 63 et 75.



*« On dit l'homme intelligent... Hum...
Il l'est sûrement pour comprendre les limites
de son pauvre cerveau biologique, en effet... »*

- Kresna IV.

**Secrets industriels, espionnage
et complots, forces surnaturelles...
Prenez garde à la pieuvre invisible
du tout-puissant Ekonomat !**

Vous trouverez dans les pages de ce livre :

- ◆ Toute l'histoire de l'Ekonomat, des fondations de Neo-Knox à la naissance du supra ordinateur Kresna IV.
- ◆ L'organisation des différentes Chambres et des Maîtres Ekonomes, gardiens des secrets industriels de l'Ekonomat et commanditaires des missions de recherche aux ambitions insoupçonnées.
- ◆ La stratégie de main mise géographique de l'Ekonomat, faction omniprésente bien que dépourvue de mondes propres, ainsi que la description de Neo-Knox, la planète-fort, où résident les plus tabuleux secrets industriels.
- ◆ Les conseils et les nouveautés techniques spécifiques aux personnages issus de l'Ekonomat, qu'ils soient agents infiltrés, espions, ambassadeurs ou mercénaires.
- ◆ La description complète de Sorba-Rom, système aquatique où les usines ultra-sophistiquées de l'Ekonomat côtoient une faune et une flore des plus hostiles.
- ◆ Les caractéristiques des différents acteurs de l'Ekonomat, ainsi que des synopsis et des conseils de scénarisation destinés aux meneurs de jeu.
- ◆ Plus de 30 pages de scénarios, dont le nouvel opus de la Geste de Ténèbre, où sont enfin révélés les secrets du terrifiant complot d'Ophidat.

Illustration de couverture :
Frasier & Jewel



Yeti
ENTERTAINMENT